



Universitaria Virtual Internacional

PROGRAMA ACADÉMICO

**DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
POR CICLOS PROPEDÉUTICOS**

**TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES SNIES 102956
TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL SNIES 102955
PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL SNIES 102954**

BOGOTÁ, JULIO 2021

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|----|
| 1. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA | 13 |
| Antecedentes | 14 |
| 1.1 Propuesta diferenciadora | 24 |
| 1.2 Trayectoria institucional PEI | 25 |
| 1.3 Marco Normativo..... | 27 |
| 1.4 Los ciclos propedéuticos | 32 |
| 1.5 Correspondencia entre la denominación del programa y el logro de las metas para la obtención del título profesional | 35 |
| 1.5.1 Denominación académica programa Técnico Profesional Operación de Objetos Virtuales..... | 37 |
| 1.5.2 Denominación académica programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital..... | 38 |
| 1.5.3 Denominación académica programa profesional en Diseño Gráfico Digital | 39 |
| 1.6 Correspondencia entre la denominación del programa y los contenidos del programa..... | 41 |
| 1.7 Oferta de programas con igual denominación | 50 |
| 1.7.1 Estado Actual de la formación en Diseño Gráfico a nivel nacional | 52 |
| 1.7.2 Estado actual de la formación en Diseño Gráfico a nivel internacional..... | 60 |
| 2. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA | 64 |
| 2.1 Estudios para promover la renovación del programa | 65 |
| 2.2 Estado de la educación en el área del programa, en los ámbitos local, nacional e internacional..... | 71 |
| 2.2.1 Análisis de la situación de la oferta nacional, regional y local, o global | 71 |
| 2.2.2 Análisis de la situación de la oferta internacional | 72 |
| 2.2.3 Contexto general de la demanda estudiantil | 79 |
| 2.3 Articulación entre el Sector Educativo y Productivo | 89 |
| 2.3.1 Demanda de profesionales para la comunicación gráfica. | 92 |
| 2.4 Justificación de desarrollar el programa en modalidad virtual..... | 96 |

| | |
|---|-----|
| 3. ASPECTOS CURRICULARES | 101 |
| 3.1. Modelo Curricular Institucional | 101 |
| 3.2 Conceptualización Teórica y Epistemológica del Programa | 104 |
| 3.3 Componentes Formativos del Programa | 107 |
| 3.3.1. Perfil de Ingreso | 113 |
| 3.3.2 Perfil de egreso técnico profesional | 115 |
| 3.3.3 Perfil de egreso tecnológico | 115 |
| 3.3.4 Perfil de egreso universitario | 116 |
| 3.3.3 Plan de Estudios | 116 |
| 3.3.4 Resultados de Aprendizaje | 121 |
| 3.4 Componentes Pedagógicos del Programa | 130 |
| 3.5 Componentes de Interacción del Programa..... | 134 |
| 3.6 Mecanismos de Evaluación del Programa..... | 151 |
| 3.7 Opción de Grado | 152 |
| 4. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO ... | 155 |
| 4.1 Lineamientos para la construcción de los espacios académicos | 155 |
| 4.1.1 Presentación del espacio académico | 155 |
| 4.1.2 Momentos de formación | 155 |
| 4.2 Ciclos propedéuticos | 160 |
| 4.2.1 Estructura para el inicio de cada ciclo académico | 163 |
| 4.3 Resultados de aprendizaje y Organización por Áreas de Formación | 170 |
| 4.4 Deserción y ausentismo | 170 |
| 4.5 Graduados | 178 |
| 4.6 Prácticas | 181 |
| 5. INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL | 183 |
| 5.1 Política de investigación | 183 |
| 5.2 Modelo de Investigación..... | 187 |
| 5.2.1 Gestión de la innovación educativa..... | 192 |
| 5.2.2 Gestión organizacional. | 198 |
| 5.2.3 Gestión de la cultura digital | 202 |
| 5.2.4 Gestión de la comunicación..... | 203 |
| 5.3 Formación en Investigación programa Diseño Gráfico Digital | 207 |

| | |
|--|-----|
| 5.3.1 Estrategias para el fortalecimiento investigativo en el programa Diseño Gráfico Digital..... | 208 |
| 5.4 Grupos de Investigación Institucional | 208 |
| 5.5.1 Grupo De Investigación: UVIRTUAL | 209 |
| 5.5.2. Grupo de Investigación CIECAD | 210 |
| 5.5.3 Grupo De Investigación: Imagen y TIC | 211 |
| 5.5 Líneas de Investigación | 215 |
| 5.5.1 Línea de Investigación Institucional Innovación y Desarrollo Tecnológico | 216 |
| 5.5.2 Línea de Investigación Innovación y Desarrollo Tecnológico en Arte y Diseño Digital..... | 218 |
| 5.6 Semilleros de Investigación..... | 224 |
| 5.6.1 Semillero de Investigación CUVO | 226 |
| 5.7 Proyectos de Investigación programa Diseño Gráfico Digital | 232 |
| 5.7.1 Proyecto de Investigación Cuvo | 233 |
| 5.7.2 Proyecto de Investigación Uviverso | 234 |
| 5.7.3 Proyecto de Investigación Impacto Cromático del Cambio Climático | 236 |
| 5.8 Plan de formación docente en investigación | 238 |
| 5.9 Procedimiento para el registro de publicaciones y resultados de investigación, innovación y/o creación artística y cultural..... | 239 |
| 5.10 Proyección y presupuesto de investigación para el programa Diseño Gráfico Digital | 241 |
| 6. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO | 248 |
| 6.1 Modelo para la Relación con el Sector Externo Uvirtual | 249 |
| 6.1.1 Eje 1. Proyección social..... | 251 |
| 6.1.2 Eje 2. Prácticas | 254 |
| 6.1.3 Eje 3. Graduados | 255 |
| 6.2. Actividades para la Relación con el Sector Externo | 256 |
| 6.2.1 Resultados de la Relación con el sector externo y plan de acción..... | 258 |
| 7. PROFESORES..... | 261 |
| 7.1. Características de los docentes del programa..... | 262 |
| 7.2. Perfiles de los docentes del programa | 265 |
| 7.3. Asignación y Gestión de las Actividades de los Docentes | 271 |
| 7.4. Permanencia, Desarrollo y Capacitación Docente | 276 |
| 7.5. Seguimiento y Evaluación Docente..... | 278 |

| | |
|---|-----|
| 8. MEDIOS EDUCATIVOS..... | 281 |
| 8.1. Selección y Cobertura de los Medios Educativos..... | 281 |
| 8.1.1. Plataforma virtual y los procesos de formación | 282 |
| 8.1.2. Biblioteca..... | 282 |
| 8.1.3 Dotación de Software..... | 284 |
| 8.1.4. Medios Audiovisuales | 285 |
| 8.1.5 Requerimientos tecnológicos..... | 295 |
| 8.2. Disponibilidad y Acceso a los Medios Educativos | 300 |
| 9. INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA | 307 |
| 9.1. Características de la Infraestructura Tecnológica disponible para el Programa.... | 308 |
| 9.1.1 Software | 308 |
| 9.1.2 Red..... | 314 |
| 9.1.3 Servidores externos | 315 |
| 9.1.4. Hardware..... | 317 |
| 9.1.5 Seguridad..... | 317 |
| 9.1.6 Actualización y renovación tecnológica..... | 319 |
| 9.1.7 Plan de mantenimiento | 319 |
| 9.2 Indicadores para garantizar suficiencia de infraestructura tecnológica, con relación a la cantidad de estudiantes | 320 |
| 9.3 Plan estratégico de tecnología | 320 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|-----|
| Tabla 1. Datos básicos Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales | 13 |
| Tabla 2. Datos básicos Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 13 |
| Tabla 3. Datos básicos Diseño Gráfico Digital | 14 |
| Tabla 4. Encuestas de caracterización efectivas | 18 |
| Tabla 5. Resultados por componente caracterización de estudiantes. 2020..... | 18 |
| Tabla 6. Desarrollo de competencias de acuerdo con el nivel de formación | 32 |
| Tabla 7. Niveles de formación por ciclos propedéuticos según malla propuesta 2021 | 34 |
| Tabla 8. Créditos por competencia programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos | 34 |
| Tabla 9. Articulación entre competencias, áreas de formación y componentes de formación | 42 |
| Tabla 10. Denominación y ocupación programas de diseño..... | 46 |
| Tabla 11. Programas de pregrado relacionados con el Diseño Gráfico | 48 |
| Tabla 12. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Técnico Profesional..... | 54 |
| Tabla 13. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Tecnológico | 55 |
| Tabla 14. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Profesional..... | 57 |
| Tabla 15. Datos básicos programas de Diseño Gráfico a nivel internacional..... | 60 |
| Tabla 16. Énfasis y salidas profesionales de algunos programas internacionales en el área de diseño gráfico | 61 |
| Tabla 17. Oferta académica Universitaria Virtual Internacional | 64 |
| Tabla 18. Estudiantes activos 2021- 1A Diseño Gráfico Digital y sus ciclos – modalidad virtual..... | 65 |
| Tabla 19. Proyecciones de crecimiento industria de la Comunicación Gráfica | 68 |
| Tabla 20. Índice de comercio electrónico de UNCTAD, 2017..... | 75 |
| Tabla 21. Histórico de matriculados en el nivel técnico, tecnológico y profesional universitario en Colombia. 2016-2019..... | 83 |
| Tabla 22. Matrículas por área de conocimiento 2010-2019 | 84 |
| Tabla 23. Cargos eslabón editorial- libros..... | 92 |
| Tabla 24. Cargos eslabón editorial- prensa..... | 93 |
| Tabla 25. Cargos eslabón preproducción gráfica | 93 |
| Tabla 26. Cargos eslabón producción gráfica | 94 |
| Tabla 27. Cargos postproducción gráfica | 95 |
| Tabla 28. Cargos divulgación | 95 |
| Tabla 29. Atributos del programa..... | 98 |
| Tabla 30. Espacios académicos con énfasis en gestión digital | 100 |

| | |
|--|-----|
| Tabla 31. Distribución de horas de trabajo académico por crédito académico..... | 109 |
| Tabla 32. Tipos de espacio académico | 111 |
| Tabla 33. Horas de trabajo académico semanal según el número de créditos | 112 |
| Tabla 34. Horas de acompañamiento directo por parte del docente-tutor al estudiante durante el periodo académico por crédito | 113 |
| Tabla 35. Acompañamiento directo del docente-tutor por periodo académico..... | 113 |
| Tabla 36. Articulación entre los resultados de aprendizaje, actividades formativas y la ... | 152 |
| Tabla 37. Créditos académicos por ciclo | 161 |
| Tabla 38. Espacios propedéuticos | 161 |
| Tabla 39. Distribución de horas para el trabajo académico | 162 |
| Tabla 40. Espacios académicos, créditos y horas de acompañamiento directo e indirecto malla propuesta. Año 2021 | 167 |
| Tabla 41. Tasa de ausentismo intersemestral 3 ciclos Diseño Gráfico Digital. Año 2020 | 172 |
| Tabla 42. Alertas tempranas – Porcentaje de estudiantes Diseño Gráfico Digital | 173 |
| Tabla 43. Ejemplo de usos de tecnologías de la información y de la comunicación en el Modelo | 198 |
| Tabla 44. Datos Básicos Grupo “UVIRTUAL” | 209 |
| Tabla 45. Datos Básicos Grupo “Imagen y TIC” | 211 |
| Tabla 46. Líneas de investigación y docentes inscritos al Grupo “Imagen y TIC” | 212 |
| Tabla 47. Proyectos de investigación asociados al Grupo “Imagen y TIC” | 213 |
| Tabla 48 Líneas de Trabajo Detalladas | 216 |
| Tabla 49. Proyectos del semillero CUVO..... | 229 |
| Tabla 50. Proyectos y productos del programa Diseño Gráfico Digital..... | 234 |
| Tabla 51. Resumen de productos primera etapa proyecto “Impacto cromático del cambio climático” | 237 |
| Tabla 52. Cuadro Docentes – Tutores Investigadores..... | 239 |
| Tabla 53. Convocatorias para formación docente | 239 |
| Tabla 54. Proyección de la Investigación 2020-2021 | 242 |
| Tabla 55. Proyección de la investigación. Año 2022..... | 243 |
| Tabla 56. Proyección de la investigación. Año 2023..... | 244 |
| Tabla 57. Proyección de la investigación. Año 2024..... | 244 |
| Tabla 58. Proyección de la investigación. Año 2025..... | 245 |
| Tabla 59. Descripción de acciones de Relacionamiento con el Sector Externo Uvirtual – Eje Proyección Social | 257 |
| Tabla 60. Análisis estrategias de relacionamiento con el sector externo 2014-2021 | 258 |
| Tabla 61. Caracterización grupo de docentes del Programa de Diseño Gráfico Digital. Año 2021 | 263 |
| Tabla 62. Vinculación docente 2015-2021 programa Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos..... | 263 |
| Tabla 63. Histórico estudiantes Diseño Gráfico Digital | 263 |
| Tabla 64. Distribución de docentes por periodo programa Diseño Gráfico Digital | 264 |
| Tabla 65. Estudiantes por docente por periodo programa Diseño Gráfico Digital | 264 |

| | |
|---|-----|
| Tabla 66. Proyección de estudiantes de los 3 niveles 2021-2027..... | 265 |
| Tabla 67. Perfiles de los docentes Diseño Gráfico Digital. Año 2021 | 268 |
| Tabla 68. Asignación y gestión de actividades docentes. Año 2021 | 274 |
| Tabla 69. Características recomendadas para el sistema operativo Windows y procesador INTEL | 295 |
| Tabla 70. Características recomendadas si usa el sistema operativo Windows y procesador AMD..... | 296 |
| Tabla 71. Características recomendadas si usa el sistema operativo iOS | 296 |
| Tabla 72. Objetivos Plan Estratégico de Tecnología. Metas y actividades 2020-2026 | 321 |

INDICE DE GRÁFICAS

| | |
|--|-----|
| Gráfica 1. Histórico de estudiantes programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales | 16 |
| Gráfica 2. Histórico de estudiantes programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 17 |
| Gráfica 3. Histórico de estudiantes programa profesional en Diseño Gráfico Digital | 17 |
| Gráfica 4. Estudiantes por género y edad programa Diseño Gráfico Digital. 2020 | 20 |
| Gráfica 5. Estudiantes por estrato socioeconómico Diseño Gráfico Digital. 2020 | 20 |
| Gráfica 6. Estudiantes de población diversa Diseño Gráfico Digital. 2020 | 21 |
| Gráfica 7. Estado laboral de los estudiantes. Año 2020 | 22 |
| Gráfica 8. Estado actual de los graduados programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales | 22 |
| Gráfica 9. Estado actual de los graduados programa Tecnología en gestión de la Comunicación Digital | 23 |
| Gráfica 10. Estado actual de los graduados programa profesional Diseño Gráfico Digital. | 23 |
| Gráfica 11. Oferta nacional de programas en diseño gráfico en los 3 niveles..... | 53 |
| Gráfica 12. Modalidades oferta nacional de programas en diseño gráfico | 71 |
| Gráfica 13. Porcentaje de personas que usan internet. 2016 | 76 |
| Gráfica 14. Porcentaje de individuos que usan internet comparativo con Colombia | 76 |
| Gráfica 15. Implementación de startups Chile, Colombia, México y Perú 2016..... | 76 |
| Gráfica 16. Comportamiento Área de Bellas Artes. 2016-2019..... | 85 |
| Gráfica 17. Participación del área de conocimiento Bellas Artes entre todas las áreas de conocimiento en Colombia. Año 2019..... | 85 |
| Gráfica 18. Participación área de conocimiento Bellas Artes en el total de matriculados. Año 2019 | 86 |
| Gráfica 19. Participación área de conocimiento Bellas Artes en el total de graduados. Año 2019 | 86 |
| Gráfica 20. Tasa de deserción anual por nivel de formación en Colombia | 87 |
| Gráfica 21. Tasa de deserción por cohorte por nivel de formación en Colombia. 2015-2016 | 88 |
| Gráfica 22. Tasa de deserción periodo por nivel de formación en Colombia. 2015-2016 .. | 88 |
| Gráfica 23. Pirámide Ocupacional vs. Educacional..... | 89 |
| Gráfica 24. Resultados Prueba de Habilidades- Plataforma..... | 139 |
| Gráfica 25. Opción de Grado Diseño Gráfico Digital 2019-2020 | 154 |
| Gráfica 26. Porcentajes de deserción anual programa Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales 2018-2021-1A..... | 171 |
| Gráfica 27. Porcentajes de deserción anual programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital 2018- 2021-1A | 171 |

| | |
|---|-----|
| Gráfica 28. Porcentajes de deserción anual programa profesional Diseño gráfico Digital 2018- 2021-1A | 172 |
| Gráfica 29. Participaciones en actividades de bienestar Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales | 177 |
| Gráfica 30. Participaciones en actividades de bienestar Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 177 |
| Gráfica 31. Participaciones en actividades de bienestar Profesional en Diseño Gráfico Digital | 178 |
| Gráfica 32. Percepción de los graduados de los 3 niveles de Diseño Gráfico Digital. Componente académico- Generalidades de empleabilidad..... | 179 |
| Gráfica 33. Practicantes por año programa técnico, tecnológico y profesional | 181 |
| Gráfica 34. Modalidades de práctica de los estudiantes del programa años 2019-2021 .. | 182 |
| Gráfica 35. Prácticas realizadas por sector. 2018 - 2021 | 182 |
| Gráfica 36. Resultados Grupo de investigación Imagen y TIC | 214 |
| Gráfica 37. Integrantes Semillero de Investigación CUVO..... | 227 |
| Gráfica 38. Relación de estudiantes por docente Diseño Gráfico Digital. 2021-2027 | 264 |
| Gráfica 39. Resultados evaluación docente Técnico Profesional en Operación de Objetos virtuales. 2020..... | 279 |
| Gráfica 40. Resultados evaluación docente Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital 2020 | 280 |
| Gráfica 41. Resultados evaluación docente Profesional en Diseño Gráfico Digital. 2020 | 280 |

INDICE DE ANEXOS

| | |
|---|-----|
| Anexo 1. Acuerdo 004 de mayo 17 de 2013 Creación programa diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos..... | 15 |
| Anexo 2. Resolución No. 17785 de 2013 por la cual se otorga el Registro Calificado al programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, metodología virtual. | 15 |
| Anexo 3. Resolución No. 11782 de diciembre de 2013 por la cual se otorga el registro calificado al programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital por ciclos propedéuticos, metodología virtual. | 15 |
| Anexo 4. Resolución No. 17783 de diciembre de 2013 por la cual se otorga el registro calificado al programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales por ciclos propedéuticos, metodología virtual. | 15 |
| Anexo 5. Caracterización estudiantes Diseño Gráfico Digital. | 22 |
| Anexo 6. Acta de aprobación Consejo Académico renovación del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, modalidad virtual. | 31 |
| Anexo 7. Acuerdo 011 del 16 de junio de 2021 del Consejo Superior, por el cual se aprueba la modificación del plan de estudios del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, modalidad virtual..... | 32 |
| Anexo 8. Clasificación Nacional de Ocupaciones 2019..... | 50 |
| Anexo 9. Planes de estudio IES Nacionales e Internacionales | 63 |
| Anexo 10. Reporte deserción y graduación en educación superior año 2016. MEN..... | 89 |
| Anexo 11. Estadísticas de deserción y permanencia SPADIES 3.0. 2010-2018. MEN | 89 |
| Anexo 12. Informe autoevaluación 2018..... | 107 |
| Anexo 13. Informe autoevaluación 2021..... | 107 |
| Anexo 14. Justificación reforma curricular | 107 |
| Anexo 15. Malla Curricular plan de estudios propuesto..... | 117 |
| Anexo 16. Guía didáctica | 124 |
| Anexo 17. Syllabus..... | 124 |
| Anexo 18. Rúbricas de Evaluación | 124 |
| Anexo 19. Resultados encuesta a estudiantes 2020 | 130 |
| Anexo 20. Actividades CVI..... | 141 |
| Anexo 21. Avances en Internacionalización Uvirtual..... | 141 |
| Anexo 22. Plan de Internacionalización | 141 |
| Anexo 23. Rúbricas para la evaluación de proyectos | 154 |
| Anexo 24. Matriz de resultados de aprendizaje por espacio académico..... | 170 |
| Anexo 25. Actividades de bienestar..... | 178 |
| Anexo 26. Programa de permanencia Uvirtual | 178 |
| Anexo 27. Caracterización graduados Diseño Gráfico Digital. | 180 |
| Anexo 28. Procedimiento de Prácticas y Pasantías..... | 181 |

| | |
|---|-----|
| Anexo 29. Consolidado de prácticas 2019-2021 | 182 |
| Anexo 30. Soportes seguimiento a prácticas 2019-2021 | 183 |
| Anexo 31. Grupo de investigación Imagen y TIC..... | 229 |
| Anexo 32. Listado de convenios | 257 |
| Anexo 33. Soportes de convenios | 257 |
| Anexo 34. Soportes de participación en eventos..... | 257 |
| Anexo 35. Soportes webinar..... | 257 |
| Anexo 36. Soportes Escuela de Familia | 258 |
| Anexo 37. Ingreso e inducción de docentes..... | 266 |
| Anexo 38. Formato Plan de trabajo docente | 275 |
| Anexo 39. Lineamientos asignación docente | 275 |
| Anexo 40. Manual de Evaluación de Docentes - tutores..... | 281 |
| Anexo 41. Evaluación de desempeño de los docentes | 281 |
| Anexo 42. Formato Plan de mejoramiento docente | 281 |
| Anexo 43. Plan de formación y capacitación docente – tutor 2020-2026..... | 281 |
| Anexo 44. Diseño de espacios académicos | 299 |
| Anexo 45. Formato recursos digitales | 299 |
| Anexo 46. Contrato licencias MyTime English. | 301 |
| Anexo 47. Convocatoria 770 Jóvenes Investigadores | 302 |
| Anexo 48. Plan Estratégico de Tecnología - PETI..... | 308 |
| Anexo 49. Descripción Sistemas de Información Uvirtual | 314 |
| Anexo 50. Planos de red..... | 315 |
| Anexo 51. Brochure servidor Hp Administrador de dominio Uvirtual. | 317 |
| Anexo 52. Mantenimiento de equipos de cómputo..... | 320 |

1. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA

La Universitaria Virtual Internacional, en el marco del desarrollo de su apuesta educativa, presenta en este documento las condiciones para la renovación del programa Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos, modalidad virtual, así: primer nivel, Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales, segundo nivel, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y tercer nivel, Profesional universitario en Diseño Gráfico Digital; los cuales aseguran su ofrecimiento en condiciones de calidad, a partir de los aspectos institucionales de impronta en su proyecto educativo, del direccionamiento estratégico y los aspectos especiales que fundamentan la riqueza, identidad, prospectiva y fortalezas institucionales, teniendo como marco de referencia los documentos institucionales y legales, en especial lo dispuesto en el Decreto 1330 de 2019 y en la Resolución 021795 del 19 de mayo de 2020.

Tabla 1. Datos básicos Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales

| | |
|--|--|
| Denominación del programa: | Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales |
| Título a otorgar: | Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales |
| Nivel de Formación: | Técnico |
| Código registro SNIES: | 102956 |
| Resolución registro calificado: | No. 17783 del 06/12/2013 |
| Formulación: | Ciclos propedéuticos |
| No. De Créditos: | 64 |
| Duración: | 8 Trimestres |
| Metodología de Estudio: | Virtual |
| Unidad Académica: | Vicerrectoría Académica |
| Area del Conocimiento: | Humanidades |
| Núcleo Básico: | Bellas Artes |
| Lugar de Funcionamiento: | Bogotá D.C. |
| Dirección: | Carrera 19 No. 71 A - 23 (Bogotá - Colombia) |
| Teléfono: | (+571) 744 2758 |
| E-mail: | vice.academico@uvirtual.edu.co coordinacion.disenografico@uvirtual.edu.co direccion.calidad@uvirtual.edu.co |

Tabla 2. Datos básicos Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital

| | |
|--|--|
| Denominación del programa: | Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital |
| Título a otorgar: | Tecnólogo en Gestión de la Comunicación Digital |
| Nivel de Formación: | Tecnológico |
| Código registro SNIES: | 102955 |
| Resolución registro calificado: | No. 17782 06/12/2013 |
| Formulación: | Ciclos propedéuticos |
| No. De Créditos: | 111 |

| | |
|---------------------------------|--|
| Duración: | 6 trimestres |
| Metodología de Estudio: | Virtual |
| Unidad Académica: | Vicerrectoría Académica |
| Área del Conocimiento: | Humanidades |
| Núcleo Básico: | Bellas Artes |
| Lugar de Funcionamiento: | Bogotá D.C. |
| Dirección: | Carrera 19 No. 71 A - 23 (Bogotá - Colombia) |
| Teléfono: | (+571) 744 2758 |
| E-mail: | vice.academico@uvirtual.edu.co coordinacion.disenografico@uvirtual.edu.co direccion.calidad@uvirtual.edu.co |

Fuente: Elaboración propia. 2021

Tabla 3. Datos básicos Diseño Gráfico Digital

| | |
|--|--|
| Denominación del programa: | Diseño Gráfico Digital |
| Título a otorgar: | Profesional en Diseño Gráfico Digital |
| Nivel de Formación: | Profesional |
| Código registro SNIES: | 102954 |
| Resolución registro calificado: | No. 17785 06/12/2013 |
| Formulación: | Ciclos propedéuticos |
| No. De Créditos: | 144 |
| Duración: | 4 trimestres |
| Metodología de Estudio: | Virtual |
| Unidad Académica: | Vicerrectoría Académica |
| Área del Conocimiento: | Humanidades |
| Núcleo Básico: | Bellas Artes |
| Lugar de Funcionamiento: | Bogotá D.C. |
| Dirección: | Carrera 19 No. 71 A - 23 (Bogotá - Colombia) |
| Teléfono: | (+571) 744 2758 |
| E-mail: | vice.academico@uvirtual.edu.co coordinacion.disenografico@uvirtual.edu.co direccion.calidad@uvirtual.edu.co |

Fuente: Elaboración propia. 2021

Antecedentes

El programa Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos, modalidad virtual, es aprobado mediante las resoluciones de registro calificado No. 17783, 17782 y 17785 de 2013 del MEN; emerge como un desarrollo de la dinámica académica de la Universitaria Virtual Internacional, con el fin de atender requerimientos de las organizaciones, digitales, multimediales productivas y/o académicas, con competencias específicas en el ámbito del diseño gráfico digital, el desarrollo de objetos virtuales, la comunicación digital, a través de piezas multimedia, de publicaciones digitales, simuladores y con habilidades gerenciales, de toma de decisión y de gestión.

Este programa se enmarca en la formación por ciclos propedéuticos, de tal forma que los estudiantes desarrollen un ámbito de competencias indispensables para la competitividad,

crecimiento y sostenibilidad de las organizaciones en un mundo globalizado. Así, encontrará la satisfacción de su proyecto de vida y rápida inserción al mundo productivo. Las denominaciones de las propuestas formativas en los tres niveles se derivan y fundamentan en aspectos normativos del contexto nacional e internacional, en referentes sobre el estado del arte de la formación en el campo de conocimiento de interés, de las características y necesidades del sector productivo en el área del conocimiento, brindando una propuesta formativa integral y acorde a las necesidades de los estudiantes de la Universitaria Virtual Internacional.

Anexo 1. Acuerdo 004 de mayo 17 de 2013 Creación programa diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos

Anexo 2. Resolución No. 17785 de 2013 por la cual se otorga el Registro Calificado al programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, metodología virtual.

Anexo 3. Resolución No. 11782 de diciembre de 2013 por la cual se otorga el registro calificado al programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital por ciclos propedéuticos, metodología virtual.

Anexo 4. Resolución No. 17783 de diciembre de 2013 por la cual se otorga el registro calificado al programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales por ciclos propedéuticos, metodología virtual.

Propósito general del programa

El programa virtual por ciclos propedéuticos en Diseño Gráfico Digital, tiene como propósito general de formación “Formar líderes transformacionales tecnológicamente competitivos en áreas ocupacionales específicas, en diseño gráfico, multimedia digital, la comunicación digital y el diseño de objetos virtuales; que respondan de forma pertinente a las necesidades cambiantes a través de las aplicaciones al mercado laboral; a las exigencias de los avances e innovaciones tecnológicas, y a los procesos pedagógicos, de acuerdo con las necesidades del mercado empresarial regional, nacional e internacional”.

Propósitos Específicos

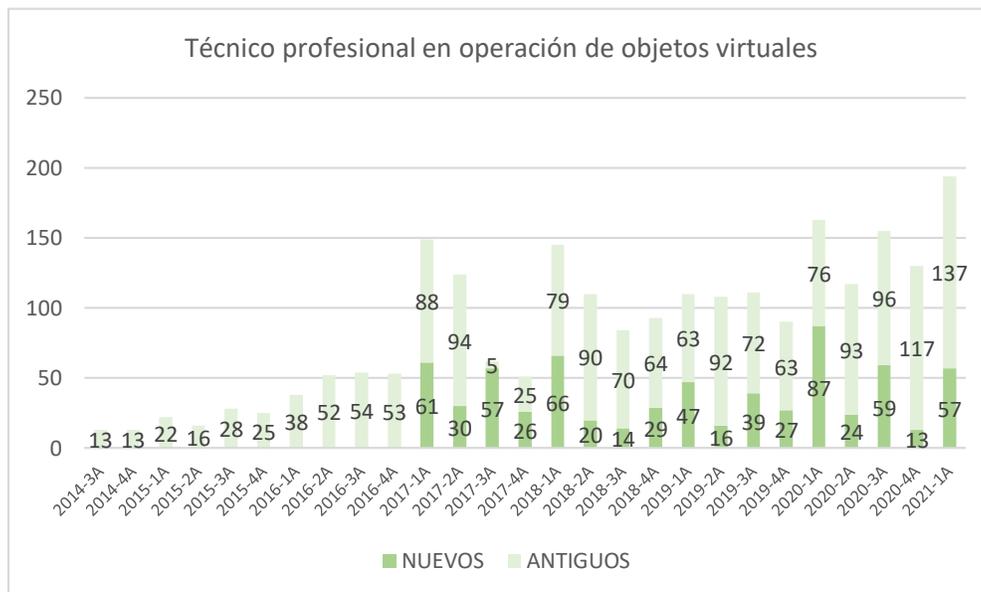
- Abonar al crecimiento, desarrollo y formación integral de los estudiantes virtuales, y a enriquecerlos en competencias axiológicas para su crecimiento personal, laboral y de contexto, en el marco de una educación profesional universitaria, continua y permanente.

- Formar técnicos profesionales, tecnólogos y profesionales con capacidades para comprender y resolver problemas específicos en el área del diseño gráfico digital a través de software aplicado.
- Brindar la fundamentación teórica, tecnológica y las herramientas prácticas para el diseño gráfico multimedia digital, el desarrollo de objetos virtuales y la comunicación digital a través del software aplicado y pertinente del mercado digital.
- Brindar conocimiento profundo sobre los elementos teóricos del proceso creativo; en los lenguajes visuales, audiovisuales e interactivos.
- Velar por una formación desde una visión integral de la sociedad; que contribuya a mejorar la calidad de vida de la gente y a la preservación del contexto y del medio ambiente.

Estudiantes

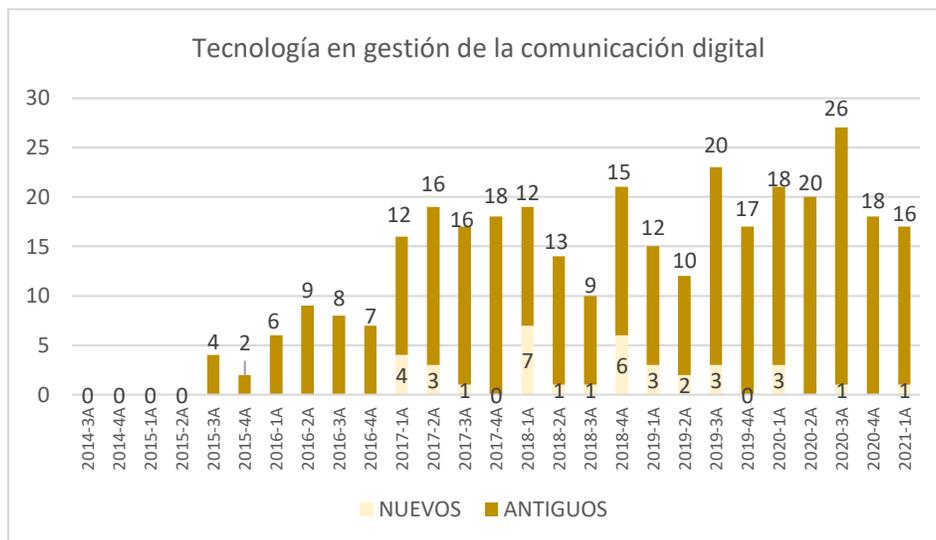
El programa Diseño Gráfico Digital recibe sus primeros 13 estudiantes en el periodo 2014-3A en el nivel técnico profesional. En las gráficas se observa la evolución de estudiantes nuevos y antiguos, en los niveles técnico, tecnológico y profesional.

Gráfica 1. Histórico de estudiantes programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales



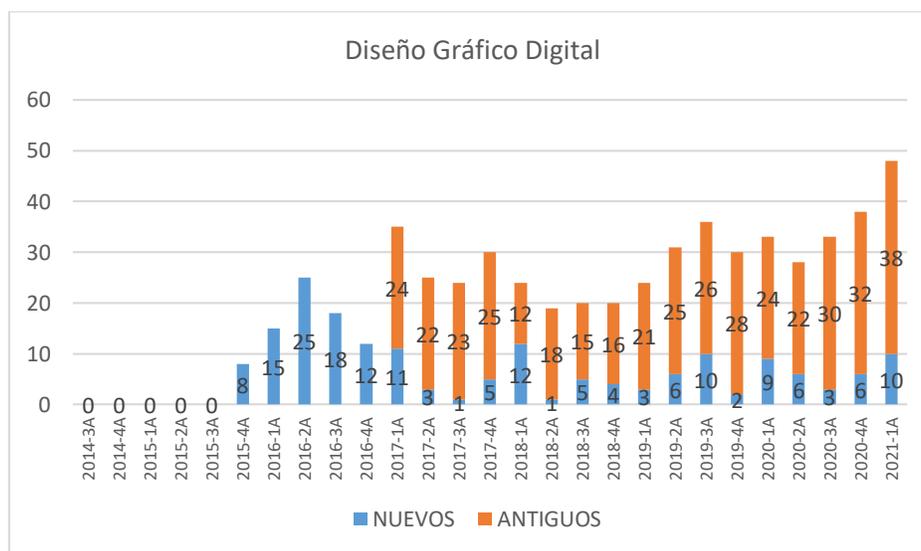
Fuente: Registro y Control Uvirtual. 2021

Gráfica 2. Histórico de estudiantes programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital



Fuente: Registro y Control Uvirtual. 2021

Gráfica 3. Histórico de estudiantes programa profesional en Diseño Gráfico Digital



Fuente: Registro y Control Uvirtual. 2021

Para el periodo 2021-1A, cuenta con 194 estudiantes en el técnico profesional, 17 en el tecnológico y 48 en el profesional, lo que muestra su acogida y una gran oportunidad de vinculación de aspirantes nuevos.

Caracterización estudiantil

En el año 2020 se realizaron en la institución, dos tipos de caracterizaciones a través de encuestas divididas en seis componentes (personal, familiar, laboral, académico, tecnológico e institucional), aplicadas a los estudiantes:

1. Caracterización anual, la cual se desarrolla al inicio de cada año a estudiantes nuevos y antiguos, con el fin de conocer las características de la población estudiantil que inicia cada año estudiando en la Uvirtual.
2. Caracterización de ingreso, que se lleva a cabo al inicio de cada trimestre únicamente a estudiantes nuevos, con el fin de conocer las características de la población estudiantil que ingresa a la Uvirtual. Se cuenta también con el apoyo del área de admisiones para obtener una mayor cantidad de respuestas en la encuesta.

En la tabla a continuación, se presenta la información de estudiantes convocados y encuestas efectivas en los 3 programas, técnico, tecnología y profesional.

Tabla 4. Encuestas de caracterización efectivas

| Programa académico | Número de estudiantes convocados | Número de encuestas diligenciadas | Encuestas 100% efectivas |
|--|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| Técnico en operación de objetos virtuales | 133 | 98 | 94 |
| Tecnología en gestión de la comunicación digital | 21 | 20 | 20 |
| Profesional en Diseño gráfico digital | 33 | 29 | 28 |

Fuente: Bienestar Institucional. 2021

Acorde a la caracterización anual, llevada a cabo en el primer periodo académico del año 2020 con estudiantes nuevos y antiguos, se logran extraer las siguientes conclusiones en 6 componentes de la herramienta de caracterización, las cuales son factores comunes en todos los programas académicos:

Tabla 5. Resultados por componente caracterización de estudiantes. 2020

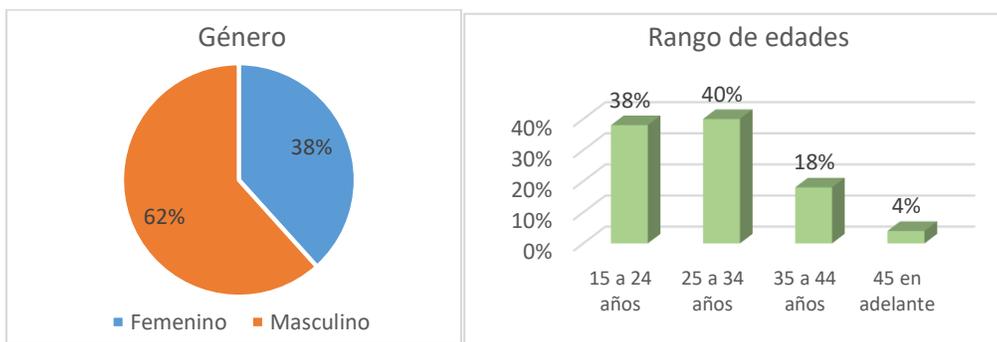
| COMPONENTE | RESULTADOS |
|-------------|---|
| PERSONAL | <ul style="list-style-type: none"> - La población estudiantil de la institución es principalmente femenina. - La mayor parte de la población se encuentra entre los 20 y 39 años de edad. - La población estudiantil es mayoritariamente soltera. - Los estudiantes residen principalmente en viviendas arrendadas. - La población estudiantil reside en los 6 estratos socioeconómicos, evidenciándose una predominancia en los estratos 2 y 3. - En el año contamos con población estudiantil residente en los siguientes países: Colombia, Estados Unidos, Canadá, Chile, Argentina y China. - La mayoría de la población se encuentra afiliada al sistema de salud. - En promedio un 12% de la población caracterizada presenta alguna enfermedad crónica. |
| FAMILIAR | <ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de la población estudiantil no tiene hijos. - De la población estudiantil que tiene hijos, en promedio un 45% es padre o madre cabeza de familia. - La mayor parte de los estudiantes refieren que ninguna o una persona depende económicamente de ellos. - La mayoría de la población estudiantil tienen una relación afectiva con su núcleo familiar. - El mayor porcentaje de la población estudiantil se pagan su carrera con sus propios medios y recursos económicos. - El máximo nivel educativo alcanzado por los padres y madres de los estudiantes es primaria y secundaria. - La ocupación principal de las madres de los estudiantes es el trabajo en el hogar y la ocupación principal de los padres consiste en actividades independientes. - La mayoría de la población caracterizada no tiene ningún hermano menor de edad. |
| LABORAL | <ul style="list-style-type: none"> - Más de la mitad de la población caracterizada se encuentra empleada actualmente y principalmente en el sector económico de servicios. - Los ingresos mensuales de los estudiantes que laboran, oscila en su mayoría entre 1 a 2 SMMLV (Salario Mínimo Mensual Legal Vigente) con contrato a término indefinido y en tiempo completo. - En promedio, el 84% de la población estudiantil que labora, evidencia que los ingresos percibidos mensualmente son suficientes para gastos propios y familiares. - Un gran porcentaje de los estudiantes labora en una empresa hace más de 4 años. |
| TECNOLÓGICO | <ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de los estudiantes cuentan con los recursos básicos para el desarrollo de su programa académico virtual: computador e internet. - Más de la mitad de la población caracterizada cuenta con un plan de internet móvil. - En promedio, el 92% de los estudiantes caracterizados cuentan con un plan de internet en su hogar. - En relación a recursos extra, la mayoría de estudiantes usa su dispositivo para conectarse a internet. |
| ACADÉMICO | <ul style="list-style-type: none"> - Las dos razones principales por las cuales los estudiantes eligen su carrera, ocurren porque eligen el programa académico que más les gusta y trabajan en actividades relacionadas. - La mayor parte de la población estudiantil se graduó de bachillerato hace más de 4 años y principalmente de colegio público. - En promedio, un 80% de la población estudiantil ha ingresado a estudiar otros programas o carreras; sin embargo, de esta cantidad el 24% de los estudiantes no culminó su programa académico, la mayoría aducen factores económicos. - Un alto porcentaje de estudiantes han tenido un rendimiento sobresaliente durante su historia académica. |

| COMPONENTE | RESULTADOS |
|---------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> – La mayoría de estudiantes caracterizados refiere no tener ningún nivel de inglés y en promedio, un 2,5% de la población domina una lengua diferente al español y al inglés. – Los estudiantes refieren que presentan mayor grado de dificultad en las siguientes habilidades académicas: Expresión en público y contenidos matemáticos y numéricos. – Se evidencia en los estudiantes poco tiempo dedicado al estudio, debido a que la mayoría usa entre una y diez horas semanales para estudiar |
| INSTITUCIONAL | <ul style="list-style-type: none"> – Más de la mitad de la población estudiantil conoció a la Uvirtual por medio de una búsqueda activa a través de internet. – En promedio, un 58% de los estudiantes conocían la educación virtual antes de ingresar a la Uvirtual. – En promedio, un 59% de la población caracterizada conoce los servicios de Bienestar institucional. |

Fuente: Bienestar Institucional. 2021

La población estudiantil de los 3 niveles (técnico, tecnológico y profesional) está compuesta en su mayoría por hombres (62%), el 38% restante son mujeres; el 38% de los estudiantes se encuentran en el rango de edad de los 15 a 24 años, el 40% entre los 25 a 34 años, el 18% entre 35 a 44 años y el 4% de 45 años en adelante.

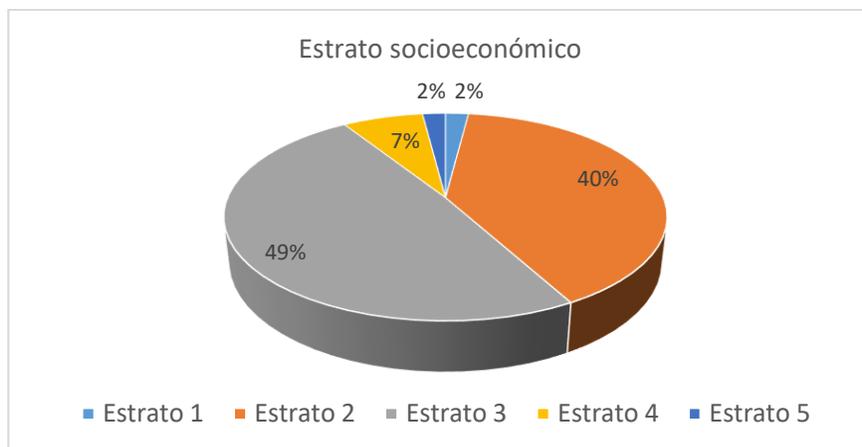
Gráfica 4. Estudiantes por género y edad programa Diseño Gráfico Digital. 2020



Fuente: Coordinación de Bienestar. 2021

La mayoría de los estudiantes pertenecen a los estratos 2 y 3 (89%) aunque hay un pequeño porcentaje de los estratos 1, 4 y 5 (11%).

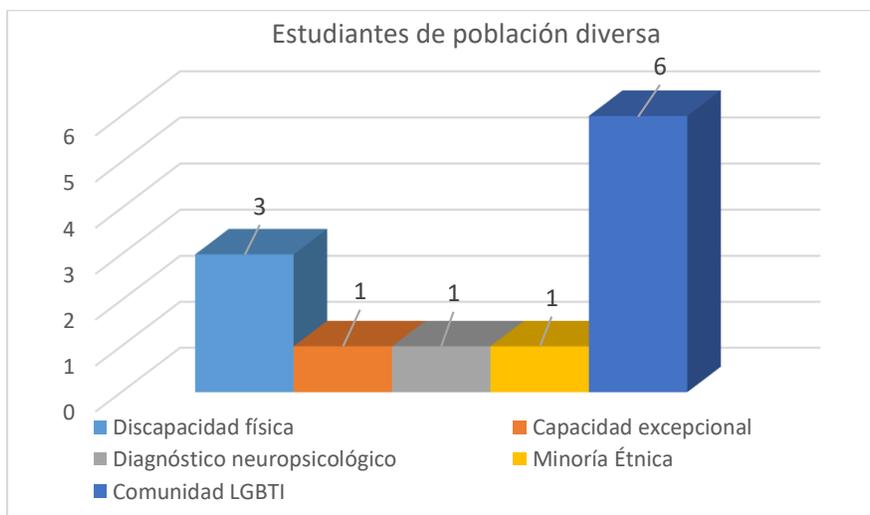
Gráfica 5. Estudiantes por estrato socioeconómico Diseño Gráfico Digital. 2020



Fuente: Coordinación de Bienestar. 2021

Entre la población diversa, se cuenta en el programa con 3 estudiantes en condición de discapacidad física, 1 con capacidad excepcional, 1 con diagnóstico neuropsicológico, 1 de minorías étnicas y 6 de la comunidad LGBTI, distribuidos como se muestra en la siguiente gráfica

Gráfica 6. Estudiantes de población diversa Diseño Gráfico Digital. 2020



Fuente: Coordinación de Bienestar. 2021

En cuanto a su estado laboral, en promedio el 57% de los estudiantes trabaja como empleado, el 20% es independiente, principalmente en el sector servicios, comunicaciones, comercio, educación, y en menor proporción en sectores industrial, minero y energético; el 23% restante manifiesta estar desempleado.

Gráfica 7. Estado laboral de los estudiantes. Año 2020



Fuente: Caracterización de estudiantes, Coordinación de Bienestar. 2021

En archivo anexo se presenta en detalle la caracterización de los estudiantes del programa Diseño Gráfico Digital.

Anexo 5. Caracterización estudiantes Diseño Gráfico Digital.

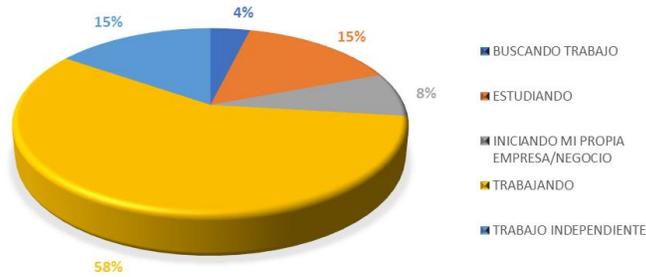
Graduados

Al periodo 2021- 1A, el programa Diseño gráfico Digital cuenta con egresados distribuidos así: 36 del nivel Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales, 14 de la Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y 29 del nivel profesional en Diseño Gráfico Digital.

Actualmente, en promedio en los niveles técnico y tecnológico, el 50% de los graduados del programa se encuentran laborando como empleados en una empresa, el 10% como independiente, 16% iniciando su propia empresa o negocio, 14% está estudiando. El 10% restante manifiesta estar en la búsqueda de empleo. En el nivel profesional, el 63% se encuentra laborando como empleado y el 37% como independiente. En las siguientes gráficas se observa el detalle para cada programa.

Gráfica 8. Estado actual de los graduados programa Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales

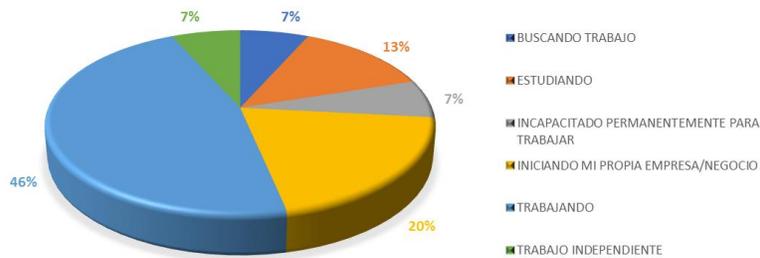
TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN EN OBJETOS VIRTUALES



Fuente: Caracterización de graduados. Área de egresados Uvirtual. 2021

Gráfica 9. Estado actual de los graduados programa Tecnología en gestión de la Comunicación Digital

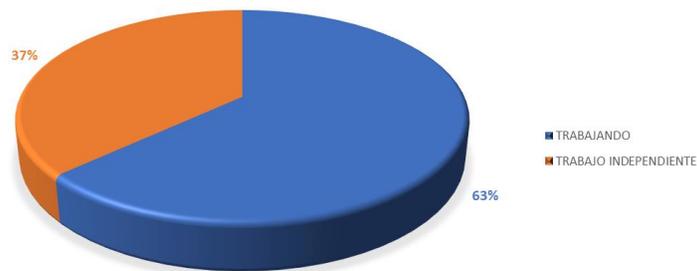
TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL



Fuente: Caracterización de graduados. Área de egresados Uvirtual. 2021

Gráfica 10. Estado actual de los graduados programa profesional Diseño Gráfico Digital

PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL



Fuente: Caracterización de graduados. Área de egresados Uvirtual. 2021

1.1 Propuesta diferenciadora

El programa Diseño Gráfico Digital en modalidad virtual surge de la dinámica académica de la Universitaria Virtual Internacional, constituyéndose en una propuesta diferenciadora la virtualidad como eje fundamental, además de su estructura sólida desde el componente curricular con miras a responder al compromiso institucional de ofrecer programas de educación superior pertinentes que atiendan las necesidades de desarrollo del país de un programa necesario para diferentes rincones del país en modalidad virtual, donde otro tipo de ofertas educativas no llegan. Su objetivo está orientado a la satisfacción de las necesidades de comunicación visual a partir de la gestión eficiente de la imagen y el texto producidos en plataformas digitales, con el fin de crear y transmitir un mensaje específico a los diferentes públicos de interés de las organizaciones.

El programa se enmarca en la formación por niveles y ciclos propedéuticos, iniciando con el programa técnico profesional, continuando con el tecnológico, para terminar con el profesional en Diseño Gráfico Digital. Con este tipo de formación los estudiantes desarrollan un ámbito de competencias indispensables para la competitividad, crecimiento y sostenibilidad de las organizaciones en un mundo globalizado. Las denominaciones de las propuestas formativas en los tres niveles se derivan y fundamentan en aspectos normativos del contexto nacional e internacional, en referentes sobre el estado del arte de la formación en el campo de conocimiento de interés, de las características y necesidades del sector productivo en el área del conocimiento. Así, encontrará la satisfacción de su proyecto de vida y rápida inserción al mundo productivo.

Es así como, “en el nivel técnico profesional se abordarán temas que permitan desarrollar competencia relacionadas con la aplicación de conocimientos en un conjunto de actividades laborales realizadas en diferentes contextos con un alto grado de especificidad y un menor grado de complejidad, en el sentido del número y la naturaleza de las variables que intervienen y que el profesional respectivo deberá por consiguiente controlar Habitualmente se requiere la colaboración con otros, a través de la participación en un grupo o equipo de trabajo dirigido, o la realización autónoma de trabajos de alta especificidad”¹, y en el nivel profesional se desarrollarán temas que permitan desarrollar habilidades relacionadas con la aplicación y práctica de conocimientos, orientadas a la toma de decisiones, liderazgo y generar propuestas de innovación, creatividad y sostenibilidad.

¹ MEN (2007). Política pública sobre educación superior por ciclos y por competencias.

Los programas Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y profesional en Diseño Gráfico Digital, continuarán forjando su importancia para el país, debido a que permitirá ampliar la cobertura académica con calidad y pertinencia, dando alcance a varios objetivos propuestos en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, permitiendo el crecimiento y competitividad, igualdad de oportunidades para la prosperidad social, sostenibilidad regional y sostenibilidad ambiental, dando de igual forma cobertura a las necesidades y requerimientos del sector primario, secundario, terciario y cuaternario, continuará en el esfuerzo por llegar a estos sectores del país en los cuales por su ubicación hacen muy difícil que nuestra población tenga acceso a la educación superior.

1.2 Trayectoria institucional PEI

La Universitaria Virtual Internacional es una institución de educación superior que ofrece programas 100% virtuales en diversas áreas del conocimiento, fundada en 2010 y reconocida por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) mediante la Personería Jurídica No. 4788 de 2012, con registro SNIES 9915. Cuenta con catorce programas académicos aprobados por el Ministerio de Educación Nacional entre finales de 2013 y mediados de 2020, cuatro de ellos articulados por ciclos propedéuticos, un programa terminal y un programa de posgrado.

El desarrollo de sus acciones educativas se funda en el Liderazgo Transformacional Tecnológico, con enfoque problémico basado en la formación por competencias, contextualizando a los estudiantes en las condiciones propias de su entorno para que se conviertan en agentes de cambio y generen un impacto positivo en su comunidad. La denominación técnica profesional, tecnología y profesional, encajan en el Modelo educativo “Tecnológico Transformacional”, que pretende ser expresamente un modelo de tecnología y una experimentación contexto- céntrica permanente; pionero, innovador, y renovador; un modelo que explora nuevos caminos; que propicia la apertura a todas las formas del saber científico, aplica el principio formativo de la polivalencia, como estrategia para lograr la apertura cognitiva, mediante el trabajo colaborativo y la conformación de equipos de trabajo y estudio.

En el Modelo educativo “tecnológico”, el estudiante recibe una educación tecnológica, que lo prepara para afrontar con éxito la competitividad de la vida laboral, ya sea como empleado o como emprendedor. Además, esta propuesta curricular se caracteriza por ser una educación pragmática y vinculada a la realidad profesional, ya que en los espacios académicos se desarrollan proyectos que acercan al estudiante a los retos de su profesión, enfatizando en el desarrollo de procesos y en la gestión de los mismos. Esto lo podemos evidenciar en los espacios del área disciplinar como color digital, vectorial y retoque digital, tipográfico y corporativo digital, animación web, aplicativos y desarrolladores web, ilustración digital I, animación 3D I, planimetría digital y en la práctica profesional, por ejemplo. El entorno virtual en el que se desarrolla el proceso educativo lo prepara para adaptarse con facilidad a ambientes tecnológicos en constante cambio y actualización. Lo tecnológico del programa facilita que se tenga una población de estudiantes diversa e incluyente, ya que permite que se vinculen desde los lugares más apartados de la geografía nacional o personas que por su situación económica o de discapacidad, no están vinculadas a la educación presencial tradicional.

En cuanto a lo “transformacional”, los estudiantes del programa reciben formación que les permite desarrollar habilidades con las que pueden impactar positivamente su entorno desde diferentes aspectos como el económico, social, cultural, etc. Detectar, analizar y afrontar problemas de su contexto y proponer metodologías creativas que aporten soluciones pertinentes desde su quehacer disciplinar. Esto se evidencia en el programa a través de espacios académicos como: liderazgo transformacional, inteligencia emocional, ética ciudadana, proyecto de vida, entre otras.

La renovación del programa de Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos en modalidad virtual, se presenta como parte del fortalecimiento del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Universitaria Virtual Internacional (Link: <https://n9.cl/bv7q8>), en la búsqueda de brindar una educación de calidad con alcance nacional. El PEI brinda respuestas a las necesidades y exigencias del mundo contemporáneo en el plano académico, sociocultural y económico, potenciando el aprendizaje autónomo, significativo y la autogestión formativa, así como el desarrollo de las habilidades digitales necesarias, basado en el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y del Aprendizaje y el Conocimiento en una formación eminentemente virtual.

Conscientes del compromiso con el desarrollo nacional bajo un enfoque de movilidad social, cimentada sus acciones en enfoques educativos basados en la calidad, la innovación permanente, la oferta de experiencias educativas, la consolidación de comunidades de colaboradores, en el marco de la globalidad y la internacionalización. Así mismo, la propuesta se basa en el surgimiento de cambios muy marcados en el contexto económico, científico y social del país, enmarcado en las nuevas realidades propias de un mundo globalizado. El Proyecto Educativo Institucional, plantea los valores que identifican la naturaleza de la Institución y que permean todos los procesos propios de su quehacer, de sus ambientes y por lo tanto del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, en las tres funciones sustantivas: docencia, investigación y relación con el entorno, e igualmente, en los procesos de la didáctica y la pedagogía, valores que se manifiestan en cada una de sus acciones. Entre los valores institucionales se encuentran la ética, responsabilidad social, liderazgo, solidaridad, libertad y equidad. Los principios fundacionales en lo que se enmarca la institución son el emprendimiento, ciudadanía global, innovación, calidad, polivalencia y pertinencia.

El programa académico, busca formar en sus estudiantes habilidades que lo hagan un ser innovador, estratégico, abierto, participativo, dinámico e integrado con su comunidad, de modo que se convierta en un ser autónomo, activo, creativo, capaz de autorrealizarse, de comprender y actuar en forma crítica sobre su entorno tal como el PEI institucional define que serán sus egresados tras aprobar con éxito su proceso educativo. Los estudiantes del programa tienen una formación integral y articulada que los convierte en seres humanos con principios éticos y reflexivos que les permiten hacer aportes y generar un desarrollo sostenible, a través del trabajo colaborativo vinculan a su entorno para alcanzar metas de bien común.

1.3 Marco Normativo

Los programas en el área del diseño gráfico, permiten dar cumplimiento al principio constitucional consagrado en el Artículo 67, al propender por una educación integral con calidad que responda a las necesidades del entorno; y se encuentran orientados por la siguiente normatividad:

Gubernamental

Los principios fundamentales del sistema educativo colombiano están recogidos en la Constitución Política de Colombia de 1991. Igualmente, se soporta en la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) que define la educación como “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”; define también la educación formal como “aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos” ; y se soporta en el cumplimiento de los fines de la Educación establecidos en el Artículo 5° de la Ley 115 de 1994. y la Ley de Educación Superior Ley 30 de 1992 Artículo 1° que indica que “es un proceso permanente que posibilita el desarrollo de las potencialidades del ser humano de una manera integral, se realiza con posterioridad a la educación media o secundaria y tiene por objeto el pleno desarrollo de los alumnos y su formación académica o profesional”. Estas leyes señalan las directrices generales para regular la educación y se fundamentan en el principio constitucional del derecho que tiene toda persona a recibir educación.

La Constitución Política de Colombia en el Art. 26 consagra tres derechos fundamentales: 1. El derecho a elegir profesión u oficio; 2. El derecho a ejercer la actividad escogida y 3. El derecho a la igualdad. En consonancia con estos derechos, el programa de Diseño Gráfico Digital asienta en el reconocimiento jurídico del ejercicio profesional, en la idoneidad de dicho ejercicio y en la igualdad de oportunidades para elegir cualquier profesión u oficio.

La renovación de los programas Técnico profesional en Operación de objetos virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital, se sustenta en el principio fundamental de la Educación Superior contemplado en la Ley 30 de 1992, el Artículo 3 que vela por la calidad del servicio educativo, el Artículo 28 que le otorga a las Instituciones Universitarias para la creación, organización y desarrollo de programas académicos, otorgar los títulos correspondientes, Artículo 6, 8, 9, 25 y 26, donde se establecen los lineamientos generales para la denominación de los programas de formación superior en Colombia.

El decreto 1330 de 2019, reglamenta el registro calificado, la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior. El programa Diseño gráfico Digital por ciclos propedéuticos, se enmarca en los fundamentos teóricos y metodológicos del Decreto, en

este sentido el programa responde a los requerimientos del sector productivo; ha sido estructurado para dar respuesta a las necesidades de las Instituciones, los estudiantes y demás partícipes del proceso educativo, a los imperativos de flexibilidad curricular y movilidad según las tendencias, el modelo pedagógico y los lineamientos definidos por entes regulatorios para los programas de Pregrado , particularmente según lo definido en el Decreto 0808 del 25 de abril de 2002, por el cual se establece “el crédito académico como mecanismo de evaluación de la calidad, transferencia estudiantil y cooperación interinstitucional”.

Respecto a la formación en pregrado por ciclos propedéuticos: La Ley 30 de 1992 del Congreso de Colombia, con referencia a las instituciones de educación superior define, para los programas de pregrado, entre otras áreas de formación, el de la técnica, la ciencia y la tecnología. La Universitaria Virtual Internacional, ofrece los programas técnico, tecnológico y profesional proporcionando la formación en el área indicada. De otra parte, a partir de la Ley 749 se establecen los ciclos propedéuticos², que se definen como unidades interdependientes, complementarias y secuenciales; mientras que el componente propedéutico hace referencia al proceso por el cual se prepara a una persona para continuar en el proceso de formación a lo largo de la vida, en este caso particular, en el pregrado. Se puede definir como una fase de la educación que le permite al estudiante desarrollarse en su formación profesional siguiendo sus intereses y capacidades con salidas parciales, múltiples titulaciones, facilitando la permanencia y continuidad de los estudios. Los ciclos propedéuticos en la formación de pregrado organizan la Educación Superior en etapas flexibles, secuenciales y complementarias. Esto se refiere a que el estudiante puede iniciar sus estudios de pregrado con un programa técnico profesional cursando (2 a 3 años), transitar hacia la formación tecnológica (3 años), para luego alcanzar el nivel de profesional universitario (5 años).

Se incorporan las metodologías y las mediciones concretas para que el estudiante, como protagonista de este proceso participe activamente en las actividades académicas, prácticas, talleres, visitas, trabajo de campo, entre otros, los cuáles garantizarán la calidad

² MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley 749. Formación por Ciclos Propedéuticos. Congreso de la Republica Bogotá: 2002. Documento [Formato html] disponible en: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-196476.html>

de su formación y el logro de las competencias previstas, todo esto a la luz de la modalidad virtual y los ambientes de aprendizaje generados.

Desde la profesión

El programa profesional Diseño Gráfico Digital tiene como referente la Resolución 3463 del 30 de diciembre de 2003, Por la cual se definen las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en Diseños. En su “Artículo1, numeral 2 Denominación académica del programa”, establece que la denominación básica de los programas de diseño puede particularizarse en el campo disciplinario diferenciado por *“La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia. Dentro de este campo disciplinario el programa podrá tener una de las siguientes denominaciones académicas: Diseño Gráfico, Diseño Visual”*, al cual corresponde el programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos.

El programa Diseño gráfico Digital modalidad virtual, surge con el fin de atender requerimientos de las organizaciones, digitales, multimediales productivas y/o académicas, con competencias específicas en el ámbito del diseño gráfico digital, el desarrollo de objetos virtuales, la comunicación digital, a través de piezas multimedia, de publicaciones digitales, simuladores y con habilidades gerenciales, de toma de decisión y de gestión; se enmarca en la formación por ciclos propedéuticos, en los niveles técnico, tecnológico y profesional, facilitando la flexibilidad curricular, la integralidad de los niveles hasta la continuidad del profesional y responde a los requerimientos del sector productivo. En especial, expresa a los planteamientos de la Política Social en Colombia, Política Nacional de Competitividad, Política de Ciencia y Tecnología para Bogotá, Plan Nacional de Desarrollo, Plan Decenal de Educación y demás documentos avalados por el Departamento Nacional de Planeación y el CONPES, que se enfocan al fomento de la educación en todos los niveles para apropiar el conocimiento, utilizar las tecnologías y buscar la competitividad a nivel internacional que permita desarrollo económico y social. En el documento “Política pública sobre educación superior por ciclos y por competencias” (2007), el Ministerio de Educación Nacional define: “La educación técnica profesional hace referencia a programas de formación integral de un nivel en el que se desarrollan competencias relacionadas con la aplicación de conocimientos en un conjunto de actividades laborales”

El programa Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales se convierte en el escenario para la realización de actividades destinadas a la satisfacción de las necesidades de comunicación visual. El título otorgado será Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales.

La Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital manejará “una mayor fundamentación científica y al desarrollo de competencias relacionadas con el desempeño de labores más complejas y de forma más autónoma”. La formación tecnológica comprende el desarrollo de responsabilidades de concepción, dirección y gestión de conformidad con la especificidad del programa. El título otorgado será Tecnólogo en Gestión de la Comunicación Digital, con competencias integrales en procesos comunicativos y de gestión en el campo disciplinar. Incentiva, además, la creación de proyectos innovadores para solucionar problemáticas propias del diseño gráfico digital.

Buscamos propiciar en nuestros estudiantes y egresados tecnólogos procesos de reflexión en torno al diseño gráfico digital, con el fin de generar proyectos y propuestas prácticas que gestionen y promuevan el uso de los recursos tecnológicos como alternativa a las problemáticas sociales y ambientales actuales.

El profesional en Diseño Gráfico Digital tiene competencias integrales direccionadas a la investigación y la gestión en torno a procesos gráficos digitales. Cuenta con herramientas teóricas y prácticas con el objetivo de impactar ambientes digitales y virtuales, incentivar la reflexión en torno a las nuevas tecnologías y su efecto en el cambio social y ambiental, entender el papel que juega la comunicación digital en el campo disciplinar y agenciar el proceso investigativo aras de la generación de nuevo conocimiento.

Institucional

El programa profesional Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos se sustenta en las declaraciones institucionales emanadas por parte Consejo Superior y el Consejo Académico:

Anexo 6. Acta de aprobación Consejo Académico renovación del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, modalidad virtual.

Anexo 7. Acuerdo 011 del 16 de junio de 2021 del Consejo Superior, por el cual se aprueba la modificación del plan de estudios del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, modalidad virtual

1.4 Los ciclos propedéuticos

Los programas Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital, se articulan por ciclos propedéuticos, los cuales “deberán preservar la independencia entre los programas que conforman el ciclo, para lo cual cada nivel deberá garantizar un perfil de formación pertinente de acuerdo con el nivel ofrecido, que le permita al egresado insertarse en el campo laboral y a su vez le posibilita continuar su formación mediante el acceso a un nivel formativo superior, dado por el componente propedéutico incluido en el diseño curricular”.³ programas que buscan caracterizar el oficio según el nivel de formación y las labores específicas de cada uno de ellos, como se observa en la guía para la Educación Técnica y Tecnológica para la Competitividad de Noviembre de 2008 del Ministerio de Educación Nacional, que establece las competencias de acuerdo con el nivel de formación tecnológico y profesional.

Tabla 6. Desarrollo de competencias de acuerdo con el nivel de formación

| NIVEL TÉCNICO | NIVEL TECNOLÓGICO | NIVEL PROFESIONAL |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla competencias relacionadas con la aplicación de conocimientos en un conjunto de actividades laborales, realizadas en diferentes contextos con un alto grado de especificidad y un menor grado de complejidad. • En el sentido del número y la naturaleza de las variables que intervienen y que el profesional respectivo deberá, por consiguiente, controlar. Se trata de operaciones casi siempre normalizadas y estandarizadas. | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla competencias relacionadas con la aplicación y práctica de conocimientos en un conjunto de actividades laborales más complejas y no rutinarias, en la mayor parte de los casos, y desempeñadas en diversos contextos. • La teoría cobra más preponderancia y sentido para conceptualizar el objeto tecnológico que le permita visualizar e intervenir en procesos de diseño y mejora. Se logra mayor capacidad de | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla competencias relacionadas con la aplicación y práctica de conocimientos, orientadas a la toma de decisiones, en un conjunto de actividades. • Desarrolla competencias en liderazgo y manejo de grupos para el logro efectivo de los objetivos de la empresa o institución. |

MEN. Política pública sobre educación superior por ciclos y por competencias. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/>

³ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. DECRETO 1330 DE 2019. [Formato pdf]. Congreso de la República. Bogotá:2020. Disponible en Internet en: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-387348_archivo_pdf.pdf

| NIVEL TÉCNICO | NIVEL TECNOLÓGICO | NIVEL PROFESIONAL |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Habitualmente se requiere la colaboración con otros, a través de la participación en un grupo equipo de trabajo dirigido, o la realización autónoma de trabajos de alta especialidad. Aquí la teoría se aborda más como fundamentación del objeto técnico, que, como objeto de estudio, pues su formación se centra en la realización de acciones para la producción de bienes y servicios. Toda la formación corresponde a prácticas en la operación, asistencia, recolección, supervisión e información para el aseguramiento de la calidad, control de los tiempos, los métodos y los movimientos que encuentran sustento en la teoría a sus formas, momentos y velocidades de cambio. | <p>decisión y de evaluación, así como de creatividad e innovación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se requiere un considerable nivel de autonomía y, muchas veces, el control y la orientación de otros. Toda su formación corresponde a prácticas en la gestión de recolección, procesamiento, evaluación y calificación de información para planear, programar y controlar procesos que encuentran en la teoría razones y fundamentos para la innovación y la creatividad. | <ul style="list-style-type: none"> Tiene considerable nivel de autonomía y, muchas veces, el control y la orientación de otros. Toda su formación corresponde a prácticas en la gestión de recolección, procesamiento, evaluación y calificación de información para planear, programar y controlar procesos que encuentran en la teoría razones y fundamentos para la innovación y la creatividad. |

Fuente: Ministerio de Educación Nacional. Educación Técnica y Tecnológica para la Competitividad. Noviembre de 2008.

Los programas Técnico profesional en Operación de objetos virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y **Profesional en Diseño Gráfico Digital**, buscan, en concordancia con las disposiciones del Ministerio de Educación Nacional (Ley 30 de 1992), contribuir a mejorar las condiciones de vida de poblaciones diversas, aportando por medio de la educación integral, una formación técnica, tecnológica y profesional, para “Formar líderes transformacionales tecnológicamente competitivos en áreas ocupacionales específicas, en diseño gráfico, multimedia digital, la comunicación digital y el diseño de objetos virtuales; que respondan de forma pertinente a las necesidades cambiantes a través de las aplicaciones al mercado laboral; a las exigencias de los avances e innovaciones tecnológicas, y a los procesos pedagógicos, de acuerdo con las necesidades del mercado empresarial regional, nacional e internacional”. De igual modo, en el contexto académico de la Universitaria Virtual Internacional se trabaja permanentemente en la inclusión de contenidos que potencien, actualicen y enriquezcan la formación técnica, tecnológica y profesional contenidas dentro de los ciclos propedéuticos.

Estos tres programas buscan avanzar en la consolidación de estrategias en pro del fortalecimiento de los vínculos entre el sector educativo y el campo laboral. Gracias a la formación competente, en la creación de contenidos visuales digitales en diversos campos

de acción como el diseño 2D y 3D en entornos digitales y en las publicaciones editoriales que respondan a las necesidades actuales del mercado.

A continuación, se presentan los niveles de formación y los créditos académicos propuestos para la renovación del programa

Tabla 7. Niveles de formación por ciclos propedéuticos según malla propuesta 2021

| CICLO PROPEDEÚTICO | NIVEL FORMATIVO | TRIMESTRES | CRÉDITOS ACADÉMICOS |
|--------------------|--|------------|---------------------|
| Ciclo Técnico | Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales, | 7 | 63 |
| Ciclo Tecnológico | Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 5 | 45 |
| Ciclo Profesional | Profesional en Diseño Gráfico Digital | 4 | 36 |
| TOTAL CICLO | | 16 | 144 |

Fuente: Elaboración propia con información de la malla propuesta. 2021

Tabla 8. Créditos por competencia programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos

| ÁREA | CRÉDITOS |
|----------------|------------|
| Misional | 18 |
| Básica | 9 |
| Competitiva | 41 |
| Profesional | 52 |
| Complementario | 24 |
| TOTAL | 144 |

Fuente: Elaboración propia con información de la malla propuesta. 2021

En atención a los argumentos expuestos, se puede observar que la denominación del Técnico profesional en Operación de objetos virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital responde de manera efectiva a la demanda de atención a problemas reales, enfatizando en el importante papel que juega el diseño gráfico como herramienta para el cambio social y el progreso económico. Dados los cambios tecnológicos y sus implicaciones en distintos campos disciplinares, la migración de contenidos gráficos a los ambientes digitales y virtuales; puede decirse que, el egresado de diseño gráfico digital se enfrenta a un campo disciplinar donde se hace necesario el manejo de plataformas digitales, la participación en redes de conocimiento y el desarrollo de propuestas para contextos especializados;

1.5 Correspondencia entre la denominación del programa y el logro de las metas para la obtención del título profesional

La denominación académica del programa es Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, que por normatividad se encuentra ajustada a los parámetros del Ministerio de Educación Nacional en la Resolución 3463 de diciembre de 2003, por la cual se definen las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en Diseño, y el Decreto 1330 de 2019, por el cual además se regula el registro calificado de programas de Educación Superior.

Este documento de renovación está orientado por los lineamientos para la elaboración del Proyecto Educativo Institucional- PEI, dentro de las características de las Resoluciones 3462 y 3463 de diciembre de 2003, por las cuales se definen las características específicas de calidad para los programas de formación hasta el nivel profesional por ciclos propedéuticos en las áreas del diseño, de la ingeniería, tecnología de la información y administración. Particularmente la resolución 3462 según la cual los programas organizados por ciclos propedéuticos, deben articular adecuadamente las dimensiones teórica, metodológica y práctica, con una estructura curricular flexible, que permita la organización articulada, secuencial y complementaria de los contenidos, las estrategias pedagógicas y los contextos de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades y competencias esperadas; y responder, por una parte, a las necesidades cambiantes de la sociedad y, por la otra, a las capacidades, vocaciones e intereses particulares de los estudiantes

Para la acertada denominación y campo de acción del Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital, se analizan distintos elementos inmersos que sirven para orientar el campo de acción y conocimiento en los que el programa se encuentra.

- El análisis funcional, es una metodología de levantamiento y organización de la información ocupacional de una empresa, de un sector económico o de un área ocupacional, ordenada en torno a una función principal a ser desempeñada” (OIT, 2000). En correspondencia, el Ministerio de Educación concibe el análisis funcional como el método utilizado para la identificación del propósito clave del área objeto de análisis (subárea de desempeño), como punto de partida para enunciar y

correlacionar las funciones que deben desarrollarse hasta llegar a especificar las contribuciones individuales para el logro del propósito¹.

- El área de desempeño, referida al sector de actividad productiva delimitado por la misma naturaleza de trabajo donde, por tanto, el conjunto de funciones que desarrollan sus trabajadores tienen como propósito común producir bienes o servicios de similar especie. La Clasificación Nacional de Ocupaciones de Colombia tiene 10 áreas de desempeño (Metodología para la elaboración de Normas de Competencia Laboral. SENA 2003)
- El objeto de análisis, se refiere a la subárea de desempeño o campo ocupacional sobre la cual se realiza un estudio para identificar características, propósito clave, funciones y titulaciones, con participación de trabajadores y empresarios, como base para el reconocimiento de competencias, diseño de procesos de formación y modernización empresarial.
- El área ocupacional, agrupación de funciones laborales relacionadas que, ejecutadas en conjunto, conduce al logro de un objetivo de producción y que requiere un determinado nivel de cualificación para el desempeño laboral.

En correspondencia se determina y conceptualiza el programa Técnico profesional en Operación de objetos virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital como el eje epistemológico y metodológico de la propuesta curricular; de acuerdo con: el área de desempeño (diseño gráfico digital), el área objeto de análisis (procesos digitales) y el área ocupacional (servicio) a través de la metodología de análisis funcional. Este proceso permitió la delimitación del objeto de formación del programa, la identificación de las competencias laborales generales y específicas que aportaron a la determinación de los perfiles de formación y ocupacionales.

Las competencias tal como lo plantea el Modelo Educativo de la Universitaria Virtual Internacional, se desarrollan desde los enfoques, funcionalista y del pensamiento complejo; no obstante, tomando como referencia el modelo de clasificación de las competencias planteada por el Ministerio de Educación (Cartilla Guía No. 23), la institución define de esta manera el currículo en áreas donde se alojarán las competencias y los componentes.

El plan de estudios del programa refuerza la fundamentación científica acorde con el propósito de formación por ciclos propedéuticos, en donde la teoría cobra particular preponderancia y sentido ya que permite visualizar e intervenir en procesos de mejora y diseño propios del profesional. Entre los cargos en los cuales se podrían desempeñar los egresados del programa, se encuentran, entre otros: 5141 Diseñador Gráfico, 5223 Técnico en Diseño Gráfico, 5246 Ilustrador, 5247 Graficador de Imágenes Computarizadas, 5141 Diagramador Diseñador, 5223 Infografista Técnico en Diseño Gráfico, según la mesa sectorial del observatorio laboral del SENA.

1.5.1 Denominación académica programa Técnico Profesional Operación de Objetos Virtuales

Según la reglamentación nacional (Ley 30 de 1992), se debe considerar que el grado en Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales se capacita en el contexto académico para ejercer en una actividad u oficio específico o relacionado con la construcción de objetos, como su categorización lo señala para un nivel técnico. Para lo cual desarrolla habilidades aplicadas de modo práctico y conceptual con un carácter operativo e instrumental que, además, puede ser especializado según su campo de operación.

Las competencias propias del nivel “técnico profesional” facultan para la realización y el desempeño de actividades ocupacionales en un campo específico y con un carácter operativo e instrumental. En este sentido, el Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales se encuentra en la capacidad de realizar actividades laborales estandarizadas y normalizadas, o de alta especialidad. también, está en la capacidad de integrarse a grupos de trabajo, donde su labor hace parte de una cadena productiva. En lo correspondiente al campo conceptual y teórico, aplica sus conocimientos al desarrollo técnico, marco en el que se encuentra su objeto de estudio. (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Consideraciones sobre la denominación “operación” en el nivel técnico profesional

En el nivel técnico profesional la participación en las fases de producción está relacionada con el desarrollo de competencias teóricas y prácticas direccionadas a facilitar la inserción en entornos laborales competitivos. La relación entre teoría y práctica es fundamental en el periplo formativo del nivel Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales, por ello,

dicha relación entre conceptos y objetos de diseño se direcciona a la solución de problemas prácticos y contextualizados en ambientes reales.

Teniendo en cuenta lo anterior, el componente teórico se caracteriza por dos componentes relacionados con la formación disciplinar, por un lado, se brinda una teorización sobre la actualidad del diseño en contextos virtuales; y, por otro, se tributan herramientas metodológicas e investigativas para realización de proyectos más coherentes y aplicados en campos digitales específicos de acción.

En lo que refiere al campo práctico, se enfatiza en la realización de proyectos direccionados a la producción de piezas gráficas digitales y análogas, para lo cual, se aplican conceptos en aras de solucionar problemáticas formales por medio de la aplicación de ideas creativas e innovadoras.

El plan de estudios del nivel técnico profesional presenta un esquema de contenidos que aportan competencias en los distintos componentes o dimensiones de formación disciplinar y humanística que busca la formación de técnicos profesionales integrales. En términos generales, el nivel Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales de la Universitaria Virtual Internacional, busca impactar el campo laboral del diseño digital, formando en contenidos que se destacan por la articulación de competencias teóricas y prácticas que se adaptan a las necesidades de un mercado cambiante, tecnológico y globalizado.

1.5.2 Denominación académica programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital

En coherencia con las necesidades locales, regionales y globales, el programa de Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital se compromete con la formación de tecnólogos con altas competencias disciplinares y humanísticas, comprometidos con prácticas que insidien y promuevan el uso de los recursos tecnológicos en el campo del diseño gráfico digital como alternativa a las problemáticas económicas producidas por la pandemia. El programa, promueve en uso de herramientas digitales y recursos tecnológicos, ello, con el fin de implicar a los estudiantes en el contexto digital global. Por tanto, el compromiso del programa Diseño Gráfico Digital de la Universitaria Virtual Internacional se concentra en formar estudiantes con competencias tecnológicas superiores en el campo del diseño y, así, proyectarlos para interactuar en futuros contextos laborales digitalizados y virtualizados.

En la actualidad los mercados globalizados, el desarrollo tecnológico y la necesidad de encontrar alternativas a las consecuencias postpandemia, abren nuevos interrogantes sobre el alcance de la gestión en la comunicación digital y su papel en el mejoramiento de las condiciones sociales. Por ello, es necesario innovar y buscar alternativas a los procesos productivos tradicionales. La Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital en el contexto actual atiende a las necesidades sociales y busca articular los saberes y prácticas propias del diseño con la inclusión de herramientas virtuales. Se busca, en esta perspectiva, configurar nuevas estrategias, recursos pedagógicos y tecnológicos que den respuesta a los interrogantes de una sociedad en reconstrucción (Expósito, C. D., & Marsollier, R. G. 2020).

1.5.3 Denominación académica programa profesional en Diseño Gráfico Digital

La denominación Académica del Programa Diseño Gráfico Digital busca formar profesionales con competencias investigativas, gestión y dirección de productos y proyectos aplicados a ambientes digitales. El nivel profesional se apoya en el Decreto 2566 de 2003 y la Ley 1188 de 2008 Ministerio de Educación Nacional que establecen los principios constitucionales sobre el derecho a la educación de calidad.

En concordancia con las necesidades de los mercados locales, regionales y globales, este programa se ocupa de la formación de profesionales de diseño digital capaces de articular la comunicación digital con las exigencias del mercado actual. El egresado profesional en Diseño Gráfico Digital de la Universitaria Virtual Internacional, puede implicarse laboralmente en proyectos y propuestas prácticas y teóricas con el fin de investigar, gestionar y promover el uso acertado de recursos gráficos para dar respuesta a problemáticas propias de su área profesional.

Consideración sobre la implicación del programa en el contexto disciplinar

El programa profesional en Diseño Gráfico Digital se preocupa desarrollar en los profesionales y los egresados habilidades profesionales que les permita desenvolverse en diversos entornos disciplinares, en los cuales, el diseño se convierte en una herramienta fundamental para el progreso social. Los entornos laborales en el campo del diseño actuales exigen competencias y habilidades cada vez más altas; por ello, consideramos importante que el profesional Diseñador esté en la capacidad de integrarse en grupos, tanto disciplinares como interdisciplinares, para dar respuestas a y resolver problemas

relacionados con la comunicación digital, la sostenibilidad y el cambio social. Por ello, es necesario proveerlo de herramientas conceptuales y prácticas que le permitan identificar, investigar, analizar, desarrollar y evaluar los procesos creativos. El profesional en Diseño Gráfico Digital está en la capacidad de liderar procesos exitosos aplicados a distintos contextos laborales.

Por otro lado, las competencias y habilidades, el profesional en Diseño Gráfico Digital deben alienarse con los mercados competitivos y globalizados y tecnológicos. Debe identificar las condiciones del entorno y las necesidades de poblaciones diversas para generar estrategias que le permitan agenciar oportunidades de cambio. En cuanto sus competencias técnicas y tecnológicas, se requiere tener conocimientos en el manejo de herramientas y programas digitales, integrándolas de manera efectiva a entornos comunicativos específicos.

Fases del proceso productivo en contextos gráficos digitales

Se pueden identificar varios momentos en la cadena de producción en los procesos gráficos digitales que, paulatinamente, gracias a uso de las tecnologías se han ido transformando. Para ello hemos adecuado nuestra malla curricular con el objetivo que los contenidos disciplinares se alineen con el proceso de producción propio del ambiente laboral actual.

El diseño en ambientes digitales gradualmente se ha transformado en pro de la comunicación y, en las últimas décadas, los avances tecnológicos han facilitado una mayor interacción, favoreciendo así la proliferación de mercados innovadores, globalizados, participativos y diversificados. Gracias a la evolución de los programas usados para la edición de los productos gráficos, la revolución electrónica facilitó la emergencia de nuevas plataformas e interfaces que están cambiando el concepto del diseño y sus aplicaciones en la contemporaneidad. El cambio de los medios impresos a los medios de las *massmedias* electrónicas, han transformado los medios de producción y reproducción, proyectados al diseño a entornos digitales.

Las transformaciones devenidas del uso de nuevas herramientas y aparatos tecnológicos han cambiado el concepto de la producción que, hasta finales del siglo XX, seguía basándose en la mano de obra análoga, pero que se transformó rápidamente, en gran parte por el surgimiento de la Internet. En la actualidad, el diseño gráfico se relaciona con términos tales como, transmediación, interdisciplinariedad, usuarios digitales y

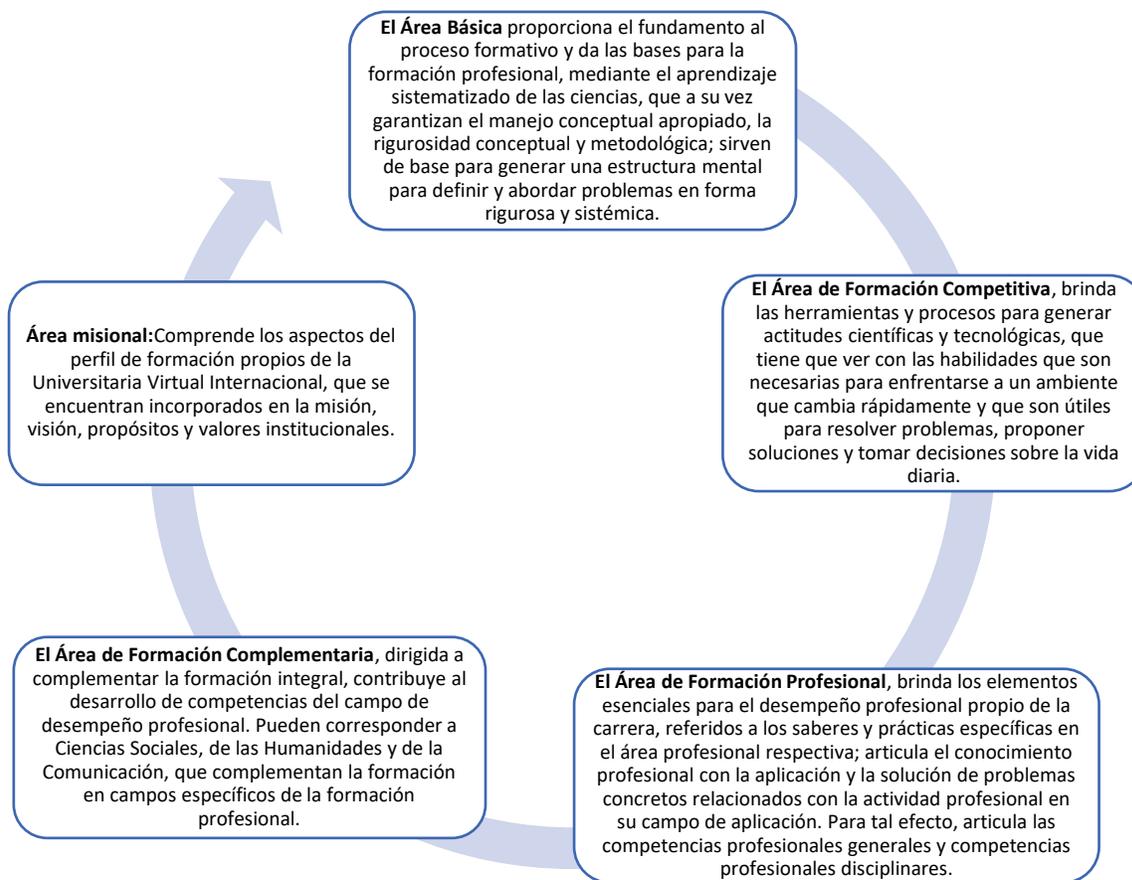
prosumidores, todos estos atados al valor agregado devenido de la aplicación de la disciplina en los ambientes virtuales.

El contexto propio del diseño ha cambiado y con ello, las denominaciones que lo explican en entornos más sofisticados. El diseñador actual debe tener la capacidad de articular su práctica profesional con las nuevas tecnologías e integrarlas a sus procesos creativos; razón por la cual, la connotación “digital” en el diseño, no solo se refiere al manejo de herramientas y programas especializados; sino que sitúa la práctica del diseñador en un contexto nuevo. Internet abre la puerta a la inserción de nuevas alternativas en el campo académico y laboral. El medio digital se ha consolidado como un lugar idóneo para los diseñadores más arriesgados y emprendedores que optan por desarrollarse en ambientes interactivos, mediatizados y competitivos.

1.6 Correspondencia entre la denominación del programa y los contenidos del programa

En cuanto a su correspondencia de la denominación con los contenidos curriculares, se presentan cinco áreas de formación, lo cual está planteado en el Acuerdo 007 del 30 de junio de 2020 Lineamientos Curriculares de la Universitaria Virtual Internacional (Link: <https://n9.cl/f1tr6>).

Ilustración 1. Áreas de formación



Fuente: Lineamientos Curriculares 2020

Tabla 9. Articulación entre competencias, áreas de formación y componentes de formación

| Competencias | Área de formación | Componentes |
|--|-------------------|----------------------------|
| Básicas y Ciudadanas | Básica | Lógico matemático |
| | | Ciudadano |
| | | Comunicacionales |
| | | Ciencias sociales |
| Socio Empresariales, e Intrapersonales | Misional | Socio humanístico |
| | | Psicológico |
| | | Emprendimiento |
| Profesionales disciplinares | Profesional | Específico Profesional |
| Investigativas Tecnológicas | Competitiva | Metodológicos |
| | | Investigativos |
| | | Tecnológico aplicado |
| | | Software y aplicaciones |
| Profesionales específicas | Complementaria | Electiva de Profundización |

| Competencias | Área de formación | Componentes |
|------------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| Socio humanísticas Intrapersonales | | Electiva de Formación Integral |

Fuente: Lineamientos Curriculares 2020

En atención a los anteriores argumentos, se puede observar que existe una correspondencia directa entre los contenidos curriculares propuestos y la denominación académica del programa. Las metodologías propuestas propenden por la formación integral de los estudiantes en contextos internacionales mediante el estudio teórico y práctico, y el desarrollo de las diferentes estrategias pedagógicas formuladas para cada curso.

Correspondencia con el Marco Nacional de ocupaciones y cualificaciones

En correspondencia con el Marco Nacional de Ocupaciones, (Metodología para la elaboración de Normas de Competencia Laboral. SENA 2019), el planteamiento teórico se presenta de acuerdo con la intencionalidad y lineamientos del gobierno y del Ministerio de Educación Nacional de formar profesionales para el desempeño autónomo de actividades profesionales de alto nivel, con capacidad de plantear soluciones originales a situaciones problemáticas de la profesión o disciplina, con capacidad de análisis y evaluación.

La guía No.32, dice que “La educación superior colombiana abarca la técnica, la ciencia y la tecnología, las humanidades, el arte y la filosofía en dos niveles, pregrado y postgrado. A su vez, el pregrado ofrece tres niveles de formación, técnica profesional, tecnológica y profesional universitaria, y el postgrado, ofrece especialización, maestría y doctorado. Se determina y conceptualiza el objeto de formación / transformación del profesional en Diseño Gráfico Digital como el eje metodológico; de acuerdo con el área de desempeño (diseño gráfico digital), el área objeto de análisis (procesos digitales) y el área ocupacional (servicio) a través de la metodología de análisis funcional. Este proceso permitió la delimitación del objeto de formación del programa, la identificación de las competencias laborales generales y específicas que aportaron a la determinación de los perfiles de formación y ocupacionales. El análisis funcional es una metodología de levantamiento y organización de la información ocupacional de una empresa, de un sector económico o de un área ocupacional, ordenada en torno a una función principal a ser desempeñada” (OIT, 2000).

El Ministerio de Educación concibe el análisis funcional como el método utilizado para la identificación del propósito clave del área objeto de análisis (sub área de desempeño), como

punto de partida para enunciar y correlacionar las funciones que deben desarrollarse hasta llegar a especificar las contribuciones individuales para el logro del propósito delimitado por la misma naturaleza del trabajo, por tanto, el conjunto de funciones que desarrollan sus trabajadores tienen como propósito común producir bienes o servicios de similar especie.

La Clasificación Nacional de Ocupaciones de Colombia tiene 10 áreas de desempeño, en donde es importante tener en cuenta que en las estadísticas de información poblacional para la línea de Bellas Artes se presenta el reporte para el año 2019, en el cual se matricularon 77.060 estudiantes a estos programas, con un total de 14.386 graduados (SNIES, 2020). El objeto de análisis se refiere a la sub área de desempeño o campo ocupacional sobre la cual se realiza un estudio para identificar características, propósito clave, funciones y titulaciones, con participación de trabajadores y empresarios, como base para el reconocimiento de competencias, diseño de procesos de formación y modernización empresarial.

La agrupación de funciones laborales relacionadas que, ejecutadas en conjunto, conducen al logro de un objetivo de producción y que requiere un determinado nivel de cualificación para el desempeño laboral, en donde dentro de este eje, la Universitaria Virtual Internacional en su programa Diseño Gráfico Digital busca fortalecer el vínculo entre la institución y sus graduados, por medio de estrategias que propicien el sentido de pertenencia, la formación a lo largo de la vida y el intercambio de experiencias, como soporte al crecimiento personal y profesional del graduado y el fortalecimiento en los procesos misionales de la institución, mediante la consolidación de acciones de acompañamiento pertinentes, a través de un trabajo articulado y efectivo.

El Marco Nacional de Cualificaciones, menciona la importancia de promover iniciativas direccionadas a la reducción de las brechas de calidad en ambientes académicos. Señala, además, la necesidad de pensar en los alcances de la educación en la activación sector económico nacional y su relevancia para el mejoramiento de las condiciones sociales. Considerando lo anterior, se busca fortalecer los procesos de gestión en pro de la transformación del campo laboral y empresarial, proveyendo al campo egresados con competencias superiores en el manejo de tecnologías.

De igual modo, en concordancia con las circunspecciones del Ministerio de Educación Nacional consideramos que, al enfatizar en el importante papel que juega el estudio de la gestión empresarial como herramienta de cambio durante periplo académico, se desarrollan competencias laborales que permitirán un desenvolvimiento más fluido de los egresados. En nuestra perspectiva, es necesario instruir sobre los procesos de gestión, porque esto permite impulsar y consolidar estrategias innovadoras direccionadas a mejorar la competitividad. La incorporación de estrategias innovadoras relacionadas con la gestión empresarial posibilita desarrollar un conjunto de habilidades necesarias en la actualidad.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9 de la Ley 30 de 1992: “los programas de pregrado preparan para el desempeño de ocupaciones, para el ejercicio de una profesión o disciplina determinada”; siendo los campos de acción: la técnica, la ciencia, la tecnología, las humanidades, el arte y la filosofía. Por lo que la denominación dada a un programa académico debe corresponder con los saberes propios de la disciplina, el nivel y su campo de desempeño.

En complemento, el Marco Nacional de Cualificaciones indica que: Un camino para la inclusión, la equidad y el reconocimiento plantea una clasificación que permite encontrar las vías disciplinares de desagregación disciplinar alrededor de una profesión o conjunto de profesiones desde la perspectiva de las competencias. En este sentido, el SENA desarrolla la herramienta de consulta de Clasificación Nacional de Ocupaciones C.N.O., el diccionario y oficios ocupacionales identificados para Colombia, cuya versión 2019 cuenta en total con 537 perfiles ocupacionales y 7886 denominaciones, entre las cuales se relacionan con la denominación de los programas Técnico profesional en operación de Objetos Virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y el profesional en Diseño Gráfico Digital.

En la siguiente tabla se muestra un listado de las ocupaciones colombianas, identificadas con código “5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico”, relacionadas con el sector productivo del Diseño Gráfico y las Artes en un nivel de cualificación de técnico y tecnólogo. La descripción de la ocupación es la siguiente: “Apoyan al Diseñador Gráfico en la producción gráfica de una idea basándose en un concepto de diseño sugerido, interpretando órdenes de producción; hacen montajes y artefinalización para medios impresos y audiovisuales. Están empleados por editoriales, empresas de publicidad e impresión y de producción de cine y Televisión.” (Observatorio SENA, Clasificación Nacional de Ocupaciones, código 5223).

Tabla 10. Denominación y ocupación programas de diseño

| PERFILES PROFESIONALES SENA | |
|--|--|
| Denominación | Ocupación |
| Artefinalista | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Diagramador | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Finalizador digital | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Montajista | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Técnico en pre-impresión | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Técnico arte gráfico | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Rotulista arte gráfico | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Técnico serigrafista | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Técnicos en Diseño Gráfico | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Técnicos en Diseño y Arte Gráfico | 5223 Técnicos en Diseño y Arte Gráfico |
| Diseñador de productos en digital | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Diseñador 3D | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Finalizador de imágenes | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Modelador Gráfico | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Renderizador Gráfico | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Retocador de imágenes digitales | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Graficador de Imágenes Computarizadas | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Graficadores de Imágenes Computarizadas | 5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas |
| Ilustrador | 5246 Ilustradores |
| Caricaturista | 5246 Ilustradores |
| Historietista | 5246 Ilustradores |
| Humorista gráfico | 5246 Ilustradores |
| Ilustradores | 5246 Ilustradores |
| Animador diseño gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Comunicador gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Artista gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador gráfico computarizado tridimensional | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Profesional en diseño gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Dibujante animador diseño gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador editorial | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador multimedia | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador publicitario | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador páginas Web | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador concepto gráfico para empaques | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador creativo gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñador gráfico | 5141 Diseñadores Gráficos |
| Diseñadores Gráficos | 5141 Diseñadores Gráficos |

Fuente: Clasificación Nacional de Ocupaciones C.N.O SENA 2019

De igual forma, se observan las ocupaciones colombianas, identificadas con código “5247 Graficadores de Imágenes Computarizadas”, se encuentra relacionada con el sector productivo de Diseño Gráfico en un nivel de cualificación de técnico y tecnólogo. La descripción de la ocupación es la siguiente: “Crea imágenes por medio del computador utilizando programas de diseño, renderización y modelación digital. Están empleados por empresas de diseño gráfico y publicidad, por otras entidades con departamentos de publicidad y productoras audiovisuales.” (Observatorio SENA, Clasificación Nacional de Ocupaciones, código 5247). Así mismo, las ocupaciones colombianas, identificadas con código “5247 Ilustradores”, se encuentra relacionada con el sector productivo de Diseño Gráfico en un nivel de cualificación de técnico y tecnólogo. La descripción de la ocupación es la siguiente: “Crean material gráfico a partir de ilustraciones, como herramienta para mejorar la comunicación escrita a través de representaciones visuales para libros, publicidad, periódicos, revistas, páginas web y producciones audiovisuales. Están empleados por empresas editoriales, producción gráfica, prensa y compañías de producción de cine, vídeo y televisión.” (Observatorio SENA, Clasificación Nacional de Ocupaciones, código 5246).

Y finalmente, se muestra las ocupaciones colombianas, identificadas con código “5141 Diseñadores Gráficos”, que está relacionado con el sector productivo de Diseño Gráfico en un nivel de cualificación profesional. La descripción de la ocupación es la siguiente: “Proyectan y producen diseños, ilustraciones, bocetos e imágenes visuales con el fin de comunicar eficazmente ideas, conceptos o mensajes para publicaciones, propaganda, películas, afiches, avisos, medios digitales, páginas web, editorial y audiovisuales. Están empleados por empresas de diseño gráfico y publicidad, por otras entidades con departamentos de publicidad y productoras audiovisuales. Se incluyen los diseñadores gráficos y artísticos que también son supervisores, jefes de proyectos o consultores.” (Observatorio SENA, Clasificación Nacional de Ocupaciones, código 5141).

Por otro lado, el Gobierno colombiano a través del Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE, adoptó la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE) de la UNESCO, marco estadístico necesario para efectuar el seguimiento del avance de los países hacia un amplio abanico de metas en materia de política educativa, entre ellas la Educación para Todos y los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Consta de dos clasificaciones paralelas: una para los niveles educativos de los programas (CINE-P) y otra para el logro educativo sobre la base de las cualificaciones (CINE-A). Hay una tercera

clasificación, de carácter transversal, para los campos de la educación y la formación de los programas de educación y las cualificaciones (CINE-F). La Conferencia General, en su Resolución 36 C/11, aprobó la revisión de 2011 de la CINE-P y la CINE-A (UNESCO, 2013)

El DANE en su resolución 776 del 09 de abril de 2015 establece la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación Adaptada para Colombia CINE – 2011 A.C.; que en sus códigos detallados reconoce los programas de educación formal pregrado relacionados con Diseño Gráfico, bajo las siguientes codificaciones:

Tabla 11. Programas de pregrado relacionados con el Diseño Gráfico

| LISTADO DE ÁREAS DE CONOCIMIENTO | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------|--|
| Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE | Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE |
| 211 | Técnicas Audiovisuales y Producción para Medios de Comunicación | 211 | Técnica profesional en procesos publicitarios y diseño digital |
| 211 | Animación | 211 | Técnica profesional en producción audiovisual |
| 211 | Artes audiovisuales | 211 | Técnica profesional en producción de audio y video |
| 211 | Composición (impresión) | 211 | Técnica profesional en producción de medios digitales |
| 211 | Composición tipográfica | 211 | Técnica profesional en producción de objetos para las practicas visuales |
| 211 | Composición tipográfica por computador | 211 | Técnica profesional en producción de piezas multimedia |
| 211 | Comunicación audiovisual | 211 | Técnica profesional en producción gráfica |
| 211 | Comunicación audiovisual y digital | 211 | Técnica profesional en producción gráfica y multimedial |
| 211 | Comunicación audiovisual y multimedial | 211 | Técnica profesional en producción multimedia |
| 211 | Comunicación audiovisual y multimedios | 211 | Técnico profesional bilingüe en diseño gráfico |
| 211 | Comunicación digital | 211 | Técnico profesional en animación y multimedia |
| 211 | Comunicación gráfica publicitaria | 211 | Técnico profesional en comunicación digital |
| 211 | Comunicación visual y multimedia | 211 | Técnico profesional en diseño digital |
| 211 | Diagramación | 211 | Técnico profesional en diseño gráfico |
| 211 | Dirección y producción de medios audiovisuales | 211 | Técnico profesional en diseño gráfico y multimedia |
| 211 | Diseño de comunicación gráfica | 211 | Técnico profesional en diseño multimedial |
| 211 | Diseño de comunicación visual | 211 | Técnico profesional en gráfica digital |
| 211 | Diseño de la comunicación gráfica | 211 | Técnico profesional en impresión gráfica |
| 211 | Diseño de medios interactivos | 211 | Técnico profesional en multimedia interactiva |
| 211 | Diseño digital y multimedia | 211 | Técnico profesional en operación de objetos virtuales |
| 211 | Diseño editorial, diagramación | 211 | Técnico profesional en producción gráfica |
| 211 | Diseño gráfico | 211 | Técnico profesional en producción multimedial |
| 211 | Diseño interactivo | 211 | Técnico profesional en publicidad con énfasis en comunicación visual |
| 211 | Diseño interactivo de medios | 211 | Tecnología diseño gráfico |
| 211 | Diseño visual | 211 | Tecnología en animación 3d |
| 211 | Diseño visual digital | 211 | Tecnología en animación digital |
| 211 | Diseño y realización de medios digitales | 211 | Tecnología en animación para medios digitales |

| LISTADO DE ÁREAS DE CONOCIMIENTO | | | |
|----------------------------------|--|----------------------------|---|
| Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE | Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE |
| 211 | Fotografía | 211 | Tecnología en animación y posproducción audiovisual |
| 211 | Gráficos por computador | 211 | Tecnología en artes gráficas |
| 211 | Ilustración | 211 | Tecnología en computación gráfica |
| 211 | Imágenes y sonido | 211 | Tecnología en comunicación gráfica |
| 211 | Impresión | 211 | Tecnología en digitalización de medios |
| 211 | Operación de equipo de composición | 211 | Tecnología en diseño de comunicación visual |
| 211 | Operaciones de pre impresión | 211 | Tecnología en diseño gráfico |
| 211 | Producción de juegos de computador | 211 | Tecnología en diseño gráfico animación, multimedia y páginas web |
| 211 | Producción multimedia | 211 | Tecnología en diseño gráfico multimedial |
| 211 | Profesional en diseño gráfico | 211 | Tecnología en diseño gráfico publicitario |
| 211 | Profesional en medios audiovisuales | 211 | Tecnología en diseño gráfico y asistido por computador |
| 211 | Profesional universitario diseño gráfico digital | 211 | Tecnología en diseño gráfico y multimedial digital |
| 211 | Reproducción gráfica | 211 | Tecnología en diseño gráfico y publicitario |
| 211 | Técnica profesional en arte gráfico y publicitario | 211 | Tecnología en diseño gráfico, animación, multimedia y páginas web |
| 211 | Técnica profesional en diseño y producción de audio y video | 211 | Tecnología en diseño para la comunicación gráfica |
| 211 | Técnica profesional en expresión gráfica y digital | 211 | Tecnología en diseño publicitario |
| 211 | Técnica profesional en fotografía e imagen digital | 211 | Tecnología en diseño visual |
| 211 | Técnica profesional en imagen gráfica publicitaria | 211 | Tecnología en diseño visual e ilustración |
| 211 | Técnica profesional en impresión gráfica | 211 | Tecnología en diseño y animación gráfica |
| 211 | Técnica profesional en manejo de medios de la comunicación comercial | 211 | Tecnología en diseño y producción gráfica |
| 211 | Técnica profesional en medios audiovisuales | 211 | Tecnología en edición y animación de medios audiovisuales |
| 211 | Técnica profesional en preprensa digital | 211 | Tecnología en escritura para productos audiovisuales |
| 211 | Técnica profesional en procesos audiovisuales | 211 | Tecnología en expresión gráfica y publicaciones |
| 211 | Técnica profesional en procesos de diseño gráfico | 211 | Tecnología en fotografía e imagen digital |
| 211 | Técnica profesional en procesos gráficos | 211 | Tecnología en fotografía y producción digital |
| 211 | Técnica profesional en procesos gráficos digitales | 211 | Tecnología en gestión de la comunicación digital |
| 211 | Tecnología en producción digital en medios audiovisuales | 211 | Tecnología en gestión de procesos audiovisuales |
| 211 | Tecnología en producción gráfica | 211 | Tecnología en gráfica digital |
| 211 | Tecnología en producción gráfica digital | 211 | Tecnología en iluminación y render para arte 3d |
| 211 | Tecnología en producción gráfica para medios publicitarios | 211 | Tecnología en ilustración para producciones audiovisuales |
| 211 | Tecnología en producción gráfica publicitaria | 211 | Tecnología en medios audiovisuales |
| 211 | Tecnología en producción interactiva y multimedia | 211 | Tecnología en medios de comunicación |
| 211 | Tecnología en producción multimedial | 211 | Tecnología en modelado y texturizado para arte 3d |

| LISTADO DE ÁREAS DE CONOCIMIENTO | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------|--|
| Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE | Lista de códigos numéricos | Campo Detallado CINE |
| 211 | Tecnología en realización audiovisual | 211 | Tecnología en producción de medios audiovisuales digitales |
| 211 | Tecnología en realización de audiovisuales y multimedia | 211 | Tecnología en producción de medios publicitarios |
| 211 | Tecnología en realización visual y audiovisual | 211 | Tecnología en producción de multimedia |

Fuente: DANE. Reporte Índice alfabético CINE – Diseño Gráfico 2015.

Según análisis de la tabla, el programa de Diseño Gráfico en categoría CINE, se encuentra dentro del campo amplio de “Artes y Humanidades”, categorizado en el campo detallado de “Técnicas Audiovisuales y Producción de Medios”. (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación – Campos de Educación y Formación Adaptada para Colombia, CINE F 2013 A.C, 02 Artes y Humanidades).

Anexo 8. Clasificación Nacional de Ocupaciones 2019

1.7 Oferta de programas con igual denominación

Sin lugar a dudas, el diseño gráfico juega un papel importante en el contexto global, desde el siglo XIX, pasando por el siglo XX, hasta llegar al siglo XXI, se han suscitado grandes transformaciones en las técnicas y los procedimientos relacionados con el lenguaje gráfico. Hoy día, el diseño es fundamental en el contexto global para fines comunicativos y comerciales (Deumal, G., & Guitert Catasús, M. 2015). En cierto modo, el diseño se ha expandido superando los límites de su campo disciplinar, en concordancia con la apertura de los mercados y las nuevas redes de producción. Puede decirse que, la tecnología y la comunicación global, en la actualidad se articulan en contextos laborales complejos que hacen necesaria la generación de estrategias pedagógicas desde las universidades que incentiven la inserción laboral en los mercados globalizados. Aquí, es importante relacionar el carácter interdisciplinar y el impacto de las actividades académicas que posteriormente serán aplicadas al campo laboral; campo que debe orientarse al progreso social, la articulación de estrategias innovadoras y el uso de las redes colaborativas (Méndez Fernández, H. 2015). Lo anterior, solo tiene sentido si la disciplina se concibe como una herramienta para la construcción de sociedades más equitativas. Es importante, además, considerar la importancia de los componentes teóricos y conceptuales, que deben ser

incluidos en los niveles técnicos profesionales, dado que, un equilibrio entre práctica y teoría facilitan la identificación de problemáticas y, a la vez, encontrarles soluciones.

La diversificación de los mercados, las mezclas culturales y la apropiación de conceptos, son algunas de las condiciones que enfrenta el diseño gráfico en el contexto regional latinoamericano. Desde el siglo XIX, la gráfica en la región se ha caracterizado por el eclecticismo derivadas de la colonización (Ramos, B. G. 2015), es por ello, que la cultura visual latinoamericana una combinación de factores ricos en diversidad. Por otro lado, en la actualidad la competitividad y la globalización han aportado a la proliferación de productos gráficos en mercados regionales que, gradualmente, se abren al mundo. En los últimos años, el diseño gráfico se ha ido convirtiendo en un espacio de reflexión que se abre a propuestas diversas y creativas capaces de participar de mercados globalizados e integrarse en las redes digitales.

En este complejo panorama, las fronteras parecen diluirse debido a uso de la Internet. Los límites geográficos siguen siendo importantes, sin embargo, el campo de acción del diseño y las tendencias de la globalización han hecho posible la superación de barreras físicas. En búsqueda de una mayor interacción, se desbordan los límites geográficos, facilitando, por un lado, la homogenización de los procesos creativos y, a la vez, una hibridación cultural dada por la interacción abierta de comunidades digitales.

Sin embargo, el diseño gráfico en Colombia es un campo disciplinar en construcción que durante gran parte del siglo XIX y XX estuvo relacionado con las artes plásticas y que, paulatinamente, fue encontrado sus propios lugares y adquiriendo un lenguaje particular. En la actualidad la brecha entre arte y diseño se vuelve a diluir. Aunque, el primero, obedece a experiencias subjetivas y personales, y el segundo, comunica por medio de la imagen visual en los mercados naciones la interdisciplinariedad parece haber borrado las divisiones tradicionalistas, y encontramos artistas plásticos que usan el diseño y sus herramientas para la elaboración de obras de arte, de igual modo, algunos diseñadores aprovechan el manejo técnico para generar propuestas de diseño muy cercanas al arte. Tanto artistas como diseñadores (sobre todo los más jóvenes) entienden el papel de los entornos digitales y virtuales, y la aplicabilidad que en futuro permitirá la apropiación de nuevas herramientas, el desarrollo de contenidos digitales y la comunicación en redes de conocimiento, un reto que en el contexto regional será la incorporación las Tecnologías de la Información y la

Comunicación en los espacios académicos, con el objetivo de propiciar ambientes más acordes con los requerimientos del mercado tecnológico.

Considerando lo anterior, el cambio del sector empresarial debe propiciar y abrir una puerta para la transformación de las dinámicas de estudio, por ello, la Universitaria Virtual Internacional busca ofrecer alternativas que permitan el desarrollo de líneas y procesos de mejoramiento y áreas de desempeño que favorezcan un mejor perfilamiento laboral en el nivel técnico. Las opciones en el contexto nacional son variadas, el diseño editorial, los medios electrónicos, las agencias de publicidad, emprendimientos, la ilustración aplicados a entornos virtuales, son solo algunos de los sectores productivos que toman fuerza en el país.

Los retos en el contexto nacional están relacionados con la expectativa por generar mayor interacción devenida de la internacionalización y la relación con otras instituciones educativas a nivel global. La internacionalización es importante en la conceptualización de procesos creativos diversificados, multiculturales y globales (Acuña, P. V. R. 2016). Por otro lado, es de considerar el tema de los derechos de autor y propiedad intelectual que, en la actualidad sigue siendo una problemática mayúscula. En el contexto nacional, al menos en el campo del diseño gráfico, la reglamentación en torno a los derechos sobre la propiedad intelectual sigue siendo precaria e insuficiente.

En conclusión, la tendencia del mundo competitivo globalizado invita las instituciones de educación superior a contextualizar y generar estrategias que faciliten la inserción de estudiantes de los proyectos técnicos profesionales en las dinámicas de los mercados globales que, debido a la tecnificación, son más competitivos.

1.7.1 Estado Actual de la formación en Diseño Gráfico a nivel nacional

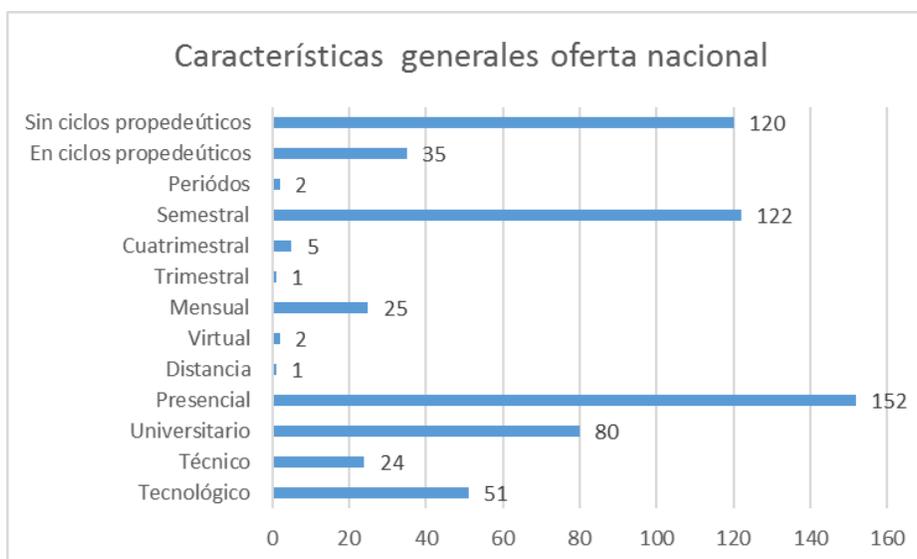
La oferta académica en diseño gráfico ha ido evolucionando hacia un entorno más digital que el origen artístico de sus comienzos, esto guiado por las demandas de comunicación actuales, en un mundo mediatizado se requiere una mano de obra capacitada en el uso de las nuevas tecnologías al servicio de la transmisión de mensajes efectivos y pertinentes con las necesidades de sus usuarios. Los programas educativos conscientes de estas demandas están ajustando sus planes de estudio incluyendo las áreas relacionadas con estos nuevos medios y con los entornos digitales. Además, la creación de ambientes, gráficos y animaciones 3D, marcan un punto muy alto en las tendencias del diseño gráfico

de los últimos años, por lo que los aspirantes a diseñadores exigen formación en estas áreas para lograr ser competitivos en los ámbitos laborales. Otro campo importante requerido en la educación de los futuros diseñadores es la multimedia, puesto que difícilmente encontramos mensajes limitados a un solo canal, hecho que se anticipaba con el surgimiento de los nuevos medios, estos hacen que se incremente la necesidad de diseñar para los sentidos, no solo para los ojos y es así como surgen desarrollos multiplataforma que requieren especialistas para lograr su adecuado manejo, determinar el canal pertinente de acuerdo con el público a quien va dirigido y alcanzar los objetivos para los que fueron creados.

Es claro que no se abandona la formación teórica y conceptual, sino que por el contrario esta fundamenta la profesión, también es cierto que el quehacer diario implica el uso de recursos tecnológicos cada vez más frecuentes y necesarios en todas las etapas del diseño, desde la concepción y conceptualización, la bocetación, la maquetación, la producción, la impresión, el control de calidad, etc. El dominio de software especializado es parte de los conocimientos básicos requeridos, que unidos a la capacidad de adaptarse constantemente a los nuevos desarrollos y versiones de esos programas darán la certeza de lograr un buen desempeño en el ejercicio profesional.

Se realizó un análisis de los programas académicos más parecidos en su denominación Profesional en diseño gráfico digital comparando sus planes de estudio, se encontraron similitudes en los espacios académicos para la formación del técnico, del tecnólogo y el profesional en el área del diseño, de esta manera se asegura que los contenidos del programa en la Universitaria Virtual Internacional, responden a las necesidades básicas en el área de conocimiento, en este espacio se encuentran: Teoría del color, historia del arte, fundamentos del diseño, tipografía, vectorial, editorial, fotografía, ilustración y animación 3D.

Gráfica 11. Oferta nacional de programas en diseño gráfico en los 3 niveles



Fuente: Datos tomados del SNIES, abril 2021.

De acuerdo al registro del MEN para el año 2021, existen en el territorio nacional 155 ofertas académicas que se relacionan con el área de la comunicación gráfica y que se distribuyen en los diferentes niveles de formación de pregrado. Se destaca que, de la oferta total la mayoría es en metodología presencial (98%), el 2% es en metodología distancia virtual.

El nivel de formación técnico tiene el 15,5% con un total de 24 ofertas, el tecnológico ocupa el 32,9% de la oferta académica con un total de 51 opciones, en el caso del profesional ocupa el 51,6% de la oferta académica con un total de 80 opciones que cubren la demanda y el campo de acción de la comunicación visual y se distribuyen en los diferentes departamentos de Colombia. A continuación, se presenta en detalle la oferta académica nacional en discriminada por niveles.

Tabla 12. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Técnico Profesional

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL TÉCNICO PROFESIONAL | | |
|--|--|---------------------|
| Nombre de la Institución | Nombre del programa | Créditos Académicos |
| Corporación Educativa del Litoral | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN PUBLICITARIA DIGITAL | 52 |
| Corporación de Educación Superior Suramérica | TÉCNICA PROFESIONAL EN ARTE GRÁFICO Y PUBLICITARIO | 64 |
| Corporación Instituto Superior De Educación Social-Ises- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS DIGITALES | 64 |
| Corporación Universitaria Taller Cinco | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA | 64 |
| Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE MEDIOS DIGITALES | 67 |
| Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS DE PRODUCCIÓN GRÁFICA | 70 |

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL TÉCNICO PROFESIONAL | | |
|--|---|---------------------|
| Nombre de la Institución | Nombre del programa | Créditos Académicos |
| Fundación De Estudios Superiores Comfanorte - F.E.S.C.- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA | 72 |
| Corporación Internacional Para El Desarrollo Educativo -Cide- | TÉCNICO PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA | 72 |
| Fundación Academia De Dibujo Profesional | TÉCNICO PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL | 72 |
| Fundación Academia De Dibujo Profesional | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN DE AUDIO Y VIDEO | 72 |
| Corporación Universitaria Taller Cinco | TÉCNICA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | 72 |
| Institución Universitaria Itsa | TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA Y MULTIMEDIAL | 74 |
| Fundación Universitaria Horizonte | TÉCNICA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | 75 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN DISEÑO DIGITAL | 75 |
| Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS DE DISEÑO GRÁFICO | 79 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS | 79 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS | 79 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS | 79 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN PROCESOS GRÁFICOS | 79 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN DISEÑO DIGITAL | 84 |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TÉCNICA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | 85 |

Fuente: Datos tomados del SNIES, abril 2021

Tabla 13. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Tecnológico

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL TECNOLÓGICO | | | | | | |
|--|--|-------------------------|----------|----------|------------|---------------|
| Institución | Programa | Modalidad | Créditos | Periodos | | Ciudad |
| Fundación Universidad De Bogotá - Jorge Tadeo Lozano | TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE IMAGEN FOTOGRÁFICA | Presencial | 107 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Unipanamericana - Fundación Universitaria Panamericana | TECNOLOGÍA EN GESTIÓN PARA PROYECTOS WEB | Distancia (virtual) | 106 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Institución Universitaria Salazar Y Herrera | TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 105 | 6 | Semestral | Medellín |
| corporación Universitaria Minuto De Dios - Uniminuto- | TECNOLOGIA EN COMUNICACION GRAFICA | Presencial | 108 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| corporación Universitaria Minuto De Dios - Uniminuto- | TECNOLOGIA EN COMUNICACION GRAFICA | Presencial | 108 | 6 | Semestral | Villavicencio |
| corporación Universitaria Remington | TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO | Distancia (tradicional) | 100 | 8 | Trimestral | Medellín |

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL TECNOLÓGICO | | | | | | |
|--|---|---------------------|----------|----------|--------------|--------------|
| Institución | Programa | Modalidad | Créditos | Periodos | | Ciudad |
| Corporación Universitaria Remington | TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO | Distancia (virtual) | 99 | 9 | Cuatrimstral | Medellín |
| Corporación Universitaria Unitec | TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL | Presencial | 102 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Universitaria Unitec | TECNOLOGIA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL | Presencial | 101 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Institución Universitaria Pascual Bravo | TECNOLOGIA EN GESTION DEL DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 94 | 6 | Semestral | Medellín |
| Institución Universitaria Itsa | TECNOLOGÍA EN GESTIÓN GRÁFICA MULTIMEDIAL | Presencial | 135 | 9 | Cuatrimstral | Soledad |
| Fundación tecnológica Autónoma De Bogotá-Faba- | TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA | Presencial | 95 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Tecnológica Autónoma Del Pacífico | TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO | Presencial | 100 | 6 | Semestral | Cali |
| Fundación De Estudios Superiores Comfanorte - F.E.S.C.- | TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS | Presencial | 105 | 6 | Semestral | |
| Fundación De Estudios Superiores Comfanorte - F.E.S.C.- | TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS | Presencial | 105 | 6 | Semestral | Ocaña |
| Corporación Escuela Superior De Administración Y Estudios Tecnológicos-Eae | TECNOLOGIA EN DISEÑO GRAFICO Y MULTIMEDIAL | Presencial | 108 | 6 | Semestral | Cali |
| Corporación Tecnológica Industrial Colombiana - Teinco | TECNOLOGIA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA | Presencial | 100 | 2 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Internacional Para El Desarrollo Educativo -Cide- | TECNOLOGÍA EN CREACIÓN DE CONTENIDOS VISUALES Y MULTIMEDIALES | Presencial | 108 | 6 | Periodos | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior | TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA Y DIGITAL | Presencial | 124 | 7 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Academia Superior De Artes | TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS DIGITALES | Presencial | 105 | 6 | Semestral | Medellín |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TECNOLOGIA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES | Presencial | 118 | 6 | Semestral | Neiva |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TECNOLOGIA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES | Presencial | 118 | 6 | Semestral | Ibagué |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TECNOLOGIA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES | Presencial | 118 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL TECNOLÓGICO | | | | | | |
|---|---|------------|----------|----------|---------------|--------------|
| Institución | Programa | Modalidad | Créditos | Periodos | | Ciudad |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | TECNOLOGÍA EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y PUBLICACIONES | Presencial | 118 | 6 | Semestral | Santa Marta |
| Servicio Nacional De Aprendizaje-Sena- | TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL | Presencial | 84 | 24 | Mensual | Chía |
| Servicio Nacional De Aprendizaje-Sena- | TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA | Presencial | 94 | 24 | Mensual | Bogotá, D.C. |
| Lci - Fundación Tecnológica | TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO, ANIMACIÓN, MULTIMEDIA Y PÁGINAS WEB | Presencial | 110 | 6 | Cuatrimestral | Barranquilla |
| Lci - Fundación Tecnológica | TECNOLOGIA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL | Presencial | 110 | 6 | Cuatrimestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria Comfenalco Santander | TECNOLOGÍA EN DISEÑO DE COMUNICACION VISUAL | Presencial | 102 | 6 | Semestral | Bucaramanga |
| Fundación Universitaria Colombo Germana | TECNOLOGIA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIAL | Presencial | 108 | 6 | Semestral | Bogotá, D.C. |

Fuente: Datos tomados del SNIES, abril 2021

Tabla 14. Oferta nacional de programas en el área de diseño gráfico. Nivel Profesional

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL PROFESIONAL | | | | | | |
|--|-------------------------------|------------|----------|----------|-----------|---------------------|
| INSTITUCIÓN | PROGRAMA | MODALIDAD | CRÉDITOS | PERIODOS | | CIUDAD |
| Universidad Nacional De Colombia | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 148 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad Del Cauca | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 149 | 9 | Semestral | Popayán |
| Universidad De Caldas | DISEÑO VISUAL | Presencial | 170 | 10 | Semestral | Manizales |
| Universidad-Colegio Mayor De Cundinamarca | DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA | Presencial | 146 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad Del Valle | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 153 | 10 | Semestral | Cali |
| Pontificia Universidad Javeriana | DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Cali |
| Universidad Santo Tomas | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 137 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universidad De Bogotá - Jorge Tadeo Lozano | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 136 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universidad De Bogotá - Jorge Tadeo Lozano | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 136 | 8 | Semestral | Cartagena de Indias |
| Universidad Pontificia Bolivariana | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 126 | 8 | Semestral | Medellín |
| Universidad Del Norte | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Barranquilla |
| Universidad Pontificia Bolivariana | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 144 | 9 | Semestral | Bucaramanga |
| Fundación Universidad Autónoma De Colombia - Fuac- | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 132 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad El Bosque | DISEÑO DE COMUNICACIÓN | Presencial | 160 | 10 | Semestral | Bogotá, D.C. |

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL PROFESIONAL | | | | | | |
|--|-----------------------------------|---------------------|----------|----------|-----------|---------------------|
| INSTITUCIÓN | PROGRAMA | MODALIDAD | CRÉDITOS | PERIODOS | | CIUDAD |
| Universidad De Boyacá Uniboyaca | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 169 | 9 | Semestral | Tunja |
| Universidad Autónoma Del Caribe- Uniautonomía | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Barranquilla |
| Universidad De Los Andes | DISEÑO | Presencial | 128 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Universidad Piloto De Colombia | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 133 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad Cooperativa De Colombia | DISEÑO CROSSMEDIA | Presencial | 141 | 8 | Semestral | Pereira |
| Universidad Cooperativa De Colombia | DISEÑO CROSSMEDIA | Presencial | 141 | 8 | Semestral | Medellín |
| Universidad Antonio Nariño | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 141 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad Icesi | DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS | Presencial | 165 | 10 | Semestral | Cali |
| Universidad Autónoma De Occidente | DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA | Presencial | 176 | 10 | Semestral | Cali |
| Universidad De Ibagué | DISEÑO | Presencial | 149 | 9 | Semestral | Ibagué |
| Instituto Departamental De Bellas Artes | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 160 | 10 | Semestral | Cali |
| Institución Universitaria Bellas Artes Y Ciencias De Bolívar | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Cartagena de Indias |
| Fundación Universitaria Los Libertadores | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Universidad Católica Luis Amigó-Funlam | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 160 | 10 | Semestral | Medellín |
| Politécnico Grancolombiano | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 140 | 8 | Semestral | Medellín |
| Politécnico Grancolombiano | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 140 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria Del Área Andina | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria Del Área Andina | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Valledupar |
| Fundación Universitaria Del Área Andina | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 152 | 8 | Semestral | Pereira |
| Universidad Cesmag - Unicesmag | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 163 | 10 | Semestral | Pasto |
| Unipanamericana - Fundación Universitaria Panamericana | DISEÑO VISUAL | Presencial | 160 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Unipanamericana - Fundación Universitaria Panamericana | PROFESIONAL EN DISEÑO VISUAL | Distancia (virtual) | 160 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Institución Universitaria Salazar Y Herrera | ANIMACIÓN | Presencial | 156 | 9 | Semestral | Medellín |
| Institución Universitaria Salazar Y Herrera | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 156 | 9 | Semestral | Medellín |
| Corporación Universitaria Remington | PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | Distancia (virtual) | 144 | 8 | Semestral | Medellín |
| Corporación Colegiatura Colombiana | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Medellín |
| Corporación Universidad De Investigación Y Desarrollo - Udi | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 147 | 9 | Semestral | Bucaramanga |

| PROGRAMAS NACIONALES EN NIVEL PROFESIONAL | | | | | | |
|--|--------------------------------|------------|----------|----------|---------------|--------------------|
| INSTITUCIÓN | PROGRAMA | MODALIDAD | CRÉDITOS | PERIODOS | | CIUDAD |
| Corporación Universidad De investigación Y Desarrollo - Udi | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 147 | 9 | Semestral | San Gil |
| Corporación Universidad De investigación Y Desarrollo - Udi | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 147 | 9 | Semestral | Barrancabermeja |
| Corporación Universitaria Unitec | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 149 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Colegio Mayor Del Cauca | DISEÑO VISUAL | Presencial | 149 | 9 | Semestral | Popayán |
| Institución Universitaria Pascual Bravo | PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 160 | 9 | Semestral | Medellín |
| Institución Universitaria Itsa | PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 199 | 14 | Cuatrimestral | Soledad |
| Institución Universitaria Antonio Jose Camacho | DISEÑO VISUAL | Presencial | 150 | 9 | Semestral | Cali |
| Fundación De Estudios Superiores Comfanorte - F.E.S.C.- | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 162 | 9 | Semestral | San José de Cúcuta |
| Fundación De Estudios Superiores Comfanorte - F.E.S.C.- | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 159 | 9 | Semestral | Ocaña |
| Corporación Universitaria Autónoma De Nariño - Aunar- | DISEÑO VISUAL | Presencial | 136 | 8 | Semestral | Villavicencio |
| Corporación Internacional Para El Desarrollo Educativo -Cide- | DISEÑO DE COMUNICACIÓN GRAFICA | Presencial | 144 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Institución Universitaria Eam | DISEÑO VISUAL DIGITAL | Presencial | 154 | 9 | Semestral | Armenia |
| Fundación Universitaria Horizonte | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 149 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria San Mateo - San Mateo Educación Superior | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 161 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 178 | 9 | Semestral | Santa Marta |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | DISEÑO GRÁFICO | Presencial | 178 | 9 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Unificada Nacional De Educación Superior-Cun- | PROFESIONAL EN DISEÑO GRAFICO | Presencial | 178 | 9 | Semestral | Ibagué |
| Corporación Escuela De Artes Y Letras | DISEÑO GRAFICO | Presencial | 151 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Corporación Universitaria Taller Cinco | PROFESIONAL EN DISEÑO GRAFICO | Presencial | 136 | 8 | Semestral | Bogotá, D.C. |
| Fundación Universitaria Bellas Artes | DISEÑO VISUAL | Presencial | 130 | 8 | Semestral | Medellín |

Fuente: SNIES, abril 2021.

Por otra parte, el mismo análisis demuestra las fortalezas que el plan de estudios del técnico, tecnológico y profesional en Diseño Gráfico Digital, en este caso se encuentran espacios académicos que están siendo ofertados por pocas instituciones o únicamente por la Universitaria Virtual Internacional, los espacios son: Liderazgo transformacional,

Metodología de la investigación, inteligencia emocional, Creatividad e innovación, Metodología del diseño, Semiótica digital, ilustración digital y animación 2D y 3D.

1.7.2 Estado actual de la formación en Diseño Gráfico a nivel internacional

En el ámbito internacional, se analizaron 4 programas de Diseño Gráfico en prestigiosas universidades Latinoamericanas: La Universidad de Buenos Aires, Universidad de Palermo, las dos de Argentina, Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Veritas de Costa Rica, destacando sus fortalezas y enfoques. Además, en archivo anexo se muestran los planes curriculares que confirman las tendencias anotadas a lo largo de este documento.

Tabla 15. Datos básicos programas de Diseño Gráfico a nivel internacional.

| NOMBRE INSTITUCIÓN | PAIS | NOMBRE DEL PROGRAMA | TITULO | MODALIDAD | DURACIÓN / CRÉDITOS |
|--|------------|---------------------------|------------------------------|----------------------|---|
| Universidad de Buenos Aires | Argentina | Diseño Gráfico | Diseñador Gráfico | Presencial | La carrera tiene una duración teórica de 5 años distribuidos en 10 cuatrimestres de 15 semanas. La carga horaria total asciende a 2852 horas reloj. |
| Universidad de Palermo | Argentina | Diseño Gráfico | Diseñador Gráfico | Presencial / Virtual | Según el énfasis el estudiante a la carrera titulación básica es diseñador gráfico con 24 asignaturas (3 años) y según el énfasis de uno a tres años extra, el estudiante podrá titularse además como: Diseñador de Packaging Diseñador Editorial Diseñador de Imagen Empresarial Diseño de Historietas Ilustrador Diseñador de Ilustración |
| Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) | México | Diseño Gráfico | Licenciado en Diseño Gráfico | Presencial | 9 semestres. Comprende 61 asignaturas con 357 créditos: 300 corresponden a 50 asignaturas obligatorias y 57 a 11 materias optativas que se cursan de la siguiente manera: una en quinto, una en sexto, tres en séptimo, tres en octavo y tres en noveno. Estas once asignaturas se seleccionan de un grupo de 31 optativas. |
| Universidad Veritas | Costa Rica | Técnico en Diseño Gráfico | Técnico en Diseño Gráfico | Presencial | 4 cuatrimestres |

Fuente: Páginas web de las IES. 2021.

Tabla 16. Énfasis y salidas profesionales de algunos programas internacionales en el área de diseño gráfico

| UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES (ARGENTINA) | |
|--|--|
| PROGRAMA: | DISEÑO GRÁFICO |
| Link plan de estudios: | http://www.uba.ar/download/academicos/carreras/dis-grafico.pdf |
| ÉNFAIS: | <p>En consonancia con su naturaleza proyectual, la propuesta de enseñanza de la carrera se enfoca en el aprendizaje-acción de la disciplina a partir de una mirada crítica e innovadora de la práctica profesional, proponiendo nuevos espacios de especialización en relación al contexto y realidad social.</p> <p>Propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar un proyecto académico integrador de abordaje multi, inter y transdisciplinario, atendiendo con visión crítica y estratégica a las demandas académicas locales. - Promover la formación de profesionales del diseño que sean críticos, atentos y preparados para las cambiantes condiciones actuales, desarrollando capacidades proyectuales, de investigación, innovación y reflexión. - Incorporar al estudio y práctica del diseño la resolución de problemas que surgen de demandas concretas. - Generar la toma de conciencia sobre el impacto social y ambiental del quehacer profesional. - Planificar y gestionar la articulación académica. - Capacitar para intervenir en el desarrollo de sistemas estratégicos, de gestión y producción de la comunicación, su interpretación, los modos de circulación, implementación y apropiación. - Promover un ambiente proyectual consciente que fomente acciones de sensibilización, difusión y formación sobre la discriminación por razones culturales, sociales o de género con el fin de garantizar condiciones de igualdad y equidad. - Adoptar desde la perspectiva de la disciplina, un compromiso social, una mirada comprometida con las cuestiones públicas y una actitud reflexiva abierta, con capacidad para actuar propositivamente sobre las necesidades del país y de la región. |
| SALIDAS PROFESIONALES: | <p>El eje de la actividad del diseñador gráfico es la práctica proyectual en todas sus aplicaciones y alcances. Desarrolla y ejerce la capacidad de prefigurar objetos –en sentido amplio– que no existen al iniciar su gestión y pueden hacerlo en un futuro, cumpliendo con objetivos y atendiendo necesidades previamente explicitadas. Estos objetos pueden ser del orden de lo tangible o de lo intangible.</p> <p>La carrera se propone la formación de graduados capaces de desenvolverse en todo tipo de organizaciones: públicas, privadas y del tercer sector; capacitados para la realización de investigaciones, análisis y diagnósticos y con amplias aptitudes para la formulación, el planeamiento y la ejecución de políticas de diseño estratégico y comunicación.</p> <p>Podrá desempeñarse como proyectista, realizador, consultor y/o asesor de producción. Tendrá competencia para el diseño de programas de identidad; productos editoriales; gráfica aplicada; señalización; la creación de lenguajes y códigos visuales; diseño de información compleja; campañas de interés social, cultural y político; diseño de espacios comunicantes tridimensionales, stands y exposiciones; diseño de envases; diseño de programas tipográficos; diseño editorial; diseño de interfaces gráficas y visuales; diseño de gráfica en movimiento; intervenciones gráficas en el espacio urbano, en el entorno virtual y en escenarios multimediales, entre otros.</p> |
| UNIVERSIDAD DE PALERMO (Argentina) | |
| PROGRAMA: | DISEÑO GRÁFICO |
| Link plan de estudios: | https://www.palermo.edu/dyc/disenio_grafico/plan.html |

| | |
|---|---|
| ÉNFASIS: | <p>Estudiar Diseño Gráfico significa adquirir un lenguaje abierto a los cambios, comprender permanentemente a las tendencias actuales, tomando elementos de la cultura existente, transformándolos y resignificándolos.</p> <p>El Área Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación está conformada por las siguientes carreras y títulos (la carrera básica es diseñador gráfico con 24 asignaturas (3 años) y según el énfasis de uno a tres años extra, el estudiante podrá ser además:</p> <p>Diseñador de Packaging (10 asignaturas más - 1 año más) Diseñador Editorial (10 asignaturas más - 1 año más). Diseñador de Imagen Empresaria (10 asignaturas más - 1 año más). Diseño de Historietas: Diseñador de Historieta (24 asignaturas - 3 años). Ilustrador: Ilustrador (16 asignaturas - 2 años). Diseñador de Ilustración (24 asignaturas - 3 años).</p> |
| SALIDAS PROFESIONALES: | <p>El futuro profesional puede desempeñarse en los departamentos de arte de las agencias publicitarias, creación de marcas, diseño de logos, el diseño de video Games, el diseño web, la animación, en producciones fotográficas o cinematográficas, en publicaciones periodísticas; integrando el área de publicidad o de comunicación de las empresas, instituciones de bien público o gubernamentales, y también entrenarse para encarar el desafío de ejercer la profesión en forma independiente. El Área Diseño Visual de la Facultad</p> |
| UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM) | |
| PROGRAMA: | DISEÑO GRÁFICO |
| Link plan de estudios: | http://oferta.unam.mx/planestudios/diseografico-plan-de-estudio13.pdf |
| ÉNFASIS: | <p>El profesional del Diseño Gráfico genera formas gráfico-expresivas que satisfacen las necesidades de comunicación visual que hoy en día demandan los distintos sectores sociales, valiéndose de procesos metodológicos y técnicas instrumentales, imágenes, signos, señales, símbolos, ideas y conceptos novedosos y creativos que representen y emitan sensaciones, emociones, información y conocimiento.</p> <p>La formación que recibe le permite llevar a cabo con espíritu crítico, propositivo e innovador diversas actividades: diseña carteles, anuncios espectaculares, envases y embalajes de productos, juegos y materiales didácticos; realiza animación en el cine o en la televisión, y efectúa labores relacionadas con el diseño museográfico y de galerías de arte.</p> |
| SALIDAS PROFESIONALES: | <p>Puede trabajar como productor en medios de comunicación, editor gráfico en casas editoriales, asesor en industrias de envase y embalaje, en sitios web, creador de imagen institucional, y en equipos de investigación multidisciplinaria, entre otros.</p> <p>Al concluir sus estudios el egresado de esta carrera podrá, producir comunicación digital, identificar problemas y determinar soluciones de diseño gráfico y comunicación audiovisual en forma creativa, innovadora, ética y responsable, con disposición al trabajo autónomo, grupal e interdisciplinario y siempre en la búsqueda de generar nuevos conocimientos científicos y propuestas artísticas, y de extender su desarrollo profesional a las necesidades sociales.</p> |
| UNIVERSIDAD VERITAS (Costa Rica) | |
| PROGRAMA: | TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO |
| Link plan de estudios: | https://www.veritas.cr/comunicacion-visual-carreras/cursos-tecnicos-diseno-grafico |

| | |
|--------------------------------------|---|
| <p>ÉNFASIS:</p> | <p>El arte del diseñador gráfico está en el mundo que nos rodea todos los días. El objeto de estudio del Técnico en Diseño Gráfico es diseñar formas gráficas, signos y símbolos de una representación mental, imaginada y materializada en distintas dimensiones, a través de medios de comunicación como respuesta a satisfacer las necesidades del cliente.</p> <p>El técnico en esta disciplina es un apoyo estratégico en los departamentos creativos. Su formación permite la integración al mercado laboral tanto nacional como internacional.</p> <p>El programa técnico también permite la construcción de la gestión emprendedora de desarrollo de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Técnico en Diseño Gráfico de la Universidad VERITAS tiene la capacidad de ejecutar proyectos y productos de comunicación gráfica, creativos e innovadores, aplicando las competencias técnicas específicas, tecnológicas y de gestión asociadas al servicio del diseño gráfico. • Conoce los principios y fundamentos del diseño y emplea los recursos de la comunicación visual, tales como: la tipografía, la fotografía, la ilustración, la iconografía, signos y símbolos, entre otros elementos, para proyectar y representar una idea imaginada y conceptualizada de manera visual, audiovisual, bidimensional y/o tridimensional para un producto, un bien o un servicio, considerando el bienestar de las personas. |
| <p>SALIDAS PROFESIONALES:</p> | <p>Puede trabajar como productor en medios de comunicación, editor gráfico en casas editoriales, asesor en industrias de envase y embalaje, en sitios web, creador de imagen institucional, y en equipos de investigación multidisciplinaria, entre otros.</p> <p>El Técnico en Diseño Gráfico de la Universidad VERITAS podrá desempeñarse tanto en el ámbito público como privado, en la ejecución proyectos de comunicación gráfica, desarrollando las funciones asociadas a productos impresos o digitales vinculados al área de la comunicación visual, editorial, publicitaria, de identidad de marca, el internet, entre otras, ya sea ejerciendo de forma autónoma o como profesional en proyectos de diseño gráfico en imprentas, estudios de diseño, agencias de publicidad, oficinas in-house, imprentas de gran formato, relaciones públicas, publicidad exterior, marketing digital y otras empresas asociadas.</p> |

Fuente: Páginas web de las IES. 2021

Los énfasis y salidas profesionales de los programas internacionales consultados, se centran en el abordaje de proyectos de comunicación visual en empresas tanto públicas como privadas y en áreas como los impresos, los empaques, el diseño web, de videojuegos, publicitario, la identidad visual, la animación, entre otros. Se plantea el desempeño tanto vinculado con las empresas como el ejercicio como trabajadores independientes, en entornos presenciales, pero también en virtuales.

Anexo 9. Planes de estudio IES Nacionales e Internacionales

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

El programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, propende por la flexibilidad y actualización de las áreas que lo conforman, entendiéndose la importancia de atender los requerimientos de las organizaciones digitales, multimediales, productivas y académicas, con competencias específicas en el ámbito del diseño gráfico digital, el desarrollo de objetos virtuales y la comunicación digital, a través de piezas multimedia, publicaciones digitales, simuladores y con habilidades gerenciales de toma de decisiones y de gestión.

Se resalta el portafolio académico de la Universitaria Virtual Internacional que promueve la renovación del programa y sus ciclos, como eje para el resto de los programas y que permiten la flexibilidad curricular y las diferentes rutas académicas que elija el estudiante de acuerdo con sus intereses. En ese sentido, el programa permitirá mayor cohesión e ilación temática, así como la consolidación de competencias integrales, propias del área de conocimiento de las Bellas Artes. A continuación, se presenta la oferta de programas de la Universitaria Virtual Internacional desde el año 2015

Tabla 17. Oferta académica Universitaria Virtual Internacional

| PROGRAMAS | MODALIDAD | CÓDIGO SNIES |
|--|----------------|---------------------|
| TÉCNICO PROFESIONAL EN PROCESOS CONTABLES | Virtual | SNIES 104627 |
| TECNOLOGÍA EN GESTIÓN CONTABLE | Virtual | SNIES 104421 |
| PROGRAMA PROFESIONAL EN CONTADURÍA PÚBLICA | Virtual | SNIES 104462 |
| TÉCNICO PROFESIONAL EN OPERACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES | Virtual | SNIES 102956 |
| TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL | Virtual | SNIES 102955 |
| PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL | Virtual | SNIES 102954 |
| TÉCNICO PROFESIONAL EN PROCESOS DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO | Virtual | SNIES 109388 |
| TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE LA SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO | Virtual | SNIES 109389 |
| PROFESIONAL EN ADMINISTRACIÓN EN SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO | Virtual | SNIES 109381 |

| PROGRAMAS | MODALIDAD | CÓDIGO SNIES |
|---|-----------|--------------|
| TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DEL COMERCIO EXTERIOR | Virtual | SNIES 108427 |
| PROFESIONAL EN NEGOCIOS INTERNACIONALES | Virtual | SNIES 109374 |
| PROGRAMA PROFESIONAL EN ADMINISTRACION DE EMPRESAS | Virtual | SNIES 104413 |
| PROGRAMA PROFESIONAL EN PUBLICIDAD | Virtual | SNIES 103494 |
| ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO DE NEGOCIOS DIGITALES | Virtual | SNIES 108443 |

Fuente: Elaboración propia a partir de la información de la Vicerrectoría académica, 2020

Del mismo modo, el número de estudiantes activos de la Universitaria Virtual Internacional, justifican la propuesta de renovación del programa Diseño Gráfico Digital, dado su carácter multidimensional e interdisciplinario; además que el programa actualizado ofrece renovadas opciones para los estudiantes, en cuanto a la máxima “educación para la vida”, certificaciones; posibilidad de dobles titulaciones, coterminales y homologaciones, etc. La siguiente tabla muestra el número de estudiantes activos adscritos al programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos, y su participación en el total de estudiantes de la institución

Tabla 18. Estudiantes activos 2021- 1A Diseño Gráfico Digital y sus ciclos – modalidad virtual.

| PROGRAMAS | ESTUDIANTES 2021 - 1A | Porción |
|---|--------------------------|--|
| Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales | 194 | 23% |
| Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 17 | 3% |
| Profesional en Diseño Gráfico Digital | 48 | 5% |
| Estudiantes Diseño Gráfico Digital | 259 | 31% del total de la institución |

Fuente: Registro y Control Uvirtual, 2021

2.1 Estudios para promover la renovación del programa

La renovación del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos en modalidad virtual, responde entre otras razones, a las apuestas por mejorar la competitividad del país, pues los desafíos que deben afrontar las IES, entre otros actores, tiene que ver con la competitividad, dando cuenta que en el escenario mundial el desempeño sigue siendo preocupante y en ese sentido, la formación de profesionales debe considerar el desempeño

y evolución, puesto que los indicadores mundiales de competitividad evidencian un comportamiento incipiente en los últimos años.

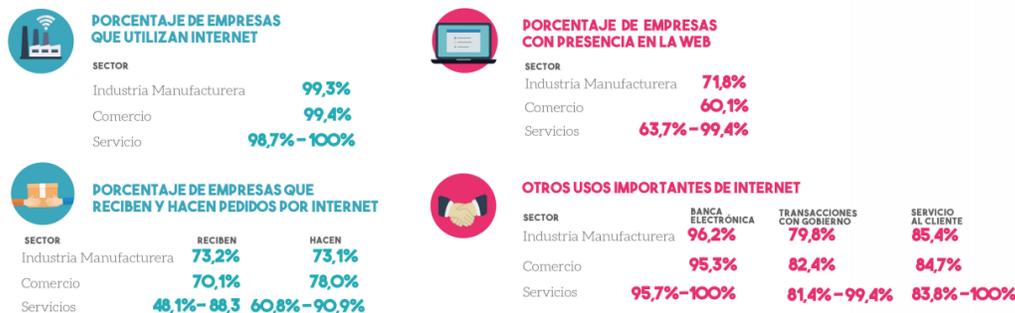
Andigraf, Asociación Colombiana de la Industria de la Comunicación Gráfica, entidad que reúne el sector, informó que el sector de la comunicación gráfica representa el 3,7% del PIB en Colombia, con cerca de 10.000 empresas y una generación de 160.000 empleos entre directos e indirectos. A pesar del auge de la digitalización, la producción de actividades de impresión sigue avanzando, presentando un crecimiento del 1,7 para finales del 2018. Lo que indica que la industria de la comunicación gráfica se ha preparado para atender las nuevas demandas y afrontarlas con calidad y compromiso, incluyendo dentro de sus retos para la competitividad incrementar la formación de talento humano para enfrentar las nuevas tendencias del sector y tienen especial interés en personal capacitado en Internet, manejo de tecnologías de la información y la comunicación, así como en contenidos digitales. Colombia, a nivel de tecnología, de capacidad y de mano de obra está a la par de los otros países y en algunos casos con ventaja, por su capacidad de diseño y talento humano con mejor nivel técnico, como lo reseñó Alexandra Grueso, presidenta de la Asociación Colombiana de la Comunicación Gráfica, Andigraf.

En Colombia, 74 de cada 100 micro, pequeñas o medianas empresas tienen acceso a internet según MinTic, un reciente estudio de Andigraf y McKinsey dice que el auge de la impresión por demanda, la digitalización de contenidos y la conciencia ambiental son tendencias globales en el sector. Por lo tanto, las empresas son conscientes de su necesidad de soluciones gráficas creativas, efectivas y estéticas que se puedan generar en línea, minimicen costos y tiempo y los relacionen efectivamente con sus mercados, valoran y aprovechan las posibilidades que aporta el mundo digital al crecimiento de sus negocios y para las cada vez más frecuentes exigencias de sus usuarios en cuanto a una producción limpia, sostenible y ambientalmente responsable.

Ilustración 2. Gráfico uso de TIC por empresas en Colombia

INDICADORES SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN EN COLOMBIA

USO DE TIC POR EMPRESAS (2016)^{iv}

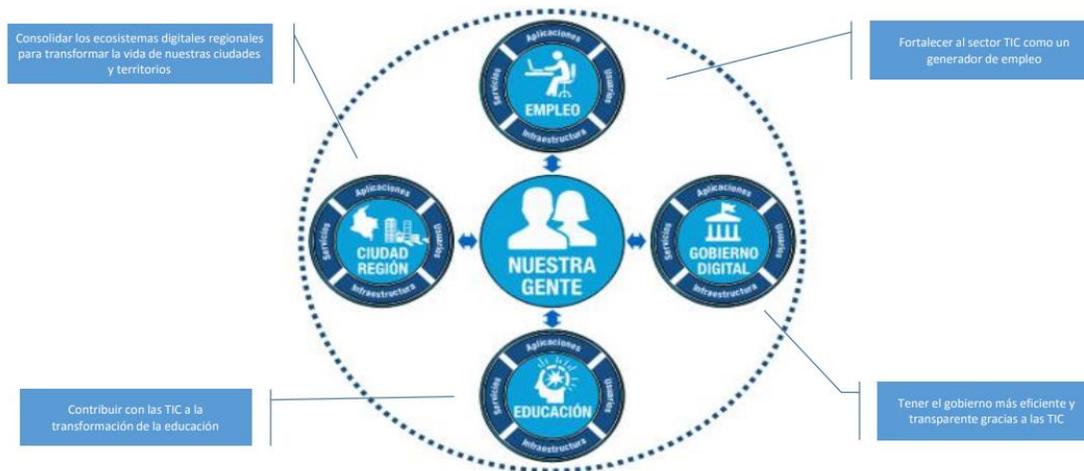


Fuente: Comisión de Regulación de Comunicaciones. Reporte de la Industria TIC, 2017.
https://www.crcom.gov.co/recursos_user/reporteindustria2017.pdf

Líneas estratégicas del plan VIVE DIGITAL PARA LA GENTE 2017

Por otro lado, la *Interactive Advertising Bureau* Colombia (IAB Colombia), en su informe del 2017, dio a conocer sobre el aumento de la inversión publicitaria en medios digitales que alcanzó un 33% y mostró la tendencia de crecimiento que se mantendrá en los próximos años. Lo que se confirma con un porcentaje del 49% en lo corrido del 2019 a nivel mundial. El diseño de piezas gráficas para la publicidad de pequeñas empresas se está elevando desde una base muy baja hacia una participación del mercado publicitario que refleja mejor su contribución a la economía: en la mayoría de los países, las pequeñas empresas suponen la mitad, o más, del PIB y una mayor proporción del empleo. Esto acompañado del constante crecimiento de marcas nativas digitales que resultan alcanzar importantes niveles de éxito en cuanto a reconocimiento y ganancias económicas, son una muestra más de las amplias posibilidades que ofrecen los entornos digitales que requieren importantes recursos gráficos llenos de diseño y creatividad para llegar a sus públicos con los mensajes efectivos y pertinentes por eso se requieren cada vez más, especialistas formados en el manejo de los mismos.

Ilustración 3. Líneas estratégicas del Plan Vive Digital para la gente. 2017



Fuente: Comisión de Regulación de Comunicaciones. Reporte de la Industria TIC, 2017.
https://www.crcom.gov.co/recursos_user/reporteindustria2017.pdf

Adicionalmente, en el sector de la comunicación gráfica, según un plan de negocios 2016-2032, realizado por la EAN y el Programa de Transformación Productiva del Ministerio de Comercio, se proyecta un crecimiento sostenido que busca volver al nivel alcanzado por el sector en el año 2009, en el que la inversión y productividad del sector se mantenía con un crecimiento prometedor para la industria. Así lo muestra el cuadro adjunto en el que se evidencia el aumento en las cifras de producción, inversión, exportaciones y empleos en esta área.

Tabla 19. Proyecciones de crecimiento industria de la Comunicación Gráfica

| Proyecciones de Crecimiento Industria de la comunicación gráfica 2014 -2020-2032 | | | | | | TACC | TACC | TACC |
|--|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| | 2014 | 2015 | 2020 | 2025 | 2032 | 2015 - 2025 | 2025 - 2032 | 2015 - 2032 |
| Producción Total Sector (millones de pesos) | 4.146.050 | 4.543.804 | 6.794.021 | 10.559.890 | 14.659.152 | 8,8% | 4,8% | 7,1% |
| Producción edición* (millones de pesos) | 1.674.779 | 1.643.577 | 1.496.071 | 1.361.804 | 1.193.828 | -1,9% | -1,9% | -1,9% |
| Producción impresión** (millones de pesos) | 2.471.271 | 2.900.227 | 5.297.950 | 9.198.087 | 13.465.324 | 12,2% | 5,6% | 9,5% |
| Exportaciones (millones de pesos) | 392.267 | 447.675 | 672.769 | 1.108.788 | 1.832.394 | 9,5% | 7,4% | 8,6% |
| Exportaciones (millones de dólares) | 196 | 163 | 208 | 314 | 458 | 6,8% | 5,5% | 6,3% |
| Empleos impresión | 20.404 | 21.248 | 24.632 | 28.556 | 35.120 | 3,0% | 3,0% | 3,0% |
| Productividad Impresión*** (millones de pesos por trabajador) | 121 | 136 | 182 | 247 | 367 | 6,1% | 5,8% | 6,0% |

Los cálculos y proyecciones realizadas, están basados en el objetivo de lograr en el año 2025 el nivel de exportaciones observado para la industria en el año 2009. Es decir llegar al nivel de 314 millones de dólares. A partir de ahí, se asume el crecimiento observado para la región en promedio histórico 5.5% hasta 2032.

*Para el sector de edición, la cifra de producción del año 2014, corresponde a la actualización de la EAM del año 2012 realizada mediante la EMM de diciembre de 2013 y 2014.

** En el caso del sector de impresión, la cifra de producción del año 2014 corresponde a lo reportado por la EAM. Para el año 2015 esta cifra se ha actualizado de acuerdo a la EMM.

*** La productividad es calculada como la razón entre la producción bruta y el empleo total, cifras publicas en la Encuesta Anual Manufacturera

Fuente: EAN - Programa de Transformación Productiva. Evaluación y Reformulación del Plan de Negocios del sector Industria Editorial y de la Comunicación Gráfica, 2016

Ley Naranja

La ley 1834 de 2017 conocida como la Ley Naranja Economía creativa, ha sido su caballo de batalla para dinamizar la economía del país. La economía naranja es definida por la UNESCO como: “Aquellas actividades que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Incluyen además toda producción artística o cultural, la arquitectura y la publicidad”.

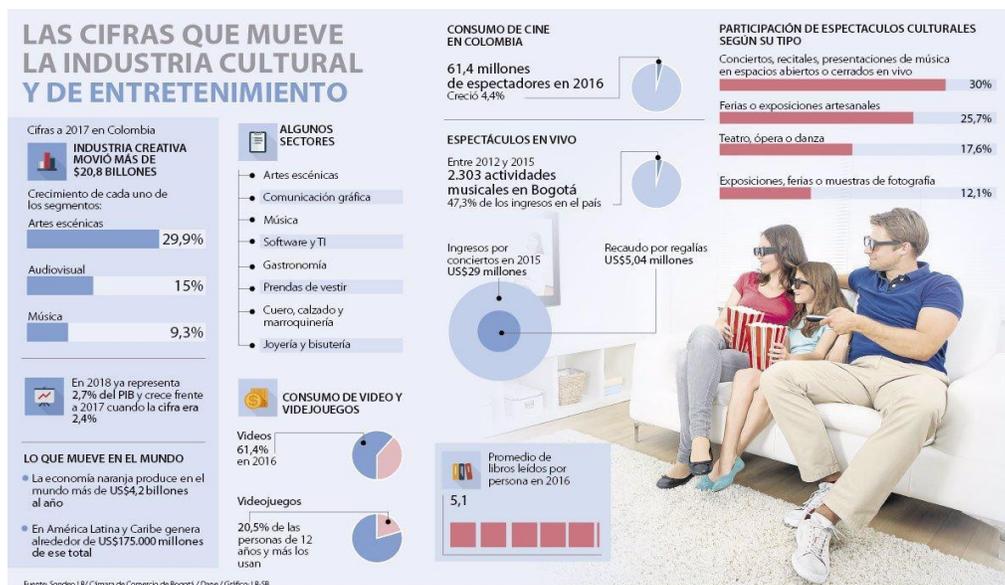
Esta economía puede dividirse en cuatro partes: La primera el patrimonio ancestral que incluye festivales, carnavales, gastronomía, museos, bibliotecas, centros arqueológicos, etc. En la segunda parte las artes visuales (fotografía, pintura, escultura, videoarte) y las artes escénicas (teatro, danza, zarzuela, ópera, títeres, etc.). En la tercera están los medios como el cine, radio, revistas, periódicos, digitales; En la cuarta encontramos las creaciones funcionales como arquitectura, publicidad, diseño, animación digital, joyería, diseño de juguetes y videojuegos.

Se puede hacer una diferenciación entre bienes creativos y servicios creativos, siendo estos últimos quienes alcanzan las cifras de crecimiento más altas por las facilidades de los medios de transacción, especialmente el internet. Si la economía naranja fuera un país sería la cuarta economía mundial y la cuarta fuerza laboral, 144 millones de trabajadores. De la economía naranja hacen parte la arquitectura artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño editorial, música, moda, tecnología y software que representaron el 7% de la economía global en el 2015. La conferencia de Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo, reveló que las exportaciones de bienes y servicios creativos crecen anualmente un 20%.

Debido a la delantera en el comercio de los servicios creativos, tendrán una fuerte ventaja los países con una estrategia digital intensiva en “mentefacturas” y que conviertan a la economía naranja en uno de sus principales ejes de desarrollo para la creación de empleos y riqueza. Colombia puede fortalecer su futuro económico en este tipo de economía debido a la amplia oferta de industrias creativas que ofrece su capital, Bogotá. Concentrando en su territorio hasta un 74% de las existentes en el país. Esta industria aporta un 2,7 del PIB

y genera el 5,7% de los empleos. El DANE dio a conocer que la participación de la economía naranja en Colombia, es superior a la del cultivo del café e igual a la extracción del carbón.

Ilustración 4. Cifras que mueve la industria cultural y del entretenimiento en Colombia



Fuente: Diario La República, 22 de agosto de 2018.
<https://www.larepublica.co/alta-gerencia/estas-son-las-actividades-que-definen-a-la-economia-naranja-2761982>

Bogotá concentra buena parte de la Economía Naranja de Colombia, al ser líder en la producción y comercialización de contenidos. Reúne cerca de 92% de los servicios creativos, 90% de las productoras audiovisuales, 73% de las empresas de contenidos digitales, 55% de los estudios de videojuegos, 65% de las empresas de comunicación gráfica, 40% de la industria de música en vivo y 38% del mercado de moda del país. En la ciudad durante el 2015 fueron empleadas más de 290.000 en este sector, lo que representa el 3% de los ocupados de la capital, lo que está resultando ser un muy buen negocio para hacer crecer la economía de la región. Se estima que para el 2020 la creatividad sea la tercera habilidad más demandada por las empresas a la hora seleccionar a sus empleados.

En conclusión, esta ley beneficia varios aspectos específicos del ejercicio del Diseño Gráfico Digital ya que la profesión provee formación en tres de los cuatro sectores que abarca esta economía, como el diseño, los audiovisuales, animación, desarrollos web, artes visuales, multimedia, diseño editorial, etc. Como el fin de esta ley es fomentar el desarrollo e inclusión como industria, es decir incrementar la productividad del sector como importante motor de desarrollo económico es evidente la necesidad de profesionales, tecnólogos y

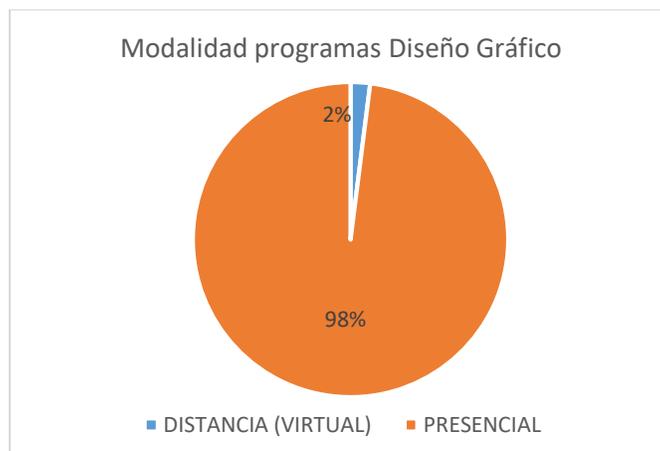
técnicos especializados en estas áreas para que sin importar el rol en el que obren (como emprendedores o empleados al servicio de las empresas), participen activamente generando, orientando y dirigiendo procesos creativos de alto impacto que respondan a las crecientes necesidades de esta industria.

2.2 Estado de la educación en el área del programa, en los ámbitos local, nacional e internacional.

2.2.1 Análisis de la situación de la oferta nacional, regional y local, o global

Se consulta información en las páginas web de las instituciones de educación superior y el SNIES del Ministerio de Educación Nacional, con el fin de determinar el estado de la oferta de programas en los niveles técnico, tecnológico y profesional en el área del diseño gráfico, en las modalidades presencial y distancia.

Gráfica 12. Modalidades oferta nacional de programas en diseño gráfico



Fuente: SNIES. 2021

De acuerdo con el estudio realizado, se puede resumir que los elementos relevantes en cuanto a la composición de la oferta de programas de Diseño Gráfico en Colombia, muestran las siguientes características:

Número de periodos académicos

La oferta de programas profesionales de Diseño Gráfico fluctúa entre ocho (8) y diez (10) semestres, indistintamente del carácter de la Institución, pública o privada.

Sector que ofrece los programas

La oferta de programas de Diseño Gráfico es realizada en tanto IES públicas, como privadas. Sin embargo; las instituciones privadas ostentan una mayor participación con el 84%, las públicas con el 14%.

Número de Créditos

Los programas con menor número de créditos se encuentran en 126; por otro lado, los que mayor cantidad de créditos presentan son 170. La tendencia es a ofrecer programas de 10 semestres, con un máximo 16 créditos por semestre.

Modalidad

De los programas existentes; el 2% se ofertan en modalidad distancia virtual y el 98% presencial.

2.2.2 Análisis de la situación de la oferta internacional

En cuanto a la oferta internacional de programas de Diseño Gráfico, se eligieron las Instituciones de Educación Superior Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo de Argentina, Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Veritas de Costa Rica, destacando sus fortalezas y enfoques. En estos programas se puede identificar lo siguiente:

Intencionalidades formativas

Las tipologías o ejes temáticos identificados en los programas internacionales analizados son:

- Tener una visión crítica, propositiva, innovadora y estratégica a las demandas académicas locales y preparados para las cambiantes condiciones actuales. Lenguaje abierto a los cambios y tendencias.
- Resolución de problemas que surgen de demandas concretas.
- Toma de conciencia sobre el impacto social y ambiental del quehacer profesional.
- Intervenir en el desarrollo de sistemas estratégicos, de gestión y producción de la comunicación.

- Sensibilización con el fin de garantizar condiciones de igualdad y equidad. Adoptar desde la perspectiva de la disciplina, un compromiso social y una actitud reflexiva abierta.
- Generar formas gráfico-expresivas para satisfacer las necesidades de comunicación visual.
- Tener una gestión emprendedora en el desarrollo de proyectos.

Salidas profesionales de los graduados

Con respecto a sus graduados, las IES aluden que:

- Serán capaces de desenvolverse en todo tipo de organizaciones, realizando investigaciones, análisis y diagnósticos y con amplias aptitudes para la formulación, el planeamiento y la ejecución de políticas de diseño estratégico y comunicación.
- Podrá desempeñarse como proyectista, realizador, consultor y/o asesor de producción, en departamentos de arte, creación de marcas, diseño de logos, diseño de video Games, el diseño web, animación, producciones fotográficas, publicaciones periodísticas, productor en medios de comunicación, editor gráfico en casas editoriales, asesor en industrias de envase y embalaje, en sitios web, creador de imagen institucional, así como en la ejecución proyectos de comunicación gráfica.
- Tendrá competencias para el diseño de programas de identidad; productos editoriales; gráfica aplicada; señalización, códigos visuales, campañas.
- Podrá producir comunicación digital, identificar problemas y determinar soluciones de diseño gráfico y comunicación audiovisual en forma creativa, innovadora, ética y responsable, con disposición al trabajo autónomo, grupal e interdisciplinario y siempre en la búsqueda de generar nuevos conocimientos científicos y propuestas artísticas, y de extender su desarrollo profesional a las necesidades sociales.

Duración de los programas.

Los programas tienen una duración promedio de 4 a 5 años y se plantea en número de horas o número de asignaturas.

2.2.3. Tendencias actuales y necesidades del sector

En este momento el mundo se está enfrentando al gran reto de vincular las tecnologías digitales a todos sus sistemas productivos y sociales, para garantizar su supervivencia. Los grandes y muy rápidos avances dados en este campo están impactando todos los aspectos

de la vida, pero especialmente los que tienen que ver con las actividades económicas. Estas nuevas tecnologías, combinadas con cambios demográficos y la globalización, tendrán un profundo impacto en el futuro de las pequeñas y medianas empresas.

Con el reciente auge de la innovación disruptiva que es la innovación que implica una desconexión con lo que se conoce hasta el momento, surgen nuevos modelos de negocio como Uber, Airbnb, Amazon, Alibaba, Bitcoin y otras criptomonedas, se hace evidente la necesidad de las empresas sin importar el sector al que pertenezcan, el que sean pequeñas o medianas a prepararse para afrontar con éxito estos nuevos retos de la era digital. Estas conexiones se convierten en grandes oportunidades que se deben aprovechar y a las cuales las empresas deben adaptarse porque no solo impactan lo económico sino también la sostenibilidad ambiental. Muchos de estos cambios están relacionados con el rol que desempeñan los usuarios o clientes, ahora son determinadores, son prosumidores, no solo consumidores e influyen en las empresas, en su desarrollo y las obligan a tenerlos en cuenta al momento de tomar decisiones.

Otro campo que aporta nuevos escenarios es la economía colaborativa o *Gig*, en donde se unen los productores y los consumidores por medio de las plataformas digitales creando un importante generador de recursos y por lo tanto una buena opción económica. Según César Buenadicha, especialista líder del Fondo de Inversiones del Banco Interamericano de Desarrollo (FOMIN), la economía colaborativa a nivel mundial crecerá desde US\$14 mil millones en el 2014 a US\$335 mil millones en 2025. En el caso de América Latina este modelo económico está creciendo velozmente y abre nuevos caminos que contrarrestan los altos índices de desempleo y generan nuevas oportunidades de ingreso para los llamados "Freelance".

Afrontar estos nuevos desarrollos no es un reto sencillo para ninguna empresa. Unificar los diferentes canales como el servicio al cliente y la experiencia de uso de una tienda, una página web, el perfil de Facebook y una aplicación móvil, requiere tener en cuenta mucho más que el diseño y la usabilidad. Dependiendo del sector de la empresa puede tener implicaciones trascendentales por ejemplo para una empresa de distribución, puede suponer integrar toda su logística. Lo que hace necesario contar con una mano de obra calificada para estos nuevos oficios, que conozcan las dinámicas propias del mercado y de las comunicaciones digitales.

Ahora bien, para entrar en esta era digital se hace necesario revisar el acceso que se está teniendo a las TIC a nivel global, regional y local, para hacerse una idea clara de cómo se están afrontando estos fenómenos, donde se reconoce el uso de las nuevas tecnologías como un importante elemento para alcanzar los objetivos de desarrollo sostenible, preservación del medio ambiente y por su puesto de la mano del crecimiento económico.

“En el contexto de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), la Agenda digital eLAC2018 es igualmente relevante para promover el uso de las TIC en favor de la prosperidad social y económica, la innovación y el consumo sostenible.

En materia de acceso e infraestructura Latinoamérica presenta avances importantes. La penetración de usuarios de Internet ha crecido a una tasa promedio anual de 9% en los últimos 5 años, alcanzando una penetración del 56% en 2016. El despliegue de redes móviles de cuarta generación (4G) se ha extendido de forma significativa, a 2017, la cobertura alcanza a un 70% de la población, y se espera que la cobertura para 2020 alcance el 84%. La expansión de teléfonos inteligentes es otro aspecto que considerar, a 2016 la tasa de adopción de estos dispositivos era del 55% pero para el final de esta década se espera que alcance alrededor del 70% (por encima del promedio mundial del 66%” (GSMA, 2017).

A continuación, se muestra el comportamiento de la región en temas como el comercio electrónico, en el que todavía existe un gran nivel de desconfianza y eso se ve reflejado en las cifras del 2017; el porcentaje de uso de internet, que está muy cerca de alcanzar la media mundial, así como la implementación de políticas de promoción de *startups*, en el que Colombia, aunque presenta importantes avances, tiene muchos aspectos que apenas empiezan a implementarse.

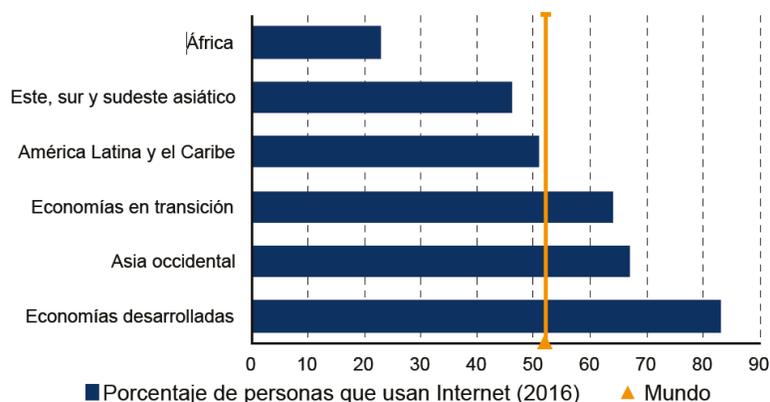
Tabla 20. Índice de comercio electrónico de UNCTAD, 2017

| REGIÓN | VALOR DEL ÍNDICE (2017) |
|------------------------------|-------------------------|
| África | 28 |
| Este, sur y sudeste asiático | 54 |
| América Latina y el Caribe | 47 |
| Asia occidental | 58 |
| Economías en transición | 59 |
| Economías desarrolladas | 87 |
| Mundo | 54 |

Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), sobre la base de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD) (2017), “UNCTAD B2C E-COMMERCE INDEX 2017”,

http://unctad.org/en/PublicationsLibrary/tn_unctad_ict4d09_en.pdf.

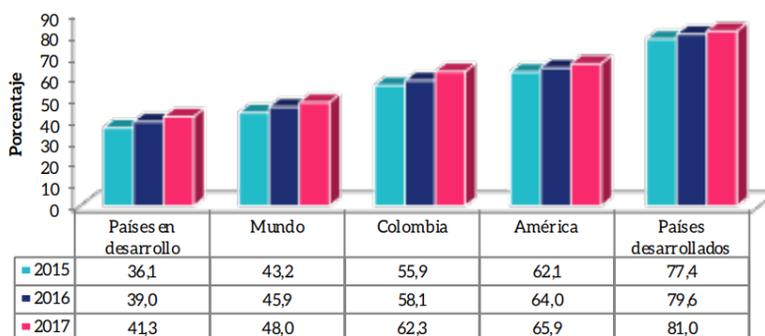
Gráfica 13. Porcentaje de personas que usan internet. 2016



Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), sobre la base de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). (2017), "UNCTAD B2C E-COMMERCE INDEX 2017", http://unctad.org/en/PublicationsLibrary/tn_unctad_ict4d09_en.pdf.

Gráfica 14. Porcentaje de individuos que usan internet comparativo con Colombia

Gráfica 5. Porcentaje de individuos que usan Internet



Fuente: Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y DANE. Elaboración CRC.
Nota: Las cifras de 2017 tomadas de la UIT son preliminares.

Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2017.

Gráfica 15. Implementación de startups Chile, Colombia, México y Perú 2016

América Latina (países seleccionados): instrumentos de política implementados para promover el desarrollo de Startups, 2016

| Categoría | Instrumento | Chile | Colombia | México | Perú |
|---|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Financiamiento | Capital semilla | Implementado | Creado recientemente | En desarrollo | En desarrollo |
| | Financiamiento colectivo | Creado recientemente | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| | Inversores ángel | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| | Capital de inversión | Implementado | Creado recientemente | En desarrollo | En desarrollo |
| Apoyo integrado | Premios | Creado recientemente | No implementado | En desarrollo | En desarrollo |
| | Programas público/privados | Implementado | No implementado | En desarrollo | En desarrollo |
| | Incubadoras | Implementado | En desarrollo | En desarrollo | Creado recientemente |
| | Aceleradores | Implementado | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| Servicios de apoyo y capacitación en negocios | Incubadoras de nueva generación y aceleradores | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| | Redes de mentores | Creado recientemente | En desarrollo | Creado recientemente | En desarrollo |
| | Apoyo a préstamos comerciales para startups | No implementado | Creado recientemente | No implementado | No implementado |
| | Transferencia de tecnología y spin-off universitarios | Creado recientemente | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| Creación de mercados | Capacitación financiera y de negocios | Implementado | En desarrollo | En desarrollo | En desarrollo |
| | Compras públicas y otros | En desarrollo | Creado recientemente | Creado recientemente | No implementado |
| Promoción de cultura de negocios | Sensibilización en cultura de negocios innovadora | Creado recientemente | Implementado | Implementado | Creado recientemente |
| | Marco legal para iniciar, expandir y cerrar negocios | Implementado | Creado recientemente | Creado recientemente | Creado recientemente |
| Marco regulatorio | Incentivos fiscales y gravámenes especiales | Implementado | En desarrollo | Creado recientemente | En desarrollo |
| | Visas especiales para startups | Implementado | No implementado | No implementado | No implementado |

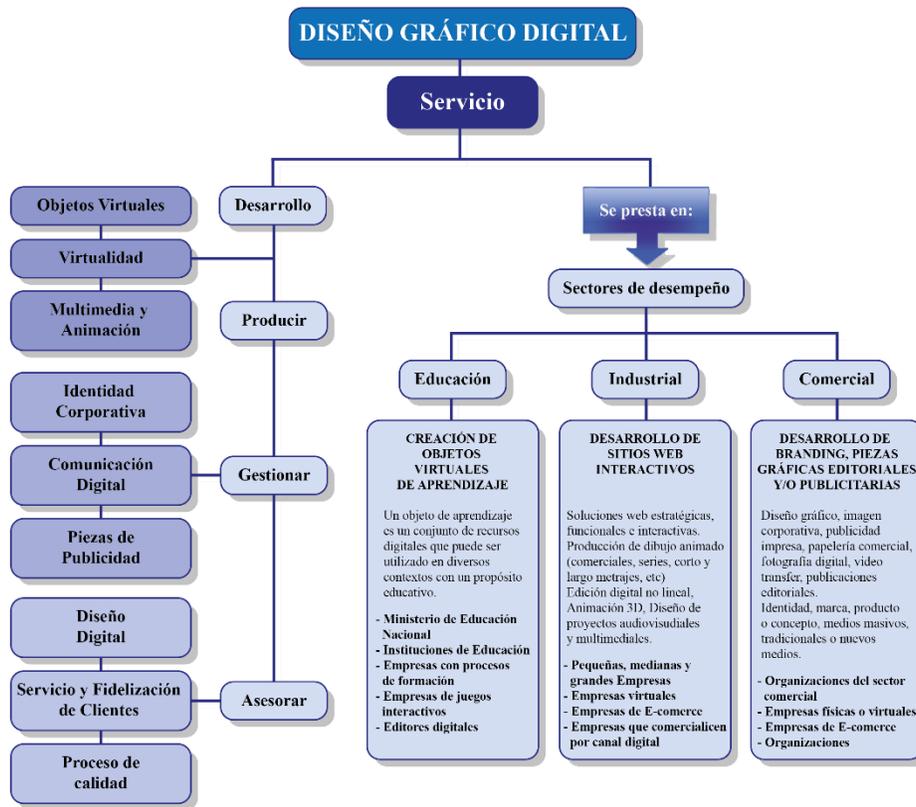
Fuente: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) (2016). "Start-up Latin America 2016: Building an innovative future", <http://www.oecd.org/dev/americas/Startups2016-Assessment-and-Recommendations.pdf>.

Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2017.

Caracterización del sector del Diseño Gráfico

La caracterización del sector del diseño gráfico digital, se realiza atendiendo al contexto de la cadena de valor del sector de Tics, asumida como el modelo que categoriza las actividades que producen valores añadidos en una organización empresarial, se particulariza en el contexto de las organizaciones digitales y multimediales al servicio del sector industrial en comunicaciones, comercial y educativo. El siguiente es cuadro de caracterización del sector.

Ilustración 5. Caracterización del sector de Diseño Gráfico Digital



Fuente: Elaboración propia. 2021

Ilustración 6. Cadena de valor Sector TIC

Cadena de Valor del Sector TIC



Fuente: Autor, Guide to Measuring the Information Society (2011). OECD; Clasificación Central de Productos – CPC Vers. 2 A.C. DANE; CRC (2010). Análisis del sector TIC en Colombia: Evolución y Desafíos; RAÚL KATZ (2015). El ecosistema y la economía digital en América Latina.

Fuente: DANE. Caracterización del sector TIC en Colombia. 2015

En esta cadena de valor se evidencia, la necesidad y pertinencia de un diseñador gráfico digital, atendiendo desde el nivel Técnico Profesional en Procesos Gráficos Digitales ubicado en la producción de contenidos y aplicaciones, pasando por el nivel Tecnológico en Gestión de la Comunicación Digital en Prestación de Servicios, hasta el Profesional en Diseño Gráfico Digital en el desarrollo de dispositivos y virtualización, satisfaciendo al usuario que requiere de soluciones rápidas, inmediatas e innovadoras.

2.2.3 Contexto general de la demanda estudiantil

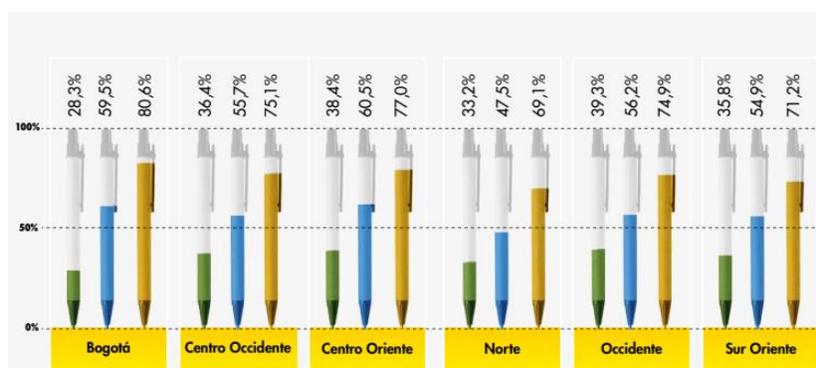
Según las cifras que publica el ICFES las prueba SABER 11 de 2017 la realizaron 738.782 personas en Colombia. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Oede) publicó en el 2018 un estudio llamado '*Education at a Glance 2018*', donde evalúa el nivel educativo de 36 países. En cuanto a Colombia informa que el acceso a la educación superior es bastante limitado para la mayoría de la población (22% de las personas entre 25 y 64 años tienen un grado universitario), aunque si logra hacer importantes aportes al mercado laboral, asegurando que quienes obtienen el título profesional ganan más del doble que las personas que solo tienen formación como bachilleres.

Para abordar este ítem se revisaron entre otros dos informes de los se hace una reseña, el primero contextualiza la situación del empleo a nivel general para el año 2018. En el segundo se concentra más en la industria gráfica y la demanda de cargos que esta tiene. Según el informe del DANE, "**Saber para Decidir**", donde presenta la información del empleo en Colombia durante el 2017, de las seis regiones en que se divide el país: Bogotá, centro occidente, centro oriente, norte, occidente y sur oriente, es en Bogotá donde se presenta el mayor porcentaje de jóvenes profesionales empleados como lo muestra la siguiente gráfica. Los esferos amarillos corresponden a la formación superior (profesional, tecnológica y técnica profesional), los azules educación media (10 y11) y los verdes hasta secundaria.

Ilustración 7. Porcentaje de jóvenes ocupados

Porcentaje de jóvenes ocupados, según nivel de formación

Seis regiones
2017



Fuente: Dane, Informe “Saber para Decidir”, 2017.

El salario según el nivel de formación: en 2017, las personas ocupadas con formación superior recibieron salarios desde \$1.108.894 hasta \$4.138.799.

Ilustración 8. Salario según nivel de formación

Total nacional



Fuente: Dane, Informe “Saber para Decidir”, 2017.

*El salario promedio mensual fue calculado teniendo en cuenta una jornada laboral de 8 horas diarias. Los salarios no discriminan por edad ni experiencia. Para su cálculo se tomaron los ingresos imputados para el año 2017. No se incluye a los trabajadores sin remuneración, ni los pagos en especie recibidos por los ocupados. El salario mínimo legal vigente para 2017 fue de \$737.717. El cálculo de los salarios toma como parámetro la población total.

** Incluyen a los que no informan, ni a los indeterminables.

***Hasta secundaria: incluye a las personas que reportaron tener ningún nivel de formación, los que cuentan con primaria y aquellos que han logrado básica secundaria.

****Incluye especialización, maestría, doctorado o equivalente. Nota: Datos expandidos con proyecciones de población elaboradas con base en los resultados del Censo 2005.

El informe presenta algunos programas académicos en educación superior clasificados por áreas de conocimiento.

Ilustración 9. Programas educativos por áreas de conocimiento



Fuente: DANE, Informe “Saber para Decidir”, 2017.

Graduados vinculados laboralmente. De 284.518 personas graduadas en formación superior en 2015, 217.606 se vincularon laboralmente durante 2016. Se observa que el mayor porcentaje de vinculados pertenece al nivel de formación profesional o universitaria.

Ilustración 10. Salario promedio por nivel de formación

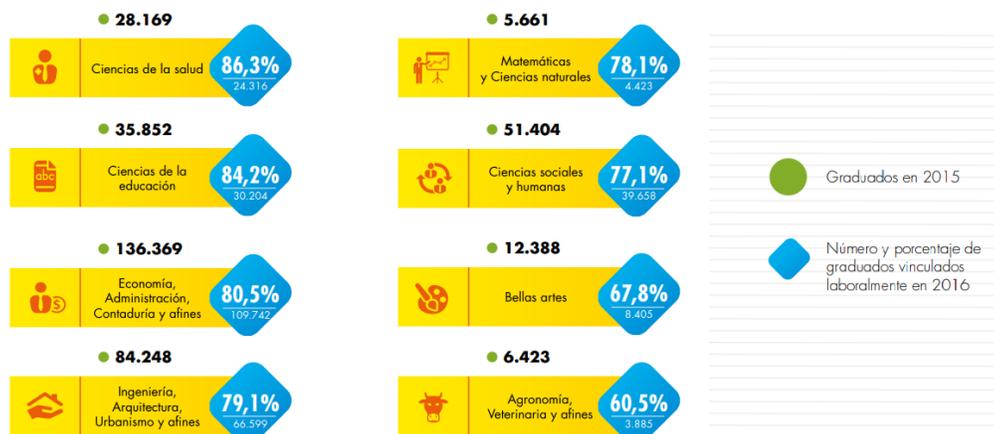
Total nacional formación superior

| | TÉCNICA PROFESIONAL | TECNOLÓGICA | UNIVERSITARIA |
|------------------------------|---------------------|--------------|---------------|
| GRADUADOS 2015 | 10.679 | 97.438 | 176.401 |
| GRADUADOS VINCULADOS EN 2016 | 6.738 | 69.970 | 140.898 |
| VINCULACIÓN LABORAL (%) | 63,1% | 71,8% | 79,9% |
| SALARIO PROMEDIO 2016 | \$ 1.063.692 | \$ 1.156.948 | \$ 1.796.880 |

Fuente: Dane, Informe "Saber para Decidir", 2017.

Graduados por área de conocimiento y vinculados laboralmente. Un alto porcentaje de los recién egresados de carreras afines a las Bellas Artes, consigue emplearse en el año siguiente.

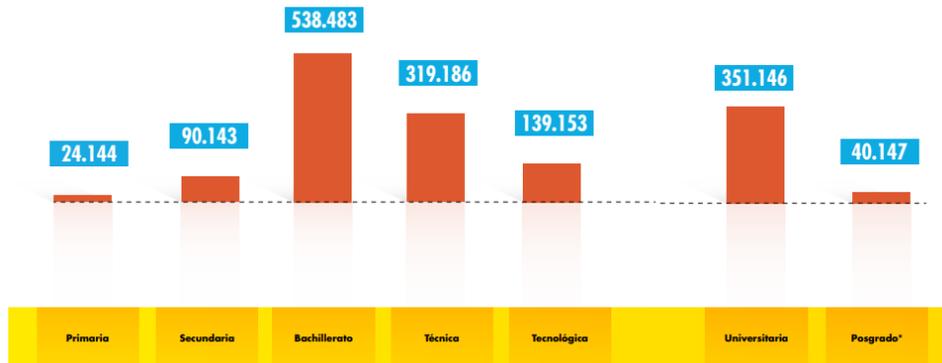
Ilustración 11. Porcentaje de ocupación de recién graduados



Fuente: Ministerio de Educación Nacional (MEN) - Observatorio Laboral para la Educación.
*No se incluyen los graduados vinculados que no cuenten con un área de conocimiento asignada. Nota: Incluye los graduados del nivel de formación técnica profesional, tecnológica, universitaria y posgrado.

Empleos ofrecidos, según nivel de formación. De 1.638.903 empleos ofrecidos en 2017, cerca de 538.000 requerían personas con título de bachiller y cerca de 351.000 requerían personas con título universitario.

Ilustración 12. Empleos ofrecidos en 2017 por nivel de formación



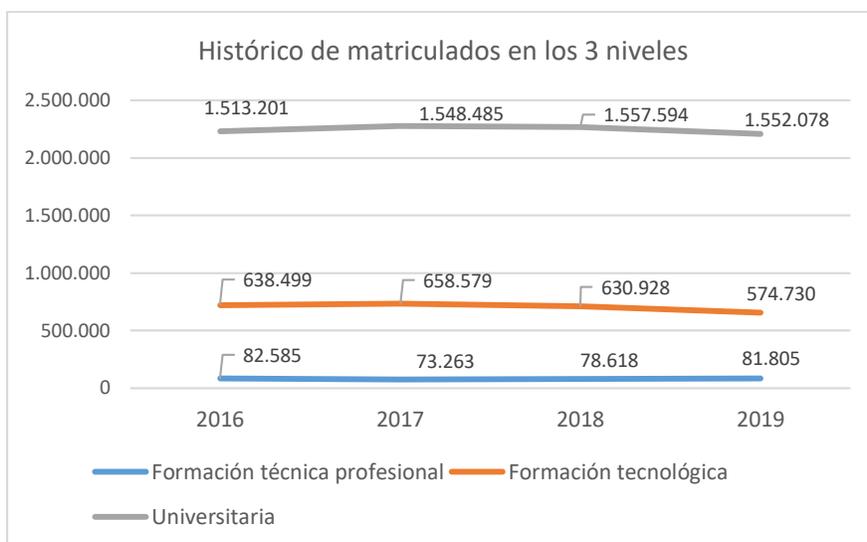
Fuente: Ministerio de Educación Nacional (MEN) - Observatorio Laboral para la Educación.

*No se incluyen los graduados vinculados que no cuenten con un área de conocimiento asignada. Nota: Incluye los graduados del nivel de formación técnica profesional, tecnológica, universitaria y posgrado.

Análisis de inscritos, admitidos y matriculados

A continuación, en la gráfica se presentan datos históricos de matriculados en los programas técnico profesional, tecnología y profesional universitario de 2016 a 2019 en Colombia. Para el programa Diseño Gráfico Digital el estar articulado por ciclos propedéuticos técnico, tecnológico y profesional, es una de sus fortalezas que le brinda características particulares y que, sumadas a la formación por competencias y la virtualidad, da al estudiante de la Universitaria Virtual Internacional la capacidad de responder a las necesidades del contexto.

Tabla 21 Histórico de matriculados en el nivel técnico, tecnológico y profesional universitario en Colombia. 2016-2019.



Fuente: <https://hecaa.mineducacion.gov.co/consultaspublicas/content/poblacional/index.jsf> 2021.

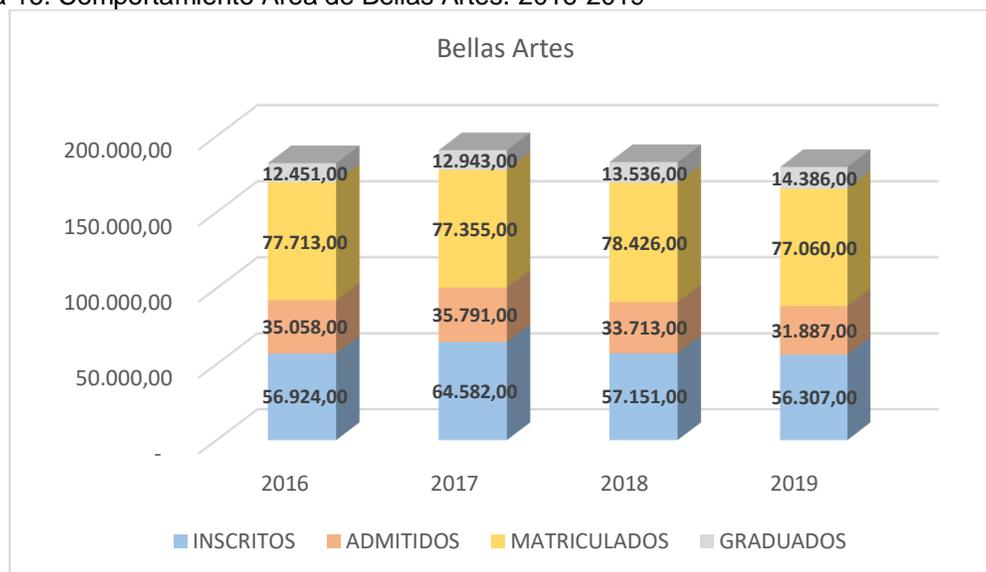
Por otro lado, el área de conocimiento de Bellas Artes al cual pertenece el programa Diseño Gráfico Digital presenta un comportamiento estable en los últimos años, en inscritos, admitidos, matriculados y graduados, representando una gran oportunidad para el programa. El comportamiento histórico 2016-2019 se visualiza en la tabla y gráfica a continuación

Tabla 22. Matrículas por área de conocimiento 2010-2019

| ÁREA DE CONOCIMIENTO | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|---|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| AGRONOMÍA, VETERINARIA Y AFINES | 40.781 | 58.100 | 51.598 | 50.241 | 46.217 | 45.260 | 45.410 | 47.232 | 49.264 | 49.292 |
| BELLAS ARTES | 66.857 | 72.005 | 74.054 | 79.642 | 79.461 | 76.681 | 78.391 | 77.925 | 78.426 | 77.060 |
| CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN | 141.391 | 170.884 | 174.914 | 179.999 | 190.424 | 192.879 | 202.013 | 204.181 | 197.183 | 183.238 |
| CIENCIAS DE LA SALUD | 141.239 | 155.032 | 157.113 | 161.582 | 162.592 | 161.522 | 162.879 | 166.335 | 169.829 | 173.228 |
| CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS | 248.046 | 274.743 | 292.550 | 321.391 | 355.456 | 378.055 | 407.085 | 422.052 | 435.512 | 447.278 |
| ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES | 525.470 | 576.550 | 602.662 | 668.635 | 721.100 | 745.067 | 781.102 | 801.289 | 794.990 | 764.889 |
| INGENIERÍA ARQUITECTURA URBANISMO Y AFINES | 475.685 | 516.520 | 538.744 | 590.598 | 622.924 | 649.333 | 670.353 | 678.961 | 666.265 | 652.670 |
| MATEMÁTICAS Y CIENCIAS NATURALES | 34.552 | 35.858 | 37.951 | 40.803 | 42.478 | 44.753 | 47.201 | 48.339 | 48.898 | 48.595 |
| TOTAL | 1.674.021 | 1.859.692 | 1.929.586 | 2.092.891 | 2.220.652 | 2.293.550 | 2.394.434 | 2.446.314 | 2.440.367 | 2.396.250 |

Fuente: SNIES- MEN. 2020.

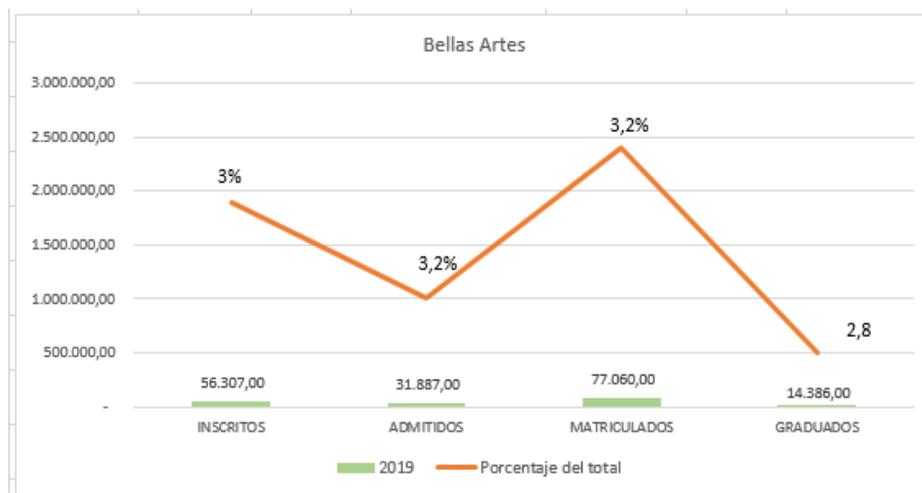
Gráfica 16. Comportamiento Área de Bellas Artes. 2016-2019



Fuente: <https://hecaa.mineducacion.gov.co/consultaspublicas/content/poblacional/index.jsf> 2021.

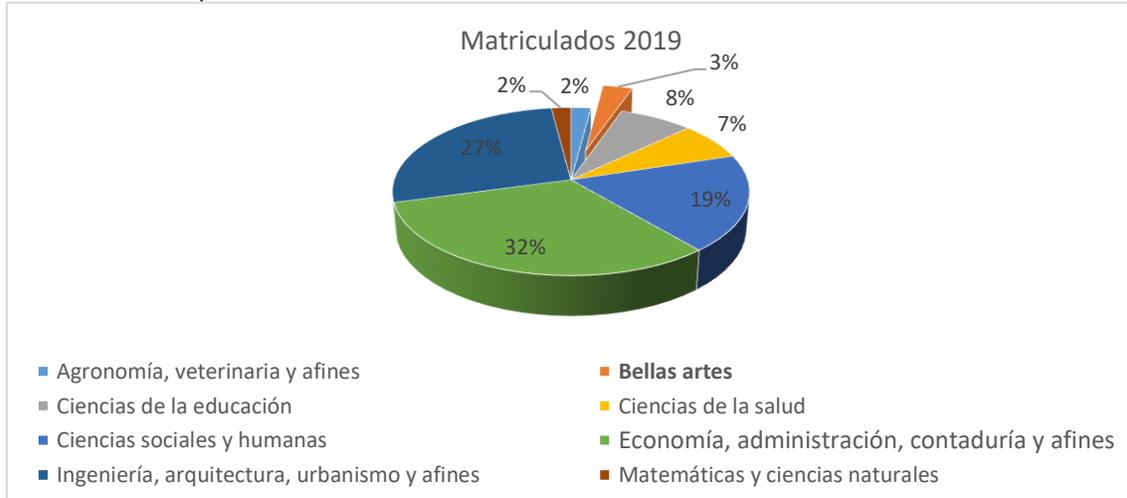
Para 2019, de todas las áreas de conocimiento, el área de Bellas Artes a la cual pertenece el programa Diseño Gráfico Digital, representa un 3% promedio de los inscritos (56.307), admitidos (31.887), matriculados (77.060) y graduados (14.386).

Gráfica 17. Participación del área de conocimiento Bellas Artes entre todas las áreas de conocimiento en Colombia. Año 2019



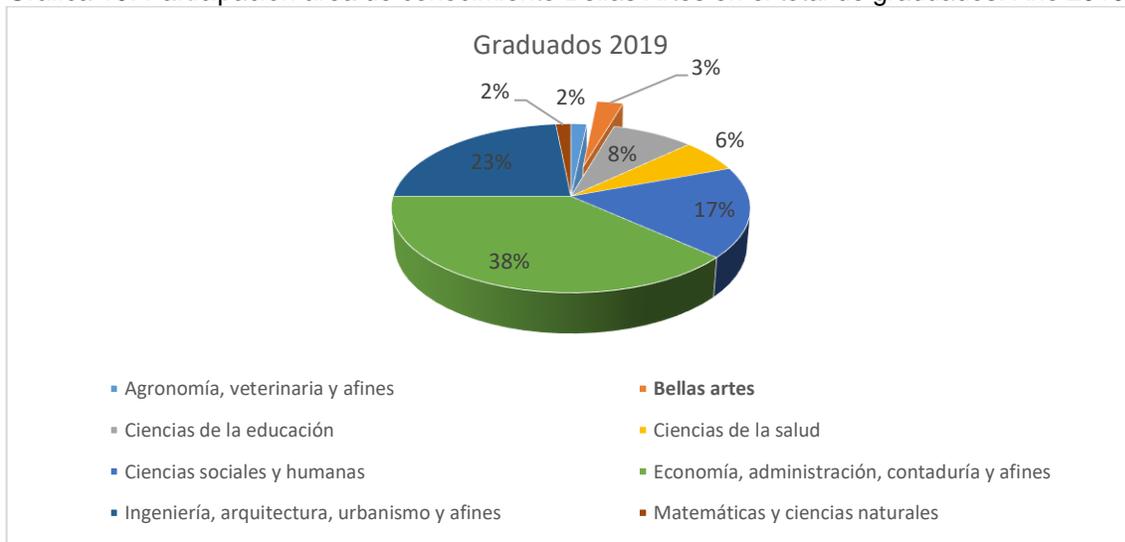
Fuente: Elaboración propia con información SNIES Información poblacional. 2021

Gráfica 18. Participación área de conocimiento Bellas Artes en el total de matriculados. Año 2019



Fuente: Elaboración propia con información SNIES Información poblacional. 2021

Gráfica 19. Participación área de conocimiento Bellas Artes en el total de graduados. Año 2019



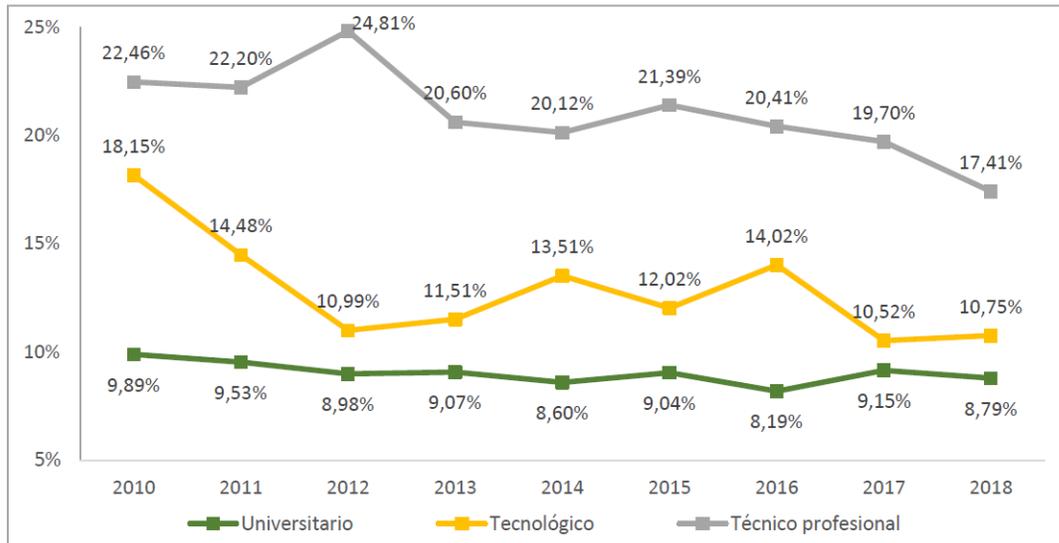
Fuente: Elaboración propia con información SNIES Información poblacional. 2021

Tasa de deserción y ausentismo

Según información recolectada en el Sistema para la Prevención y Análisis de la Deserción en las Instituciones de Educación Superior – SPADIES, para el año 2016 la deserción periodo, que corresponde a los estudiantes que desertaron estando matriculados dos periodos atrás, es menor en los programas universitarios, que en los técnicos profesionales y tecnológicos. De acuerdo con el Reporte sobre Deserción y Graduación en educación superior año 2016, la deserción periodo de programas nivel universitario se ubicó en el 9%, el técnico profesional con un 26% y tecnológico con el 16,7%. Dado que las cifras no son

comparables estadísticamente entre SPADIES 2.8 y SPADIES 3.0, para el año 2018 el MEN calcula la tasa de deserción de manera anual y hace una nueva medición que es la tasa de ausencia intersemestral.

Gráfica 20. Tasa de deserción anual por nivel de formación en Colombia



Fuente: Sistema para la Prevención y Análisis de la Deserción en las Instituciones de Educación Superior -SPADIES
Corte de los datos: abril de 2020

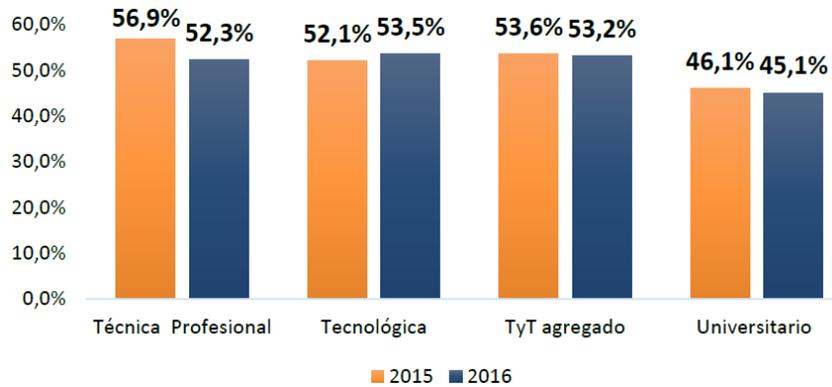
Fuente: Estadísticas de deserción y permanencia en educación superior SPADIES 3.0 Histórico indicadores 2010 – 2018

De acuerdo con este reporte, para el año 2018, la tasa de deserción anual se ubicaba en el 8,79% en programas a nivel universitario, 10,75% programas de nivel tecnológico y 17,41% en el nivel técnico profesional. Se observa que, en el nivel técnico profesional, la deserción ha tenido una tendencia a la baja, pasando del 20,41% en 2016 al 17,41% en 2018, algo que no sucede en el tecnológico y en el profesional universitario, en el que la deserción se ha mantenido en un nivel constante.

En cuanto a la deserción por cohorte, el nivel universitario, se ubicó en el 45,1%, el nivel técnico profesional en el 52,3% y 53,5% el nivel tecnológico, siendo una tasa bastante alta, que, aunque las IES y el MEN han implementado estrategias para disminuir la deserción, los estudiantes se ven a obligados a abandonar sus estudios por diferentes circunstancias, como dificultades económicas o el contexto en el que se desenvuelven (Informe

Estadísticas de deserción y permanencia en educación superior SPADIES 3.0 Histórico indicadores 2010 – 2018).

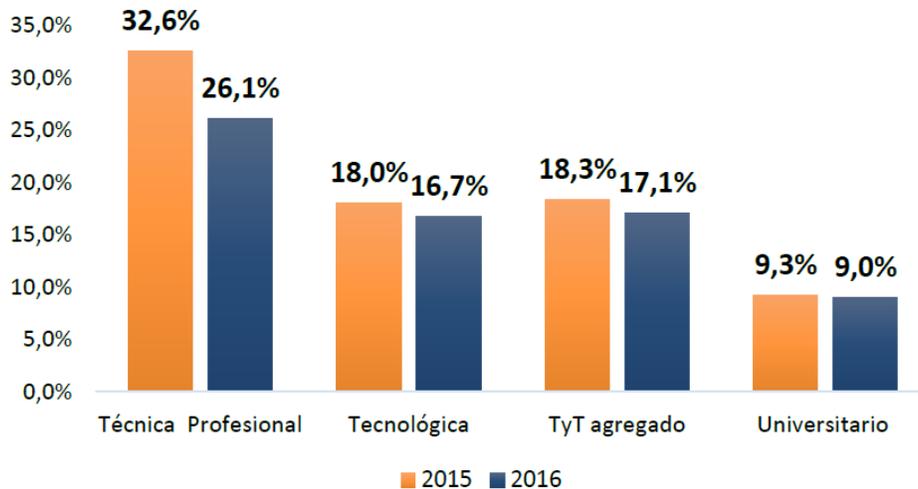
Gráfica 21. Tasa de deserción por cohorte por nivel de formación en Colombia. 2015-2016



Fuente: Reporte sobre deserción y graduación en educación superior año 2016. MEN

A continuación, se observa la deserción por periodo que presenta una baja porcentual en el año 2016 con respecto al 2015 en los 3 niveles. En el nivel técnico profesional baja del 32,6% al 26,1%, el nivel tecnológico del 18% al 16,7% y el universitario del 9,3% al 9%.

Gráfica 22. Tasa de deserción periodo por nivel de formación en Colombia. 2015-2016



Fuente: Reporte sobre deserción y graduación en educación superior año 2016. MEN

Aunque, a nivel institucional desde el área de Bienestar se han venido implementando estrategias con muy buenos resultados, en la búsqueda de disminuir la deserción y la ausencia intersemestral, como la caracterización estudiantil, el Sistema de Alertas Tempranas - SAT y el acompañamiento a estudiantes, es importante seguir trabajando en

mejorar los canales de comunicación y en la implementación de alternativas de acercamiento con la comunidad académica en general.

Anexo 10. Reporte deserción y graduación en educación superior año 2016. MEN

Anexo 11. Estadísticas de deserción y permanencia SPADIES 3.0. 2010-2018. MEN

2.3 Articulación entre el Sector Educativo y Productivo

La formación por ciclos propedéuticos facilita la articulación del mundo laboral con las instituciones de educación superior, elemento fundamental, en esta época donde los cambios generados por los desarrollos tecnológicos reducen el ciclo de vida de los productos y de la educación como un bien transable, necesitando una readecuación de sus contenidos de una manera rápida. Logrando en esta interrelación que el sector académico muestre una posición activa en la solución de los problemas del entorno social, económico, cultural y político de la nación.

Este dialogo de saberes entre el sector educativo y el sector productivo facilita que los estudiantes que inician su formación puedan acceder rápidamente a mercado laboral una vez egresados, también facilita a las instituciones de educación la interacción continua con el sector productivo y ofrece a este la posibilidad de acceder al talento humano con las competencias requeridas. Este acercamiento permite entonces cubrir los campos ocupacionales creados en el ámbito laboral y suplir las necesidades de las organizaciones en los niveles desde trabajadores calificados hasta la alta gerencia, como lo muestra el siguiente gráfico:

Gráfica 23. Pirámide Ocupacional vs. Educacional



Fuente. Colombia aprende. Ministerio de Educación Nacional. <https://slideplayer.es/slide/5473864/> Consultado mayo 2021.

Articulación con la Educación Media

La articulación de la educación media con la educación superior a través del nivel tecnológico es una gran oportunidad de volver productiva la educación media y darles un sentido y un futuro digno a los jóvenes, permitiéndoles no solo ingresar en el mundo adulto productivo sino continuar con sus estudios superiores. Para Jurado, R. (2007). La Educación Colombiana se ha caracterizado por la carencia de un sistema educativo integrado, en el curso de la acción formativa, el estudiante no cuenta con un proceso, sino con una secuencia de rupturas, que hacen que cada nivel esté desarticulado del que le sigue, tanto en el plano administrativo como en lo pedagógico. Este problema se hace más evidente en la Educación Media cuando se da el paso a la Educación Superior.

Los esfuerzos realizados por el estado para dar solución a este problema son deficientes, considerando lo que los estudiantes pueden demostrar de sus aprendizajes al salir de la Educación Media, deficiencias en el dominio de áreas básicas del conocimiento y en las competencias para una comunicación fluida, tanto verbal como escrita, según la anotación que hacen los profesores universitarios de sus estudiantes de los primeros semestres y los resultados que se evidencia en las pruebas que aplica el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES.

Se requiere, entonces según el autor, “Una Educación Media que integre el conocimiento general con la educación vocacional, lo cual permite la continuación de estudios superiores o una mejor elección para la formación orientada a su vida laboral. Sin embargo, “la Educación Media en Colombia, sigue privilegiando la separación y jerarquización entre las modalidades, académica y técnica, considerando a esta última desde el imaginario social como de menor estatus social y académico, orientada a sectores de la población de menor ingreso y ocupaciones de baja remuneración”.

Dado que la mayor proporción de egresados de la media salen de instituciones académicas o de otras técnicas descontextualizadas, los jóvenes terminan la educación secundaria sin ninguna habilidad ocupacional y con bajas competencias generales que le permitan continuar su línea de formación de manera más adecuada o insertarse al mundo laboral con mayor competitividad. Villa y Gómez (2003) comentan” La falta de capacitación en competencias de los egresados de la media, ha contribuido en parte a la separación del mundo laboral del de formación, propiciando un perfil de trabajadores que no siempre cuenta con las competencias más apropiadas para insertarse exitosamente en el mercado laboral”.....“Se impone la necesidad de concertar la definición y los modelos de aprendizaje

de dichas competencias entre el mundo de la educación y el mundo empresarial, lo cual debe reflejarse en una perfecta articulación entre la educación formal, el aprendizaje en el trabajo y la educación no formal”.

El Sistema Nacional de Formación para el Trabajo creado por el gobierno para articular las instituciones de educación con el sector productivo está constituido por las instituciones de educación media técnica, instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano liderados por el Sena, instituciones de educación superior que ofertan formación técnica tecnológica, cajas de compensación y entidades de formación empresariales autorizadas.

El proyecto de Articulación con la media consiste en “Incorporar desde la Educación Media espacios de formación simultáneos, que permitan a los estudiantes de grados décimo y once el ingreso directo al ciclo técnico profesional y continuar para acceder a los otros ciclos subsiguientes, posibilitando de paso al estudiante “crear, desarrollar y gestionar un proyecto de vida productivo”, Jurado dice “Implica un sin número de mecanismos interinstitucionales que van desde la formación y capacitación docente, el diseño de planes y programas de estudios conjuntos, Asesoría en implementación de créditos y competencias, cursos de apoyo para alumnos; hasta becas, orientación vocacional, utilización de equipamiento e infraestructura conjunta, etc.(...). En este sentido, se caracteriza por ser un “proceso” dinámico, flexible y continuo que exige una construcción conjunta entre instituciones a lo largo del tiempo; y que depende fundamentalmente de los objetivos, características y requerimientos de las instituciones dispuestas a vincularse”.

Exige según el trabajo del autor mencionado de “Una propuesta curricular articulada que propone, mejorar la calidad y pertinencia de la Educación Media, redefine sus currículos insertando de manera transversal las competencias laborales generales y específicas requeridas en la formación permitiendo al egresado, no solo, el ingreso a la Educación Superior a través del Nivel Técnico Profesional desde el grado 10°; sino también, el ingreso al mercado laboral de una manera más competitiva.

Es una nueva concepción curricular que integra y articula de manera práctica, la formación básica y las ciencias, con las áreas del conocimiento técnico y tecnológico, conformando una nueva formación *científico-técnica* en el nivel medio, en lugar de la actual dicotomía existente entre una modalidad “académica” y otra “técnica”. Para ello, los créditos académicos permiten utilizar metodologías que otorgan mayor autonomía al estudiante, el

trabajo por proyectos, la experimentación, proyectos de estudio, prácticas en escenarios reales; son algunas acciones, que permiten la articulación entre la teoría y la práctica.

El modelo facilita también el contacto con el sector empresarial, el universitario, las incubadoras de empresa y la participación en eventos y ferias, como estrategias válidas para este propósito”.

2.3.1 Demanda de profesionales para la comunicación gráfica.

El SENA en el 2016, dentro de sus informes por mesas sectoriales, realizó un informe que muestra el movimiento laboral en la industria gráfica en Colombia entre el 2009 y el 2015. A continuación, veremos el mapa ocupacional que nos muestra qué ocupaciones son relevantes y necesarias para el buen desarrollo económico de dicho sector. Para el caso de la mesa industria gráfica, está compuesto por 6 eslabones de procesos productivos, cada uno de los cuales se conforma por un conjunto de cargos y ocupaciones relacionadas. Los 6 eslabones de procesos productivos del sector son: Editorial – libro, Editorial - prensa, Preproducción gráfica, Producción gráfica, Postproducción gráfica, Divulgación.

Editorial – libro. Como se observa en la tabla, el eslabón Editorial – libro está compuesto por 20 cargos relacionados a 13 ocupaciones, siendo la ocupación “Editores y Redactores” la que agrupa el mayor número de cargos relacionados a este eslabón del sector.

Tabla 23. Cargos eslabón editorial- libros

Tabla A: Editorial – libro.

| CARGOS | COD. | OCUPACIÓN |
|---------------------------------------|------|--|
| CONSULTOR PEDAGÓGICO DIGITAL | 2172 | Administradores de Sistemas Informáticos |
| PRODUCTOR MULTIMEDIA | 2173 | Programadores de Aplicaciones Informáticas |
| INGENIERO DE MULTIMEDIA | 5121 | Escritores |
| ESCRITOR | | |
| EDITOR GENERAL | 5122 | Editores y Redactores |
| EDITOR DE MESA | | |
| PLANNER | | |
| REDACTOR | | |
| LECTOR ACADÉMICO | | |
| CORRECTOR DE ESTILO | | |
| TRADUCTOR | 5124 | Traductores e Intérpretes |
| DIRECTOR DE ARTE | 5131 | Productores, Directores Artísticos, Coreógrafos y Ocupaciones Relacionadas |
| DISEÑADOR GRÁFICO | 5141 | Diseñadores Gráficos |
| INFOGRAFISTA | | |
| TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO | 5223 | Técnicos en Diseño Gráfico |
| PROMOTOR DE LECTURA | 5213 | Técnicos en Promoción y Animación a la Lectura y la Escritura |
| FOTÓGRAFO | 5221 | Fotógrafos |
| ILUSTRADOR | 5246 | Ilustradores |
| MANAGER DEL ESCRITOR | 6234 | Agentes de compras e intermediarios |
| AGENTE LITERARIO | | |
| GRAFICADOR DE IMÁGENES COMPUTARIZADAS | 5247 | Graficadores de Imágenes Computarizadas |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Editorial - Prensa. Por su parte el segundo eslabón del mapa ocupacional está compuesto por 21 cargos relacionados a 11 ocupaciones, siendo la ocupación “Editores y Redactores” la que agrupa el mayor número de cargos relacionados a este eslabón del sector.

Tabla 24. Cargos eslabón editorial- prensa

Tabla B: Editorial – prensa.

| CARGOS | COD. | OCUPACIÓN |
|--|------|--|
| INGENIERO DE DATOS | 2172 | Administradores de Sistemas Informáticos |
| PRODUCTOR MULTIMEDIA | 2173 | Programadores de Aplicaciones Informáticas |
| REDACTOR EDITOR GENERAL JEFE DE REDACCIÓN EDITOR DE SECCIÓN PLANNER CORRECTOR DE ESTILO GESTOR DE CONTENIDOS PERIODISTA VERIFICADOR DE INFORMACIÓN | 5122 | Editores y Redactores |
| TRADUCTOR DIRECTOR DE ARTE | 5123 | Periodistas |
| | 5124 | Traductores e Intérpretes |
| | 5131 | Productores, Directores Artísticos, Coreógrafos y Ocupaciones Relacionadas |
| DIAGRAMADOR DISEÑADOR INFOGRAFISTA | 5141 | Diseñadores Gráficos |
| TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO | 5223 | Técnicos en Diseño Gráfico |
| REPORTERO GRÁFICO FOTÓGRAFO | 5221 | Fotógrafos |
| ILUSTRADOR | 5246 | Ilustradores |
| COMMUNITY MANAGER | 6236 | Administradores de Comunidades Virtuales |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Preproducción Gráfica. Como se observa en la tabla C, el eslabón Ventas está compuesto por 21 cargos relacionados a 14 ocupaciones, siendo las ocupaciones “Impresor de artes gráficas” y “Técnicos en Diseño Gráfico” las que agrupan el mayor número de cargos relacionados a este eslabón del sector.

Tabla 25. Cargos eslabón preproducción gráfica

Tabla C: Preproducción gráfica.

| CARGOS | COD. | OCUPACIÓN |
|---------------------------------------|-------|---|
| GERENTE GENERAL | '0015 | Directores y Gerentes Generales de Comercio, Medios de Comunicación y Otros Servicios |
| GERENTE DE PRODUCCIÓN | '0512 | Gerentes de Medios de Comunicación y Artes Escénicas |
| DISEÑADOR INDUSTRIAL | 2154 | Diseñadores Industriales |
| PUBLICISTA | 5125 | Ocupaciones Profesionales en Relaciones Públicas y Comunicaciones |
| DIRECTOR DE ARTE | 5131 | Productores, Directores Artísticos, Coreógrafos y Ocupaciones Relacionadas |
| DISEÑADOR GRÁFICO | 5141 | Diseñadores Gráficos |
| DISEÑADOR GRÁFICO | | |
| INFOGRAFISTA | | |
| RETOCADOR FOTOGRAFICO DIGITAL | 5221 | Fotógrafos |
| FOTÓGRAFO | | |
| TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO | 5223 | Técnicos en Diseño Gráfico |
| COLORISTA | | |
| PLANEADOR DE PRODUCCIÓN | 9226 | Supervisores de Impresión y Ocupaciones Relacionadas |
| JEFE DE PRODUCCIÓN | | |
| OPERARIO DE COPIADO | 9241 | Impresor de artes gráficas |
| SERIGRAFO | | |
| PRE-PRENSISTA | 9242 | Pre-prensistas de Artes Gráficas |
| FINALIZADOR | | |
| ILUSTRADOR | 5246 | Ilustradores |
| AUXILIAR DE PRODUCCIÓN | 9398 | Auxiliares de Producción Gráfica |
| GRAFICADOR DE IMÁGENES COMPUTARIZADAS | 5247 | Graficadores de Imágenes Computarizadas |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Producción Gráfica. Este eslabón del mapa ocupacional está compuesto por 15 cargos relacionados a 7 ocupaciones, siendo la ocupación “Gerentes de Medios de Comunicación y Artes Escénicas” la que agrupa el mayor número de cargos relacionados a este eslabón del sector.

Tabla 26. Cargos eslabón producción gráfica

Tabla D: Producción gráfica.

| CARGOS | COD. | OCUPACIÓN |
|---------------------------------------|-------|---|
| GERENTE GENERAL | '0015 | Directores y Gerentes Generales de Comercio, Medios de Comunicación y Otros Servicios |
| GERENTE DE PRODUCCIÓN | '0512 | Gerentes de Medios de Comunicación y Artes Escénicas |
| GERENTE DE OPERACIONES | | |
| JEFE DE PLANTA | | |
| INGENIERO INDUSTRIAL Y DE FABRICACIÓN | 2141 | Ingenieros Industriales y de Fabricación |
| DIRECTOR DE PRODUCCIÓN | 9226 | Supervisores de Impresión y Ocupaciones Relacionadas |
| JEFE DE PRODUCCIÓN | | |
| SUPERVISOR DE IMPRESIÓN | | |
| OPERARIO DE PRODUCCIÓN | 9241 | Impresor de artes gráficas |
| OPERARIO PRODUCCIÓN DIGITAL | | |
| OPERARIO SERIGRAFO | | |
| IMPRESOR DE ARTES GRÁFICAS | | |
| OPERARIO COLORISTA | 5223 | Técnicos en Diseño Gráfico |
| OPERARIO SUMINISTROS | 9398 | Auxiliares de Producción Gráfica |
| AUXILIAR DE PRODUCCIÓN | | |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Postproducción Gráfica. Por su parte el quinto eslabón del mapa ocupacional está compuesto por 9 cargos relacionados a una sola ocupación, a saber “Operario de terminados y acabados de la industria gráfica”.

Tabla 27. Cargos postproducción gráfica

Tabla E: Postproducción gráfica.

| CARGOS | COD. | OCUPACIÓN |
|----------------------------|------|---|
| OPERARIO DE CORTE | 9243 | Operario de terminados y acabados de la industria gráfica |
| TROQUELADOR | | |
| OPERARIO DE PLEGADO | | |
| OPERARIO DE ENCUADERNACIÓN | | |
| OPERARIO DE TERMINADO | | |
| ENCUADERNADOR | | |
| OPERARIO DE ACABADOS | | |
| OPERARIO DE TERMINADO | | |
| OPERARIO DE TROQUELADOS | | |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Divulgación. El último eslabón del mapa ocupacional está compuesto por 8 cargos relacionados a 6 ocupaciones, siendo la ocupación “Técnicos en Promoción y Animación a la Lectura y la Escritura” la que agrupa el mayor número de cargos relacionados a este eslabón del sector.

Tabla 28. Cargos divulgación

Tabla F: Divulgación.

| Cargos | Cód. | Ocupación |
|------------------------------|------|---|
| CONSULTOR PEDAGÓGICO DIGITAL | 2172 | Administradores de Sistemas Informáticos |
| GESTOR DE CONTENIDOS | 5122 | Editores y Redactores |
| RELACIONISTA PÚBLICO | 5125 | Ocupaciones Profesionales en Relaciones Públicas y Comunicaciones |
| PROMOTOR DE LECTURA | 5213 | Técnicos en Promoción y Animación a la Lectura y la Escritura |
| PROMOTORES DE LECTURA | | |
| AGENTE LITERARIO | 6234 | Agentes de compras e intermediarios |
| MANAGER DEL ESCRITOR | 6236 | Administradores de Comunidades Virtuales |
| COMMUNITY MANAGER | | |

Fuente: SENA, mesa sectorial industria gráfica 2016

Es de resaltar que en 4 de las 6 plataformas productivas son requeridos técnicos en diseño gráfico y en 3 de las 6 profesionales en Diseño Gráfico. En este estudio no están incluidos cargos específicos del Diseño Gráfico Digital.

2.4 Justificación de desarrollar el programa en modalidad virtual

La justificación de continuar con el desarrollo del programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos en modalidad virtual, se relaciona con las oportunidades para esta modalidad, puesto que las alternativas de educación diferentes a la presencial han logrado impactar en el país imprimiéndole validez y pertinencia, por la dificultad al acceso de colectivos, grupos de personas, mujeres y hombres a la formación presencial, por las actividades laborales de un grupo amplio de la población que busca mejorar su perfil laboral accediendo a la educación superior bajo esta modalidad, por la cobertura. En ese sentido; la modalidad virtual es una opción real para los interesados en las ciencias contables, pudiendo manejar su tiempo con autonomía y responsabilidad.

La Universitaria Virtual Internacional, consciente del compromiso que adquiere con la sociedad garantiza una educación de calidad, actuando de acuerdo con lo establecido por el MEN quien determina que “una propuesta educativa de calidad debe tener como propósito medular su sentido pedagógico y cuyo centro sea el estudiante, trascendiendo lo meramente tecnológico; dado que una oferta de calidad puede ser exitosa y de alto impacto apoyada incluso con una tecnología no apropiada; pero el hecho de tener tecnología de última generación no garantiza la calidad educativa si sus métodos de aprendizaje carecen de calidad”. La bondad del modelo también se justifica con su potencial y alcance, puesto que “la educación virtual ha dinamizado y propiciado nuevos modelos de enseñanza – aprendizaje, impactando en lo social, en el conocimiento mismo y su acceso, en los paradigmas científicos, e incidiendo en mejoras sustantivas en lo económico y lo social, facultando a egresados a acceder al mundo laboral”. (UNESCO, 2016).

La modalidad virtual ha mostrado un crecimiento vertiginoso y permanente en el país; incrementándose la matrícula de estudiantes en los últimos años, arrojando en 2018 aproximadamente 200.000 estudiantes y para 2019 la cifra está por encima de los 250.000 en la mayoría de las regiones del país. Para los últimos diez años y de acuerdo con el SNIES, la variación alcanzó un comportamiento por encima de 1.195%, además y de acuerdo con el MEN, la tasa de graduación de profesionales adscritos a programas virtuales

creció el 169%. Sin embargo, esto sigue sin ser suficiente por el tamaño de la población que continúa sin acceder al sistema educativo.

De acuerdo con los estudios e informe adelantados por Min Tic, para la oferta virtual en educación, el panorama es claro en cuanto a su demanda, a pesar de la conectividad deficiente en algunos lugares remotos. Algunos datos, que soportarían el porqué de la modalidad, son:

- El 44 % de la población utiliza la Internet para capacitarse (MEN).
- El comportamiento de la demanda de programas virtuales en la última década pasó de 12.000 a 220.000 estudiantes virtuales (MEN).
- El 64 % de los hogares tiene Internet (Primera Gran Encuesta TIC).
- El 72 % de la población posee al menos un teléfono inteligente (Primera Gran Encuesta TIC).
- Para diciembre de 2019, Colombia alcanzó 33 millones de conexiones de internet banda ancha (SINERGIA).
- Hay 1.144 zonas wifi públicas en el país (SINERGIA).
- Se estimaba que, a nivel mundial, el mercado del e-learning experimentaría un crecimiento anual entre el 7,6 % y el 9,6 % hasta 2020 (UNESCO).
- A fines del cuarto trimestre de 2019 los accesos crecieron en 260.000 alcanzando los 6,96 millones, frente al mismo periodo de 2018 que fue de 6,7 millones.
- El acceso móvil a Internet al finalizar el cuarto trimestre de 2019 fue de 30,9 millones, creciendo en 3,5 millones frente al mismo periodo del 2018.

La modalidad ofrecida por el programa, aprovecha las oportunidades derivadas del Plan Decenal de Educación, pues de acuerdo con los planes y políticas de educación para el país, la virtualidad se impone como modalidad para lograr cobertura e inclusión, pero también para que la oferta académica sea acorde al mundo digital e hiper-conectado; pues la realidad de lo virtual está ampliamente presente en toda la sociedad y el programa de Diseño Gráfico Digital responde a este escenario y necesidades de la población. En ese sentido; se listan del plan aludido, los objetivos singulares que permiten a la Universitaria Virtual Internacional alinearse con estos propósitos, así:

- Fomentar los aprendizajes de tecnología que respondan a las necesidades de los diferentes contextos y a los nuevos retos de la sociedad digital.
- Garantizar el seguimiento y acompañamiento a los planes de incorporación TIC de las instituciones del sector educativo.

- El proceso de incorporación de las TIC en la educación básica, media y superior tendrá en cuenta no solo el uso de estas como herramienta pedagógica, sino la actualización de los contenidos curriculares pertinentes que permitan a los estudiantes afrontar los retos de la sociedad digital y la economía digital, tales como: seguridad e integridad personal en la red, derechos y deberes en internet, comercio electrónico, riesgos en internet, entre otros.
- Promover la construcción e implementación de contenidos educativos digitales apropiados y pertinentes que mediante el uso racional de las TIC favorezcan las prácticas pedagógicas transformativas que impacten positivamente el aprendizaje de los estudiantes.
- Promover el desarrollo y divulgación de contenidos educativos digitales y herramientas tecnológicas que respondan a los lineamientos de datos abiertos y de accesibilidad.
- Desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes, a través del uso y apropiación crítica de las tecnologías.

El desarrollo de nuevas tecnologías de la información y comunicación TIC, ha propiciado diferentes posibilidades para el acceso a educación superior de calidad sin importar en lugar en el que se encuentren, por lo que la institución propicia espacios de aprendizaje orientados a la utilización de diferentes recursos tecnológicos. La institución orienta sus procesos de aprendizaje apoyados no solo por la tecnología, sino en los procesos de comunicación asertiva entre la comunidad académica fortaleciendo los estilos de aprendizaje que tienen nuestros estudiantes y de esta manera garantizar un espacio más pertinente de acuerdo con la modalidad que se está desarrollando.

2.5 Atributos o factores que constituyen los rasgos distintivos del programa.

El programa Diseño Gráfico Digital, en modalidad virtual presenta atributos que le permitirán impactar en el mercado, ser pertinente y promover diferenciadores ante la oferta. El programa está diseñado con cualidades flexibles, integrales e interdisciplinares.

Tabla 29. Atributos del programa

| | |
|-------------------|--|
| FLEXIBLES: | Doble titulación con cursos homologables en todos los programas de la UVIRTUAL |
| | Varias rutas de aprendizaje |

| | |
|----------------------------|--|
| | Acceso a posgrado bajo modalidad coterminal |
| | Amplias opciones de grado |
| INTEGRALES: | Formación ética y social |
| | Conocimiento de la problemática del país |
| | Sensibilidad por lo sostenible |
| | Profesional que reconoce la diversidad |
| | Inclusivo |
| | Innovación y Emprendimiento |
| INTERDISCIPLINARES: | INTEGRA SABERES DIVERSOS (sociales, culturales, comunicacionales, matemáticos, digitales y tecnológicos, ambientales, económicos, ciudadanos, humanísticos, del ser) |

Fuente: Elaboración propia, 2020

El valor diferencial del egresado de Diseño Gráfico Digital de la Universitaria Virtual Internacional está referido a su formación como líder transformacional capaz de impactar de manera positiva con su ejercicio profesional la sociedad que lo rodea, es así como tiene un importante porcentaje de asignaturas del área misional con los componentes socio humanístico y de emprendimiento que le brindarán las habilidades necesarias para generar empresa, dinamizar la economía e impulsar el mercado laboral de su entorno.

Basado en el su proceso curricular su principal enfoque y valor diferenciador en cuanto a lo disciplinar será lo digital: estará en capacidad de crear comunicaciones digitales exitosas, dirigidas con efectividad para conseguir los objetivos planteados. Será un elemento muy útil en cualquier empresa en la creación de enlaces digitales con sus grupos de interés. Los desarrollos de animación e ilustración 3D son otro factor diferenciador del egresado del programa, que responden a la amplia demanda de este tipo de recursos para ser usados en los ambientes digitales, tanto con fines comerciales, como educativos. Características como la de profesionales de autónomos, adaptables y recursivos que implica la formación en la Universitaria Virtual Internacional garantiza a sus egresados del programa, un desempeño destacado en un mundo en constante cambio como el que enfrentamos, con tan altas exigencias en el ejercicio disciplinar en los entornos digitales en los que predominan las comunicaciones gráficas actuales

Por otro lado, los rasgos distintivos del programa se evidencian en su Modelo de Gestión Virtual, en el que los estudiantes y docentes interactúan de acuerdo a la programación, con unos espacios académicos con énfasis en gestión digital, propuesta curricular acorde con las necesidades del mercado y la globalización de todos los sectores.

Tabla 30. Espacios académicos con énfasis en gestión digital

| COMPONENTE | ESPACIO ACADÉMICO |
|---|----------------------------|
| Liderazgo Transformacional (7 créditos) | Cátedra Uvirtual |
| | Proyecto de Vida |
| | Inteligencia Emocional |
| | Liderazgo Transformacional |
| Sociedad Global Digital (4 créditos) | Sociedad Digital |
| | Global Citizens Skills |
| Emprendimiento e Innovación (7 créditos) | Creatividad e Innovación |
| | Emprendimiento |
| | Desarrollo Sostenible |
| Tecnológico Aplicado (3 créditos) | Analítica Digital |

Fuente: Elaboración propia, 2021

El programa Diseño Gráfico Digital por ciclos propedéuticos, cuenta con diferentes factores diferenciales que permiten que su oferta sea estable y con altos estándares para la población interesada en dar continuidad a su crecimiento académico, destacando los siguientes aspectos:

- Metodología 100% virtual que permite democratizar el conocimiento facilitando el acceso al ámbito educativo de personas que se encuentran en zonas donde se requieren administradores para crear y consolidar empresas.
- Un plan de estudios flexible, contenidos actualizados, la secuencia, la integración, la articulación de las actividades y la pertinencia con las exigencias del contexto nacional e internacional propios de la disciplina.
- Las decisiones tomadas en torno a las competencias necesarias para entregar a la sociedad profesionales integrales de acuerdo con la demanda de las empresas a nivel nacional e internacional.
- La articulación del programa con el sector empresarial por medio de las prácticas profesionales en el último semestre del ciclo de formación.
- Integración de tecnologías en los ambientes de aprendizajes.

3. ASPECTOS CURRICULARES

3.1. Modelo Curricular Institucional

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 superior⁴ y las tendencias curriculares centradas en el desarrollo de competencias desde perspectivas pedagógicas integradoras, centradas en lo humano, en sus necesidades y realidades.

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 estudiantes Lineamientos Curriculares, Acuerdo 007 de junio de 2020 (Link: <https://n9.cl/f1tr6>).

Principios curriculares de la Universitaria Virtual Internacional

Pertinencia: Favorece una real articulación con los problemas y demandas de los contextos de actuación y desarrollo, para responder a las competencias en el saber, en el saber hacer profesional, y en el ser.

Flexibilidad: Permite una dinámica de mejoramiento permanente, transformando los procesos formativo-curricular, pedagógico-didáctico y evaluativo, en coherencia con los

⁴ 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.

desarrollos y exigencias educativas que le imponen los avances de la ciencia, la tecnología y el desarrollo económico y social.

Dinamismo: Asume la propia dinámica constructiva del conocimiento, en el sentido de un sistema abierto, en permanente reelaboración, confirmación y crítica. Se plantea un currículo que se ajuste a las necesidades cambiantes de la sociedad, de las disciplinas, la innovación educativa y del desarrollo tecnológico.

Articulación con la Investigación, la innovación y la creación artística y cultural:

Propone una educación superior que privilegie y se articule con la investigación, la innovación, la transferencia tecnológica y la creación artística y cultural, las evalúe, las adapte y utilice eficientemente en función del desarrollo social sostenible, y que proponga metodologías que involucren los contextos y la vida de los participantes de la actividad educativa.

Articulación entre la teoría y la práctica: Este principio se concreta en el desarrollo de los procesos formativos en el marco de un modelo pedagógico basado en competencias, que permite la integración de conocimientos, experiencias y prácticas, articula las exigencias de la sociedad, del sector productivo y la formación profesional, respondiendo a los escenarios de desempeño profesional.

Trabajo interdisciplinario: Se logra a través de la organización curricular desde modelos de diseño curricular integradores que permiten el diálogo interdisciplinar, en torno a una función profesional y a las competencias centrales que se pretenden desarrollar, a partir del trabajo por proyectos, desde la diversidad de posibilidades de interacción de la comunidad académica a través de las estrategias pedagógicas de enseñanza y aprendizaje planteadas en el modelo educativo.

La interdisciplinariedad posibilita el fortalecimiento de vínculos académicos entre las unidades y sus docentes-tutores, que favorezcan la generación de proyectos formativos conjuntos entre y para los programas.

Resultados de aprendizaje

Los resultados de aprendizaje son declaraciones expresas de lo que se espera que un estudiante conozca, comprenda y sea capaz de hacer (demostrar) al final de un periodo de aprendizaje, unidad de estudio, espacio o programa académicos (ANECA, 2013, p.15).

Constituyen una herramienta útil para la planificación y organización del aprendizaje, pues brinda mayor claridad sobre los resultados esperados del proceso formativo, tanto para los docentes-tutores como para los estudiantes, ayuda al docente-tutor a orientar sus acciones pedagógicas al logro de los resultados de aprendizaje, permite al estudiante conocer cómo será evaluado, favorece la educación centrada en el estudiante y favorece la articulación y coherencia entre las actividades formativas, las metodologías de evaluación y los resultados de aprendizaje (Proyecto Educativo Institucional- PEI. Link: <https://n9.cl/bv7q8>).

Estructura y organización curricular

La estructura curricular se refiere a la forma de organizar, articular y secuenciar el proceso formativo a través del tiempo. Para la Universitaria Virtual Internacional, las propuestas curriculares se estructuran de acuerdo con:

- 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, 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. Las características del modelo educativo como eje fundamental para la estructuración y organización del proceso formativo.
- c. El liderazgo como posibilidad de transformación de los contextos, orientado hacia la búsqueda del compromiso personal, enfatizando en la capacidad del líder para lograr que los grupos y comunidades se identifiquen con el trabajo que realizan, con estructuras y formas más participativas de gestión, que se constituye en un determinante importante en la creación de culturas de calidad (Salazar, 2006).
- d. La clasificación de las competencias planteada por el Ministerio de Educación para cada uno de los ciclos de formación: competencias básicas, ciudadanas, generales y específicas.
- e. La formulación de los resultados de aprendizaje, de acuerdo con lo establecido en la normatividad vigente, como herramienta útil para la planeación, organización y evaluación del aprendizaje.
- f. Los requerimientos normativos para los ciclos propedéuticos: técnico profesional, tecnológico y universitario.

El nivel profesional universitario prepara para el desempeño autónomo en una multiplicidad de áreas que requieren competencias de mayor complejidad y amplitud, propias de una profesión o disciplina de naturaleza tecnológica o científica, o en el área de las humanidades, las artes o la filosofía. Dado que el profesional debe tener la capacidad de plantear soluciones originales a situaciones problemáticas de la profesión o disciplina, liderar equipos, supervisar y orientar a otros, y tener capacidad de análisis y evaluación, requieren una mayor fundamentación teórica e investigación profesional o disciplinar.

3.2 Conceptualización Teórica y Epistemológica del Programa

Sin lugar a duda, el diseño gráfico juega un papel importante en el contexto global, desde el siglo XIX, pasando por el siglo XX, hasta llegar al siglo XXI, se han suscitado grandes transformaciones en las técnicas y los procedimientos relacionados con el lenguaje gráfico. Hoy día, el diseño es fundamental en el contexto global para fines comunicativos y comerciales (Deumal, G., & Guitert Catasús, M. 2015). En cierto modo, el diseño se ha expandido superando los límites de su campo disciplinar, en concordancia con la apertura de los mercados y las nuevas redes de producción. Puede decirse que, la tecnología y la comunicación global, en la actualidad se articulan en contextos laborales complejos que hacen necesaria la generación de estrategias pedagógicas desde las universidades que incentiven la inserción laboral en los mercados globalizados.

Aquí, es importante relacionar el carácter interdisciplinar y el impacto de las actividades académicas que posteriormente serán aplicadas al campo laboral; campo que debe orientarse al progreso social, la articulación de estrategias innovadoras y el uso de las redes colaborativas (Méndez Fernández, H. 2015). Lo anterior, solo tiene sentido si la disciplina se concibe como una herramienta para la construcción de sociedades más equitativas. Es importante, además, considerar la importancia de los componentes teóricos y conceptuales, que deben ser incluidos en los niveles técnicos profesionales, dado que, un equilibrio entre práctica y teoría facilitan la identificación de problemáticas y, a la vez, encontrarles soluciones.

La diversificación de los mercados, las mezclas culturales y la apropiación de conceptos, son algunas de las condiciones que enfrenta el diseño gráfico en el contexto regional

latinoamericano. Desde el siglo XIX, la gráfica en la región se ha caracterizado por el eclecticismo derivadas de la colonización (Ramos, B. G. 2015), es por ello, que la cultura visual latinoamericana una combinación de factores ricos en diversidad. Por otro lado, en la actualidad la competitividad y la globalización han aportado a la proliferación de productos gráficos en mercados regionales que, gradualmente, se abren al mundo. En los últimos años, el diseño gráfico se ha ido convirtiendo en un espacio de reflexión que se abre a propuestas diversas y creativas capaces de participar de mercados globalizados e integrarse en las redes digitales.

En este complejo panorama, las fronteras parecen diluirse debido a uso de la Internet. Los límites geográficos siguen siendo importantes, sin embargo, el campo de acción del diseño y las tendencias de la globalización han hecho posible la superación de barreras físicas. En búsqueda de una mayor interacción, se desbordan los límites geográficos, facilitando, por un lado, la homogenización de los procesos creativos y, a la vez, una hibridación cultural dada por la interacción abierta de comunidades digitales.

Sin embargo, el diseño gráfico en Colombia aún es campo disciplinar en construcción que durante gran parte del siglo XIX y XX estuvo relacionado con las artes plásticas y que, paulatinamente, fue encontrado sus propios lugares y adquiriendo un lenguaje particular. En la actualidad la brecha entre arte y diseño se vuelve a diluir. Aunque, el primero, obedece a experiencias subjetivas y personales, y el segundo, comunica por medio de la imagen visual en los mercados naciones la interdisciplinariedad parece haber borrado las divisiones tradicionalistas, y encontramos artistas plásticos que usan el diseño y sus herramientas para la elaboración de obras de arte, de igual modo, algunos diseñadores aprovechan el manejo técnico para generar propuestas de diseño muy cercanas al arte. Tanto artistas como diseñadores (sobre todo los más jóvenes) entienden el papel de los entornos digitales y virtuales, y la aplicabilidad que en futuro permitirá la apropiación de nuevas herramientas, el desarrollo de contenidos digitales y la comunicación en redes de conocimiento, un reto que en el contexto regional será la incorporación las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los espacios académicos, con el objetivo de propiciar ambientes más acordes con los requerimientos del mercado tecnológico.

Considerando lo anterior, el cambio del sector empresarial debe propiciar y abrir una puerta para la transformación de las dinámicas de estudio, por ello, la Universitaria Virtual

Internacional busca ofrecer alternativas que permitan el desarrollo de líneas y procesos de mejoramiento y áreas de desempeño que favorezcan un mejor perfilamiento laboral en el nivel técnico. Las opciones en el contexto nacional son variadas, el diseño editorial, los medios electrónicos, las agencias de publicidad, emprendimientos, la ilustración aplicados a entornos virtuales, son solo algunos de los sectores productivos que toman fuerza en el país.

Los retos en el contexto nacional están relacionados con la expectativa por generar mayor interacción devenida de la internacionalización y la relación con otras instituciones educativas a nivel global. La internacionalización es importante en la conceptualización de procesos creativos diversificados, multiculturales y globales (Acuña, P. V. R. 2016). En conclusión, la tendencia del mundo competitivo globalizado invita las instituciones de educación superior a contextualizar y generar estrategias que faciliten la inserción de estudiantes de los proyectos profesionales en las dinámicas de los mercados globales que, debido a la tecnificación, son más competitivos.

El currículo del programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el programa Técnico profesional en operación de objetos virtuales y Tecnología en gestión de la comunicación digital, está estructurado en correspondencia con los principios y lineamientos institucionales planteados en el Proyecto Educativo Institucional, con el Modelo Educativo y los Lineamientos Curriculares Institucionales, que orientan sus acciones hacia el desarrollo humano integral, social, tecnológico e investigativo en el área la administración y afines en el contexto de las organizacionales y los diversos sectores de desempeño, asumidos como sectores productivos y competitivos del país, contribuyendo a dar respuesta a las necesidades formativas derivadas de las demandas en el área y en el nivel formativo profesional.

3.3 Modificaciones o Actualizaciones Curriculares

El programa por ciclos propedéuticos Diseño Gráfico Digital articulado con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital, a partir de sus procesos de autoevaluación propone mejoras y actualización importante en relación con el programa aprobado en 2013. En estos ejercicios de autoevaluación se detectaron necesidades de actualizar el plan estudios, centrada básicamente en:

- ✓ Actualización de los espacios académicos de acuerdo con las tendencias laborales del mercado.
- ✓ Refuerzo de los espacios disciplinares fortaleciendo el aprendizaje propio de la profesión.
- ✓ Todos los espacios académicos cuentan ahora entre 1 y 4 créditos académicos.
- ✓ Fortalecimiento de la investigación con una Asesoría de trabajo de grado buscando así mejorar la calidad de los productos entregados.

Anexo 12. Informe autoevaluación 2018

Anexo 13. Informe autoevaluación 2021

Anexo 14. Justificación reforma curricular

3.3 Componentes Formativos del Programa

Macroestructura curricular en la Universitaria Virtual Internacional.

La Universitaria Virtual Internacional propone una estructura del proceso educativo de los programas académicos en áreas de formación, componentes curriculares y actividades académicas. Define las áreas de formación como la integración de saberes, problemas y experiencias en torno a los diversos campos del conocimiento y a los propósitos formativos relacionados con el tipo de competencias a desarrollar.

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: misionales, específicas profesionales, competitivas, básicas y complementarias; articula e integra estas competencias en áreas que contienen claros propósitos formativos y conforman 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 realizadas por las comunidades científicas respectivas.

El programa académico determina la estructura del plan de estudios, de acuerdo con los propósitos formativos, los resultados de aprendizaje y los lineamientos institucionales en materia curricular.

Microestructura curricular (Diseño curricular):

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 se encuentra inserta una institución.

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.

Créditos Académicos

La Universitaria Virtual Internacional, en el marco de su autonomía institucional, organiza las actividades académicas según las necesidades específicas de sus programas y establece la correspondencia en créditos académicos de acuerdo con los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional. El crédito académico se define como la unidad de medida del trabajo académico del estudiante que indica el esfuerzo a realizar para alcanzar los resultados de aprendizaje previstos. Un crédito equivale a cuarenta y ocho (48) horas para un periodo académico, tal como lo establece el Artículo 2.5.3.2.4.1. del Decreto 1330 de 2019. De acuerdo con lo anterior, todas las actividades de formación que hagan parte del plan de estudios de los programas académicos ofrecidos por la Uvirtual se expresarán en créditos académicos. Para establecer el número de créditos de una actividad académica, se divide en 48 el número de horas que debe emplear el estudiante para cumplir satisfactoriamente las metas de aprendizaje en un periodo académico.

Horas de acompañamiento directo y de trabajo independiente

La Universitaria Virtual Internacional establece las horas de trabajo independiente del estudiante y las horas de acompañamiento directo del docente como parte de la organización por créditos de las actividades académicas. Para la Uvirtual, la relación entre horas de acompañamiento y de trabajo independiente es de 1 a 3, es decir, por cada hora de acompañamiento del docente-tutor, hay tres horas de trabajo independiente del estudiante. Por cada crédito académico, la relación entre horas de acompañamiento directo y de trabajo independiente se expresa en la siguiente tabla:

Tabla 31. Distribución de horas de trabajo académico por crédito académico

| 48 horas | Trabajo académico |
|----------|--|
| 12 horas | Acompañamiento directo del docente-tutor |
| 36 horas | Trabajo independiente del estudiante |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual 2020

Trabajo académico independiente del estudiante.

El trabajo académico independiente del estudiante corresponde a la realización de las actividades de estudio, prácticas y todas aquellas que se requieran para alcanzar los resultados de aprendizaje. Para la Uvirtual, este trabajo independiente del estudiante se distribuye en las siguientes actividades:

- ✓ Revisión de recursos digitales dispuestos en la plataforma virtual (documentos, libros, artículos, videos, multimedia, etc.).
- ✓ Realización de actividades evaluativas establecidas para cada unidad de estudio en la plataforma virtual, individuales o grupales (trabajos, talleres, foros, proyectos, casos, sustentaciones, test, etc.).
- ✓ Revisión de grabaciones de clases en vivo realizadas semanalmente para cada espacio académico, disponibles para su consulta en la plataforma virtual con el fin de revisar o analizar los temas abordados.
- ✓ Participación en foros permanentes de presentación y dudas, abiertos en cada uno de los espacios académicos. Los estudiantes interactúan con compañeros que comparten espacios académicos comunes.
- ✓ Participación en foros disciplinares organizados según lo establecido en la guía didáctica de cada espacio académico.

Trabajo académico de acompañamiento directo.

Es el conjunto de actividades que realiza el docente-tutor para acompañar y retroalimentar al estudiante con el fin de apoyarlo en el logro de los resultados de aprendizaje esperados que se plantean en la guía didáctica de cada espacio académico. Por la naturaleza del programa, 100% virtual, el acompañamiento se realiza a través de los diferentes medios dispuestos por la institución, tanto de manera sincrónica como asincrónica. El trabajo académico con acompañamiento directo se distribuye en las siguientes actividades:

- ✓ Desarrollo de clases en vivo, que son sesiones sincrónicas semanales que organiza el docente-tutor para cada espacio académico. Son encuentros virtuales en el que el docente-tutor explica y profundiza en los temas definidos en las unidades de

estudio, se explican las actividades, se resuelven dudas y se hace posible la interacción directa con el estudiante.

- ✓ Realización de tutorías, que son sesiones semanales que tiene el tutor para atender las necesidades particulares del estudiante en relación con los contenidos disciplinares y la realización de actividades de los espacios académicos. Estas sesiones se realizan de manera sincrónica y el tiempo semanal se asigna teniendo en cuenta el número de créditos y la tipología del espacio académico. Las sesiones de tutoría se realizan en grupo o individual dependiendo de las necesidades específicas de los estudiantes.
- ✓ Acompañamiento y retroalimentación del docente al estudiante, se realiza de manera asincrónica y comprende la respuesta a los diferentes foros propuestos en los espacios académicos, la retroalimentación a las actividades realizadas, la respuesta vía correos electrónico a las dudas e inquietudes de los estudiantes, las solicitudes que llegan a través del sistema de PQRSF, los mensajes enviados desde la plataforma, los chats o cualquier solicitud presentada a través de los medios dispuestos por la institución para tal fin.

Tipología de espacios académicos y asignación de horas de trabajo académico independiente y de acompañamiento directo del docente-tutor.

Según la naturaleza de la disciplina y los resultados de aprendizaje esperados, la Uvirtual establece tres tipos de espacios académicos: teóricos, teórico-prácticos y prácticos.

Tabla 32. Tipos de espacio académico

| Espacio académico | Definición |
|--------------------------|--|
| Teórico | Espacio de reflexión que hace énfasis y pone en discusión los aspectos teóricos y conceptuales que fundamentan el área de conocimiento, proponiendo un análisis desde el punto de vista de diversas teorías. Promueve en el estudiante el desarrollo de habilidades de pensamiento como la comparación, definición, abstracción, inferencia, capacidad de análisis, entre otros, para llegar a una interpretación que se verá evidenciada en un producto final. |
| Práctico | Propuesta de carácter experiencial que se enfoca en fomentar habilidades que permitan al estudiante la aplicación práctica del conocimiento en el contexto del área disciplinar. Estas habilidades pueden ir desde las de carácter procedimental, el seguimiento de instrucciones, la comprensión de textos visuales y escritos, hasta las de análisis de situaciones y creación de propuestas y productos, con el fin de dar solución a situaciones propias de la disciplina en contextos reales. |
| Teórico-práctico | Hace énfasis tanto en los aspectos teóricos y conceptuales como en la aplicación práctica de los mismos. Por esta razón, debe incluir un espacio de reflexión que pone en discusión los aspectos teóricos y conceptuales que fundamentan el área de |

| Espacio académico | Definición |
|-------------------|--|
| | conocimiento, además, debe proponer ejercicios de aplicación de los aspectos teóricos y conceptuales. Estos espacios académicos deben guardar un equilibrio entre el contenido teórico y su aplicación práctica. |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual

A partir de esta clasificación, se define una relación diferenciada para el acompañamiento del docente-tutor, considerando que los espacios académicos prácticos, dada su naturaleza, requieren de un tiempo mayor de acompañamiento del docente-tutor que un espacio teórico.

Es importante señalar que esta tipología determina el énfasis que deben tener los espacios, pero no excluye la posibilidad que en un espacio teórico se contemplen aplicaciones prácticas o que en uno práctico se aborden elementos teóricos.

Distribución de horas de trabajo académico.

La distribución entre las horas de acompañamiento directo por parte del docente y de trabajo independiente del estudiante en los espacios académicos, se determina a partir del número de créditos y de la tipología de espacios académicos.

Asignación de tiempos de acompañamiento directo por parte del docente-tutor.

Los tiempos asignados para el acompañamiento directo por parte del docente-tutor se establece según el número de créditos y la tipología del espacio académico.

Distribución de horas de trabajo académico por número de créditos.

La Uvirtual organiza sus actividades académicas en periodos académicos trimestrales que corresponden a nueve (9) semanas. Teniendo en cuenta que la relación entre horas de acompañamiento y de trabajo independiente es de 1 a 3 las horas de trabajo independiente (TI) y horas de acompañamiento directo (AD) para cada periodo académico se establecen según la siguiente tabla:

Tabla 33. Horas de trabajo académico semanal según el número de créditos

| Créditos académicos | Horas TI | Horas AD | Horas semanales | | TOTAL |
|---------------------|----------|----------|-----------------|-----|-------|
| | | | TI | AD | |
| 1 | 36 | 12 | 4 | 1,3 | 48 |
| 2 | 72 | 24 | 8 | 2,7 | 96 |
| 3 | 108 | 36 | 12 | 4 | 144 |

| | | | | | |
|---|-----|----|----|-----|-----|
| 4 | 144 | 48 | 16 | 5,4 | 192 |
|---|-----|----|----|-----|-----|

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual 2020

Una parte fundamental del trabajo académico por créditos académicos es el acompañamiento directo, frente al cual el programa establece la siguiente distribución:

Tabla 34. Horas de acompañamiento directo por parte del docente-tutor al estudiante durante el periodo académico por crédito

| Tipología del espacio | Sesión en vivo | Tutoría | Retroalimentación y acompañamiento | Total horas periodo académico |
|-----------------------|----------------|---------|------------------------------------|-------------------------------|
| Teórico | 4 | 1:30 | 6:30 | 12 |
| Teórico -práctico | 5:20 | 1:30 | 5:10 | 12 |
| Práctico | 6 | 1:30 | 4:30 | 12 |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual 2020

A continuación, se presenta la tabla para el cálculo de horas de acompañamiento directo por parte del docente-tutor según el número de créditos por espacio académico:

Tabla 35. Acompañamiento directo del docente-tutor por periodo académico

| Créditos | Tipología del espacio | Sesión en vivo | Tutoría | Retroalimentación | Total horas |
|----------|-----------------------|----------------|---------|-------------------|-------------|
| 1 | Teórico | 4 | 1:30 | 6:30 | 12 |
| | Teórico – práctico | 5:20 | 1:30 | 5:10 | 12 |
| | Práctico | 6 | 1:30 | 4:30 | 12 |
| 2 | Teórico | 8 | 3 | 13 | 24 |
| | Teórico – práctico | 10:40 | 3 | 10:20 | 24 |
| | Práctico | 12 | 3 | 9 | 24 |
| 3 | Teórico | 12 | 4:30 | 19:30 | 36 |
| | Teórico – práctico | 16 | 4:30 | 15:30 | 36 |
| | Práctico | 18 | 4:30 | 13:30 | 36 |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual

3.3.1. Perfil de Ingreso

La Universitaria Virtual Internacional asume un compromiso real frente a los sectores más vulnerables de la sociedad, tomando los principios de equidad y transparencia en el ingreso de sus estudiantes, es por esto que, en su proceso de selección y admisión de estudiantes, cumple con el derecho fundamental a la educación del individuo, sin distinción de raza, filiación política, sexo o religión, y se encuentra regulado mediante el Acuerdo 067 de 2018 Reglamento Estudiantil (Link: <https://n9.cl/ju2vb>). En el título II, capítulos 1 y 2 del

reglamento, se presentan los requisitos para que el aspirante realice su inscripción y posterior admisión al programa. En el Título III, capítulo 1, se presentan las formas de ingreso, una vez el estudiante se ha matriculado; que pueden ser como estudiante nuevo, por transferencia externa, por movilidad, o de programas de educación continuada.

Los aspirantes al programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el programa Técnico profesional en operación de objetos virtuales y Tecnología en gestión de la comunicación digital, deben tener las siguientes características dentro de su perfil:

- Afinidad con los campos del arte y la creatividad.
- Facilidad para la expresión gráfica.
- Interés por la comunicación visual y las nuevas tecnologías de la información.
- Proactividad para apoyar procesos organizacionales
- Habilidades en el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones
- Capacidad para autogestionar el tiempo.

Una vez matriculado, el estudiante recibe una inducción que se encuentra dividida en cuatro fases:

- Inducción General Institucional: Dirigida a que el estudiante logre un conocimiento general de la Institución educativa
- Inducción al Programa académico: Se brinda un contexto general y específico del programa virtual al cual está inscrito.
- Inducción a la metodología de estudio virtual: Orientada a brindar los aspectos generales fundamentales de la metodología de estudio virtual.
- Inducción a Plataforma Virtual: Se brindan aspectos generales para el ingreso y navegación en la plataforma virtual, que utilizará durante su proceso formativo.

Las dos últimas fases se profundizan en la actividad académica obligatoria denominada “Metodología de estudio y comunicación en entornos virtuales”, que se encuentra en el plan de estudios en el primer trimestre académico. En la plataforma, se ubicará la guía de inducción, para garantizar que el estudiante cuente información disponible en el momento que lo requiera sobre la institución y el programa. Se realiza una videoconferencia de inducción general, que el estudiante encontrará en la plataforma virtual.

3.3.2 Perfil de egreso técnico profesional

El egresado del programa Técnico profesional en Operación de Objetos virtuales, 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. Además, dadas las competencias disciplinares que le caracterizan podrá desarrollar y participar en:

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

3.3.3 Perfil de egreso tecnológico

El tecnólogo egresado del programa de Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital, conforme a su formación integral y académica, desarrolla competencias comunicativas que le permiten desenvolverse en actividades de conceptualización complejas para ámbitos laborales diversos. Se desempeña en el campo disciplinar articulando la teoría comunicacional de modo innovador y creativo al diseño digital actual. Conceptualiza la comunicación digital y la aplica con fines de mejora y solución a problemas contextualizados. Además, dadas las competencias disciplinares que le caracterizan podrá desarrollar y participar en:

1. El desarrollo y aplicación de estrategias dirigidas al mejoramiento de los procesos comunicativos mediante herramientas aplicadas a la investigación.
2. La visualización e intervención en áreas de mejora relacionadas con la comunicación digital, multimediática e interactiva.

3. La incorporación de contenidos interactivos, transmediáticos y audiovisuales al proceso de la comunicación digital en el campo del diseño.
4. El direccionamiento estratégico de productos y proyectos relacionados con las narrativas digitales actuales.
5. La gestión, recolección, procesamiento y evaluación de información en torno a la comunicación las tendencias del diseño digital.
6. La planeación, programación y control de procesos relacionados con el diseño editorial y la imagen corporativa digital.

3.3.4 Perfil de egreso universitario

El profesional egresado del programa de Profesional universitario en Diseño Gráfico Digital, 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. Administra recursos y presupuestos para el desarrollo objetos y productos de diseño. Planifica proyectos y gestiona proyectos innovadores.

Además, dadas las competencias disciplinares que le caracterizan podrá conceptualizar desarrollar y participar en:

1. La creación de proyectos comunicativos digitales virtuales multimediáticos.
2. El diseño procesos de identidad corporativa transmediática en entornos digitales.
3. La creación de campañas publicitarias innovadoras digitales.
4. La construcción de objetos virtuales interactivos mediante animaciones avanzadas.
5. La producción y diseño de propuestas mediáticas enmarcadas en el contexto del diseño social.
6. Proyectos de emprendimiento auto sostenibles.
7. Proyectos de investigación interdisciplinar en ambientes digitales.
8. La creación de metodologías de investigación aplicadas al diseño.

3.3.3 Plan de Estudios

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.

Comparativo de cambios entre el plan de estudios actual y el plan de estudio propuesto para el año 2021:

Se evidencian cambios en cada una de las áreas en número de créditos, cambio de directrices en los espacios, denominaciones de los espacios, mejoras en el área disciplinar específica con un enfoque específico hacia la transformación digital. En el siguiente cuadro se compara la malla actual y la reforma.

| Programa | MALLA ACTUAL | | | MALLA PROPUESTA | | |
|---|--------------|------------|----------|-----------------|------------|----------|
| | CA | Trimestres | Duración | CA | Trimestres | Duración |
| Técnico profesional en operación de objetos virtuales | 64 | 8 | 24 meses | 60 | 7 | 21 meses |
| Tecnología en gestión de la comunicación digital | 111 | 14 | 42 meses | 105 | 12 | 36 meses |
| Profesional universitario en diseño gráfico digital | 144 | 18 | 54 meses | 144 | 16 | 48 meses |

Anexo 15. Malla Curricular plan de estudios propuesto

Ilustración 13. Comparativo por componentes malla actual – propuesta. Nivel técnico

| COMPARATIVO POR COMPONENTE NIVEL TÉCNICO | | | | | |
|---|---------------|---------------|------------------|--------------|-----------------------------|
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| MISIONAL | créditos | % | créditos | % | MISIONAL |
| Socio Humanístico | 4 | 3,60 | 3 | 5,00 | Liderazgo transformacional |
| Emprendimiento | 2 | 1,80 | 2 | 3,30 | Emprendimiento e Innovación |
| | | | 2 | 3,30 | Sociedad Global digital |
| | 5,40 | | 11,60 | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| F. BÁSICA | créditos | % | créditos | % | F. BÁSICA |
| Lógico Matemático | 6 | 5,40 | 3 | 5,00 | Lógico Matemático |
| Comunicativo | 3 | 2,70 | 6 | 10,00 | Comunicativo ciudadanas |
| Ciudadanas | 4 | 3,60 | | | |
| | 11,70 | | 15,00 | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPETITIVO | créditos | % | créditos | % | COMPETITIVO |
| Metodológico investigati | 2 | 1,80 | 3 | 5,00 | Investigativo |
| Tecnológico aplicado | 17 | 15,30 | 13 | 21,70 | Tecnológico aplicado |
| | 17,10 | | 26,70 | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPLEMENTARIO | créditos | % | créditos | % | COMPLEMENTARIO |
| Electivas | 3 | 2,70 | 6 | 10,00 | Electivas |
| Propedéutico | 2 | 1,80 | 0 | 0,00 | Propedéutico |
| | 4,50 | | 10,00 | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| PROFESIONAL | créditos | % | créditos | % | PROFESIONAL |
| Específico profesional | 21 | 18,90 | 9 | 15,00 | Fundamentación teórica |
| | | | 13 | 21,70 | Conceptualización gráfica |
| | 18,90 | | 36,70 | | |
| | 64 | ACTUAL | 60 | NUEVO | |

Ilustración 14. Comparativo por componentes malla actual – propuesta. Nivel tecnológico

| COMPARATIVO POR COMPONENTE NIVEL TECNOLÓGICO | | | | | | |
|---|--------------|---------------|--------------|------------------|-----------------------------|--|
| MISIONAL | | | | | | |
| | | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| MISIONAL | créditos | % | créditos | % | MISIONAL | |
| Socio Humanístico | 4 | 3,60 | 5 | 4,80 | Liderazgo transformacional | |
| Emprendimiento | 4 | 3,60 | 2 | 1,90 | Emprendimiento e Innovación | |
| | | | 5 | 4,80 | Sociedad Global digital | |
| | 7,20 | | 11,50 | | | |
| BÁSICA | | | | | | |
| | | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| F. BÁSICA | créditos | % | créditos | % | F. BÁSICA | |
| Lógico Matemático | 6 | 5,40 | 3 | 2,90 | Lógico Matemático | |
| Comunicativo | 6 | 5,40 | 6 | 5,70 | Comunicativo ciudadanas | |
| Ciudadanas | 4 | 3,60 | | | | |
| | 14,40 | | 8,60 | | | |
| COMPETITIVO | | | | | | |
| | | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPETITIVO | créditos | % | créditos | % | COMPETITIVO | |
| Metodológico investigativo | 5 | 4,50 | 6 | 5,70 | Investigativo | |
| Tecnológico aplicado | 26 | 23,40 | 22 | 21,00 | Tecnológico aplicado | |
| | 27,90 | | 26,70 | | | |
| COMPLEMENTARIO | | | | | | |
| | | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPLEMENTARIO | créditos | % | créditos | % | COMPLEMENTARIO | |
| Electivas | 6 | 5,40 | 12 | 11,40 | Electivas | |
| Propedéutico | 4 | 4,60 | 3 | 2,90 | Propedéutico | |
| | 10,00 | | 14,30 | | | |
| PROFESIONAL | | | | | | |
| | | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| PROFESIONAL | créditos | % | créditos | % | PROFESIONAL | |
| Específico profesional | 46 | 41,44 | 17 | 16,20 | Fundamentación teórica | |
| | | | 24 | 22,90 | Conceptualización gráfica | |
| | 41,44 | | 39,10 | | | |
| | 111 | ACTUAL | 105 | NUEVO | | |

Ilustración 15. Comparativo por componentes malla actual – propuesta. Nivel Profesional

| COMPARATIVO POR COMPONENTE NIVEL UNIVERSITARIO | | | | | |
|---|-----------------------|---------------|------------------|--------------|-----------------------------|
| | | | | | |
| | MISIONAL | | | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| MISIONAL | créditos | % | créditos | % | MISIONAL |
| Socio Humanístico | 6 | 4,20 | 7 | 4,90 | Liderazgo transformacional |
| Emprendimiento | 10 | 6,90 | 4 | 2,80 | Emprendimiento e Innovación |
| | | | 7 | 4,90 | Sociedad Global digital |
| | 11,10 | | 12,60 | | |
| | BÁSICA | | | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| F. BÁSICA | créditos | % | créditos | % | F. BÁSICA |
| Lógico Matemático | 6 | 4,20 | 3 | 2,10 | Lógico Matemático |
| Comunicativo | 6 | 4,20 | 6 | 4,20 | Comunicativo ciudadanas |
| Ciudadanas | 4 | 2,80 | | | |
| | 11,20 | | 6,30 | | |
| | COMPETITIVO | | | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPETITIVO | créditos | % | créditos | % | COMPETITIVO |
| Metodológico investigativo | 11 | 7,60 | 10 | 6,90 | Investigativo |
| Tecnológico aplicado | 32 | 22,10 | 31 | 21,50 | Tecnológico aplicado |
| | 29,70 | | 28,40 | | |
| | COMPLEMENTARIO | | | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| COMPLEMENTARIO | créditos | % | créditos | % | COMPLEMENTARIO |
| Electivas | 6 | 4,20 | 18 | 12,50 | Electivas |
| Propedéutico | 4 | 2,78 | 6 | 4,20 | Propedéutico |
| | 6,98 | | 16,70 | | |
| | PROFESIONAL | | | | |
| | ACTUAL | | PROPUESTA | | |
| PROFESIONAL | créditos | % | créditos | % | PROFESIONAL |
| Específico profesional | 59 | 40,97 | 20 | 13,90 | Fundamentación teórica |
| | | | 32 | 22,20 | Conceptualización gráfica |
| | 40,97 | | 36,10 | | |
| | 144 | ACTUAL | 144 | NUEVO | |

Fuente: Elaboración propia con los cambios de malla curricular propuestos. 2021

Ilustración 16. Comparativo por componentes Niveles técnico, tecnológico y profesional

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 | | |
|--|-----------------------------|---|------------|---------------|--|------------|---------------|---|------------|---------------|
| AREAS (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 | |
| | EMPRENDIMIENTO 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 | 3 | 2,9 | 3 | 6 | 4,2 | 6 |
| 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 |

Fuente: Elaboración propia con los cambios de malla curricular propuestos. 2021

3.3.4 Resultados de Aprendizaje

Para la Universitaria Virtual Internacional los resultados de aprendizaje se entienden como una herramienta que promueve el enfoque centrado en el estudiante tanto en la planificación como en la actualización del currículo. La evaluación de los resultados de aprendizaje constituye una herramienta que permite conocer los resultados de los estudiantes en diferentes momentos del proceso de formación con el fin de analizarlos frente al perfil de egreso para tomar decisiones e implementar acciones de mejoramiento. Comprende la evaluación externa, realizada a través de pruebas de Estado o de entes internacionales, que son tomadas como referentes de análisis, la evaluación de los programas académicos según el nivel de formación, la evaluación de los resultados de aprendizaje de los espacios académicos, evaluaciones institucionales y la información de graduados.

Ilustración 17. Evaluación de resultados de aprendizaje



Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual 2020.

Los resultados de aprendizaje se entienden como una herramienta que promueve el enfoque centrado en el estudiante en la planificación y actualización del currículo, da mayor claridad y transparencia al sistema permitiendo la consistencia entre los resultados esperados de los espacios académicos y de los resultados del programa.

Resultados del aprendizaje y competencias.

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

El programa Diseño Gráfico Digital, centra su dinámica académica en el desarrollo de competencias para la vida y en resultados de aprendizaje para el programa, 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.

Las competencias establecidas para el programa se constituyen en el marco de referencia para la formulación de los resultados de aprendizaje del programa, que posteriormente orientarán la formulación de los resultados de aprendizaje de cada uno de los espacios académicos que conforman el plan de estudios. Los resultados de aprendizaje del programa

se construyen también en relación con las áreas y componentes definidos dentro de la malla curricular, teniendo en cuenta las diferentes dimensiones de formación de los estudiantes.

En este proceso, se consideran las características específicas de los espacios académicos, como el propósito de formación, la tipología (teórico, teórico-práctico o práctico), la relación y articulación con otros espacios académicos, la relación con los resultados de aprendizaje del programa. Estos aspectos permiten lograr la coherencia y pertinencia en su formulación, considerando como características principales la claridad, la verificabilidad y la factibilidad, es decir, que sean alcanzable por los estudiantes al finalizar su proceso de formación dentro del programa académico.

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 transmediática 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.

Lo anterior se complementa en cada uno de los espacios académicos desarrollados en la nueva propuesta de malla curricular en el marco de competencias nacionales e institucionales de la mano con la gestión realizada en cada uno de los componentes de las áreas de formación Disciplinarias, transversales y su seguimiento continuo.

Los syllabus del programa Diseño Gráfico Digital se pueden consultar en el repositorio institucional, en el link

https://uvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/lariverosv_uvirtual_edu_co/EovwaFazU7VGgw9qvjNWMrQB20xMfNUtSz3Mw5KGubapTA?e=TyCJrc

Anexo 16. Guía didáctica

Anexo 17. Syllabus

Anexo 18. Rúbricas de Evaluación

Pruebas de estado Saber T&T y Saber Pro

En el programa Diseño gráfico digital por ciclos propedéuticos con los programas Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación, realiza el análisis de resultados de los estudiantes que han presentado las pruebas de estado, con el fin de identificar oportunidades de mejora y desarrollar los respectivos planes de acción enfocados en el modelo curricular y de acompañamiento en las diferentes competencias tanto genéricas como específicas dispuestas por el Ministerio de Educación Nacional como modelo de medición de las habilidades y necesidades de los profesionales, siendo cada resultado un objetivo de mejora en cada competencia genérica, llevando como resultado una evolución destacada superior al promedio nacional:

Técnico profesional en operación de objetos virtuales: En los estudiantes que han presentado la prueba de Saber T&T se identifica un promedio de 108 puntos en la competencia de Comunicación Escrita, promedio que se presenta como superior con respecto al promedio nacional que es de 102 puntos. La competencia de razonamiento cuantitativo obtuvo un promedio de 99 siendo superior al informe de resultados del ICFES donde la media para Colombia es de 90 puntos en el año. En Lectura crítica se obtuvieron 117 puntos sobrepasando el promedio en Colombia establecido en 100 puntos. En inglés los estudiantes sacaron un promedio de 119 puntos en una media nacional de 100 puntos. La última competencia de carácter genérico de acuerdo con los resultados es Competencias Ciudadanas con 118 puntos lo cual representa un buen puntaje, siendo 100 el puntaje promedio en 2018 y 93 puntos en 2019 reportado a nivel nacional por el ICFES. Como conclusión se evidencia que los niveles de los estudiantes de nivel técnico superan la media nacional en todas las categorías propuestas

Tecnología en gestión de la comunicación digital: El promedio en la competencia de Comunicación Escrita de 111 puntos, promedio que se presenta como superior con respecto al promedio nacional que es de 102 puntos. La competencia de razonamiento cuantitativo obtuvo un promedio de 82 puntos en los resultados estando de acuerdo con el informe de resultados del ICFES. La media para Colombia en 90 puntos para el año 2019 por lo que el promedio del programa se presenta debajo de la media. En Lectura crítica se obtuvieron 93 puntos acercándose al promedio nacional, siendo este de 100. En inglés 86 en una media nacional de 100 puntos. La última competencia de carácter genérico de acuerdo con los resultados es Competencias Ciudadanas con 108 puntos lo cual representa

un buen puntaje, siendo 100 el puntaje promedio en 2018 y 93 puntos en 2019 reportado a nivel nacional por el ICFES.

Diseño gráfico digital: La competencia de Comunicación Escrita de 132 puntos que se representa un nivel superior teniendo en cuenta que el promedio nacional es de 102 puntos. De razonamiento cuantitativo de 142 puntos, de acuerdo con el informe de resultados del ICFES la media para Colombia en 90 puntos en el año 2019, se evidencia que el programa estuvo por encima de la Media. En Lectura crítica se obtuvieron 148 puntos siendo 100 el puntaje promedio en Colombia. En inglés 150 en una media nacional de 100 puntos, logrando un puntaje desatacado con respecto al promedio. La última competencia de carácter genérico de acuerdo con los resultados es Competencias Ciudadanas con 142 puntos lo cual representa un buen puntaje, siendo 100 el puntaje promedio en 2018 y 93 puntos en 2019 reportado a nivel nacional por el ICFES.

De acuerdo con este análisis se determinó en la nueva propuesta curricular realizar cambios positivos que fortalecieran las competencias genéricas y específicas del programa, los cuales se evidencian en las áreas misionales con 3 ejes fundamentales como lo son liderazgo transformacional, sociedad global digital y emprendimiento e innovación. Adicionalmente el componente específico profesional presenta una propuesta de mejora involucrando 52 créditos para fortalecer las competencias específicas, 22 en el nivel técnico, 19 en el tecnológico y 11 en el universitario. Además, se han teniendo en cuenta las siguientes actividades desarrolladas para mejorar las habilidades y fortalecer las competencias:

- Intervención directa en los espacios académicos con textos, recursos y actividades no complejas para fortalecer la competencia de inglés.
- Actualización de contenido académicos periódicos.
- Realización de webinar sobre pruebas saber y curso preparatorio para conocer el tipo de preguntas que trae el examen.

Percepción de satisfacción y pertinencia de los Estudiantes

El programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con los programas Técnico profesional en operación de objetos virtuales y Tecnología en gestión de la comunicación digital, los tres en modalidad virtual, presenta diferentes seguimientos, acompañamientos y planes de mejora definidos a partir de diferentes escenarios de

evaluación como lo son la calificación docente, la percepción de los estudiantes y las pruebas saber pro en donde se visualizan las competencias y habilidades adquiridas en diferentes ejes temáticos en lo referente a resultados de aprendizaje definidos por el modelo pedagógico.

Evaluación docente y de contenidos: permite el control de la evaluación de docentes y de contenidos, facilita el ingreso de docentes, la apertura de las encuestas para que las diligencien los estudiantes, coordinadores y los mismos docentes, al final brinda información de la evaluación y realiza comparativos, esta información se envía al docente para realizar plan de mejora o perfeccionamiento y para los directivos académicos es una herramienta para la toma de decisiones. La evaluación docente es el resultado del trabajo del equipo académico en su interés por mejorar la calidad de la educación, teniendo en cuenta que la docencia es una de las funciones sustantivas de la institución. Para la Uvirtual es fundamental ofrecer a los estudiantes las mejores condiciones y ambientes de aprendizaje para que puedan cumplir con sus objetivos de formación profesional. En este sentido, el seguimiento permanente del desempeño de los docentes-tutores permite proponer planes y acciones de mejoramiento para lograr los estándares de calidad esperados.

La evaluación de desempeño está alineada con el Manual para Evaluación de Desempeño y el Manual de Evaluación Docentes-tutores, se realiza a través de una medición y análisis objetivo, que permita conocer el nivel de desarrollo de las competencias estratégicas de la Institución. Inicia con la planeación de la evaluación de desempeño y finaliza con el seguimiento de los planes de mejoramiento y de fortalecimiento.

El modelo de evaluación por el cual opta la Uvirtual es un modelo de Evaluación de 270°, el cual consiste en evaluar al colaborador desde tres fuentes distintas, las cuales son: autoevaluación, evaluación del jefe inmediato y evaluación de un tercero (Par o coequipero). La evaluación de desempeño se realiza a todos los colaboradores administrativos y docentes-tutores de todos los niveles de la Institución (estratégico, profesional, operativo y soporte).

- a) Para colaboradores administrativos el periodo de evaluación de desempeño no puede ser inferior a tres (03) meses ni superior a cinco (5) meses.
- b) Para los docentes tutores, se entenderá como la evaluación docente aplicada en cada periodo académico y debe ejecutarse en las fechas definidas en el Calendario Académico vigente.

c) La Evaluación de desempeño 270° debe aplicarse de la siguiente forma:

- Administrativos: autoevaluación, evaluación del jefe inmediato y evaluación de un tercero.
- Docentes-tutores: evaluación por el Estudiante, por Coordinador Académico y el mismo Docente (autoevaluación).

La evaluación de docentes se realiza en cada trimestre académico a través de tres formularios que son enviados a los estudiantes, los coordinadores de programa y los docentes-tutores (autoevaluación). Los formularios constan de una serie de preguntas en las que se establece una escala de valoración tipo Likert con cinco opciones de respuesta que corresponden a cada una de las categorías establecidas. Además, se incluyen preguntas abiertas tanto para los docentes como para los estudiantes, y la opción de incluir comentarios en cada una de las respuestas. Como resultado del proceso de evaluación, se obtienen las valoraciones de las categorías para cada uno de los docentes, teniendo en cuenta roles que realizaron la evaluación, además, se establece el promedio general por programa y el promedio institucional.

Los resultados de la evaluación docente del año 2020 muestran un promedio de evaluación por encima de 4,5, lo que indica que los docentes son evaluados de manera positiva por los estudiantes. La variable mejor evaluada es la de conocimiento disciplinar, el cual es una fortaleza que favorece el desempeño y dedicación de los docentes tutores. En caso de bajar el promedio, el Coordinador del Programa informa al docente para realizar un plan de mejora para el trimestre; en caso de no mejorar se toman nuevas decisiones aunque no se han requerido ya que el nivel de comunicación y los modelos de retroalimentación han logrado vincular activamente a los docentes tutores y fortalecer la relación con toda la comunidad Uvirtual, al punto de lograr impactar con diferentes reconocimientos orientados a exaltar la labor de los docentes -tutores de la institución con el fin de resaltar su compromiso y dedicación implementando prácticas pedagógicas innovadoras que aporten a la formación de los estudiantes, destacando reconocimientos institucionales y por cada programa.

Percepción de satisfacción y pertinencia de los estudiantes del programa: De acuerdo con la encuesta realizada a los estudiantes del programa, se presentan los siguientes resultados con respecto a la percepción de grado de satisfacción y pertinencia curricular especialmente en lo referente a resultados de aprendizaje:

De acuerdo con los resultados, la pertinencia de cada uno de los programas académicos se encuentra situada en alto grado y muy alto grado, esto es importante ya que demuestra que los estudiantes encuentran alto nivel de orientación de las competencias hacia los resultados de aprendizaje, pero que no impide el continuar realizando retroalimentación constante y seguimiento a la actualización de contenidos con el fin de contar con componentes actualizados

| Programa | Alto grado | Muy alto grado |
|-----------------|-------------------|-----------------------|
| Técnico | 45,65% | 30,43% |
| Tecnológico | 63,63% | 18,18% |
| Universitario | 46,67% | 33,33% |

Con relación al acompañamiento de los docentes tutores a los estudiantes, los resultados ubican este criterio en los niveles alto grado y muy alto grado, lo cual es importante en el momento de validar la integración de toda la comunidad educativa, incorporando a partir de estas encuestas y la evaluación docente planes de mejora acorde con los cambios globales y sectoriales.

| Programa | Alto grado | Muy alto grado |
|-----------------|-------------------|-----------------------|
| Técnico | 43,48% | 30,43% |
| Tecnológico | 54,55% | 9,09% |
| Universitario | 43,33% | 33,33% |

También fueron evaluados los ambientes virtuales de aprendizaje. Herramientas de vital importancia para el desarrollo de las clases virtuales, los indicadores ubican a este ítem en un nivel de alto grado y muy alto grado, aún con los resultados positivos se debe mantener un seguimiento para realizar las mejoras pertinentes.

| Programa | Alto grado | Muy alto grado |
|-----------------|-------------------|-----------------------|
| Técnico | 47,38% | 33,61% |
| Tecnológico | 36,36% | 27,27% |
| Universitario | 46,67% | 36,67% |

3.4 Componentes Pedagógicos del Programa

El programa orienta su proceso formativo en el marco de los lineamientos del modelo educativo institucional, denominado “Modelo Educativo Tecnológico Transformacional”.

El modelo se denomina Tecnológico ya que las tecnologías de la información y de la comunicación serán utilizadas como medio facilitando la comunicación, la interacción de los grupos geográficamente distantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, y también son utilizadas como fin dado que se busca el aprendizaje y aplicación de las tecnologías de punta disponibles apropiadas para cada uno de los campos del saber, programas especializados en las disciplinas curriculares; también el modelo es transformacional porque se formarán líderes transformacionales, personas, tecnológicamente competitivas, con habilidad para identificar las potencialidades de sus regiones, además orientar y dirigir grupos humanos en la transformación de sus realidades. Los objetivos del modelo educativo del programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital:

- Facilitar la apropiación de conocimientos, habilidades y destrezas del estudiante, utilizando de manera óptima los ambientes virtuales de aprendizaje.
- Desarrollar habilidades en la comunicación e interacción en contextos de formación generados y basados en las Tecnologías de la Información y la comunicación.
- Propiciar medios para Interactuar con actores del proceso enseñanza/aprendizaje- en el contexto de las tecnologías de la sociedad del conocimiento y la información.

La integración de los componentes organizacional, lo pedagógico, lo comunicacional y tecnológico, en el modelo educacional del se logra al dar respuesta a las preguntas reflejadas en el anterior polígono: ¿Para qué?, ¿El qué?, ¿El cómo?, ¿El cuándo?, ¿Con qué?, ¿Qué y hasta dónde? y el ¿Para quién? A pesar de que los tres componentes se integran para lograr los objetivos de formación se puede diferenciar; el primer componente pedagógico ubicado en las tres primeras preguntas del polígono el para qué, el que, y él como, tal como lo describimos brevemente: El para qué se forma, se refiere a cuál es el perfil del egresado, que lo caracteriza, aspectos que determinan las finalidades de la

educación, los propósitos formativos, las competencias, las metas y logros que se esperan alcanzar.

Para el programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital, el objetivo fundamental es formar un ser integro, un líder transformacional, tecnológicamente competitivo, que con pensamiento crítico enfrente la realidad y gestione el trabajo colaborativo de la comunidad, la transforme, logrando el desarrollo sostenible del país y la región. El qué, Respecto a la estructura y organización curricular, la Universitaria Virtual Internacional propone una estructura del proceso educativo de los programas académicos en áreas de formación, componentes curriculares y actividades académicas que se articulan e integran en módulos, proyectos, seminarios, talleres y prácticas.

Actividades mediadas por las TIC. El Cómo enseñar hace referencia a la forma cómo la Universitaria Virtual Internacional estructura y organiza el proceso formativo a través de las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje para adultos. En los dos siguientes interrogantes se articulan estrechamente los otros dos componentes, lo comunicacional para lograr la conectividad y lo tecnológico ofreciendo las herramientas necesarias de soporte y funcionalidad. El cuándo y con qué se relacionan con el criterio asumido para determinar la organización y rutas secuenciales de aprendizaje de los contenidos de acuerdo con niveles de desarrollo, pertinencia y factibilidad del aprendizaje. Con la mediación de las tecnologías de la información y la comunicación, el cuándo, lo establece el estudiante de acuerdo con su disponibilidad del tiempo, a su horario de estudio de acuerdo con su estilo de trabajo y tiempo disponible para consultar contenidos, explorar los recursos depositados en el aula virtual, intercambiar y generar conocimientos con sus compañeros o con los tutores.

El para quién se refiere al estudiante y al graduado; al ciudadano local y global, al grupo social al país y a la región. El propósito fundamental del programa es formar líderes transformacionales tecnológicamente competitivos; el perfil de egreso, se define en correspondencia con la determinación de competencias para cada nivel formativo; caracterizado por el desarrollo de competencias en creación comunicativa, la capacidad de reflexión y análisis crítico; comportamiento ético y compromiso social; comprometido con la transformación de su contexto orientado hacia el desarrollo sostenible; con conocimientos pertinentes y suficientes sobre los diversos campos del conocimiento; habilidades para

comunicarse e interactuar adecuadamente en su lengua nativa y en una segunda lengua; capacidad para resolver problemas concretos y buscar aplicaciones prácticas al conocimiento científico/tecnológico; que se desenvuelva adecuadamente en sociedad, con capacidad para gestionar el trabajo colaborativo de la comunidad, y contribuir al bienestar común y al desarrollo de su localidad o región.

Para su concreción, determina la estructura curricular, en áreas de formación (misional, básica, competitiva, profesional, y complementaria), que se desarrollan en componentes curriculares, que se materializan en actividades formativas, integradas en módulos, talleres, seminarios, proyectos y prácticas de acuerdo con las competencias a desarrollar. Para el desarrollo del proceso formativo se utilizan estrategias de enseñanza y de estrategias de aprendizaje para adultos. Las estrategias de enseñanza se materializan en actividades como el diseño instruccional, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender, utilizando el diseño y empleo de objetivos e intenciones de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos, entre otros (lo cual es tarea de un diseñador o de un tutor experto) (Díaz Barriga y Lule, 1998).

Las estrategias de enseñanza según el tiempo de aplicación pueden ser:

- Pre-instruccionales, se utilizan al inicio del curso o actividad académica con la intencionalidad de activar los conocimientos y experiencias previas pertinentes para que se ubique en el contexto del aprendizaje pertinente.
- Las co-instruccionales, apoyan los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza, están dirigidas a la detección de la información principal; conceptualización de contenidos; delimitación de la organización, estructura e interrelaciones entre dichos contenidos y mantenimiento de la atención y motivación del estudiante.
- Y por último las estrategias post- instruccionales, se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. Las más usadas en la virtualidad son: post- preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales.

Las estrategias de aprendizaje son las utilizadas por el estudiante en el momento en el que él lo considere para aprender, recordar, usar la información y construir conocimiento. La Universitaria Virtual Internacional y los tutores facilitan los medios desde el aprendizaje estratégico, a través del diseño de actividades significativas para dotar a los estudiantes de

herramientas efectivas para el mejoramiento en áreas y dominios determinados, como: actividades de comprensión lectora, actividades para aprender haciendo, actividades orientadas a la resolución de problemas, actividades colaborativas y simulaciones.

Otras estrategias de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje

- Estrategias del trabajo en equipo: (Trabajo colaborativo) Espacios de interacción entre los estudiantes del equipo de trabajo, en donde se concretan acciones y se establecen responsabilidades frente a trabajos específicos y productos concretos referidos a las construcciones conjuntas. La comunicación se realiza a través de herramientas telemáticas que la plataforma LMS, ofrece para tal fin como los foros académicos, los wikis, los blogs, entre otros.
- Estrategias de tutoría y seguimiento, tanto la tutoría como el seguimiento son continuas a través de las herramientas que ofrece la plataforma LMS, el tutor aprovecha los foros y los correos internos para responder inquietudes de manera abierta permitiendo una comunicación tutorial constante. Para el seguimiento del proceso de aprendizaje del estudiante también la plataforma ofrece herramientas electrónicas, que permiten generar alertas tempranas para prevenir la deserción, así como motivar y estimular su participación en las diversas actividades y retroalimentar su desempeño; estas herramientas como el foro, los correos internos, conferencias interactivas permiten una comunicación interactiva entre los estudiantes y entre estos con el tutor.

En la Universitaria Virtual Internacional en su programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital, se privilegia la comunicación asincrónica pues permite al estudiante organizar su tiempo de estudio de acuerdo con sus tiempos libres. Para tal efecto se utilizan las estrategias de comunicación interactiva, que permiten la interacción sincrónica, en tiempo real y asincrónica (no coincidencia en el tiempo) entre estudiante-contenido; tutor-estudiante; estudiante-estudiante; tutor-tutor. Entre éstas se encuentran: correo electrónico, chat, tablero compartido (pizarra), video conferencias, foros de intercambio y debate, wikis, página web del estudiante, autoevaluación, evaluación en línea, tareas y actividades, guía didáctica del curso, web blogs, gestor para el seguimiento de la investigación, centro de atención virtual integrado, pagos en línea y secretaría académica. Los estudiantes pueden organizar su proceso formativo en rutas secuenciales de aprendizaje de acuerdo con niveles de desarrollo, pertinencia y factibilidad del

aprendizaje; el estudiante determina su ruta, de acuerdo con su disponibilidad del tiempo, a su horario de estudio, a su estilo de trabajo y tiempo disponible para consultar contenidos.

El estudiante explorará y utilizará los recursos depositados en el aula virtual e intercambiar conocimientos con sus compañeros o con los tutores a través herramientas sincrónicas en tiempos establecidos de común acuerdo y de conveniencia con el grupo, como: chats, conferencias interactivas, y las actividades asincrónicas como: foros, correos, wikis, blogs, entre otros, que serán privilegiadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para permitir el aprendizaje activo de los estudiantes en su proceso formativo y apoyar el componente pedagógico, el programa cuenta en 2021 con 3 profesores disciplinares de tiempo completo y 4 profesores transversales. Los docentes-tutores, son fundamentales para dar cumplimiento a la misión y objetivos de la Universitaria Virtual Internacional y así mismo se les apoya en programas de capacitación y actualización permanente en los nuevos procesos pedagógicos-didácticos para la formación virtual.

3.5 Componentes de Interacción del Programa

El programa fomenta en sus espacios académicos la comprensión de las dinámicas globales internacionales e interculturales, así como el desarrollo de competencias comunicativas en segunda lengua. Con el fin de favorecer la comprensión de las dinámicas globales, se establecen dos componentes a aplicar en los distintos espacios académicos del programa, el internacional-global y el intercultural, los cuales llevarán a formar al estudiante en competencias de ciudadanía global.

En cuanto al componente Internacional-Global, su objetivo es abordar asuntos sociales, económicos y medio ambientales tales como la justicia social, la equidad, los derechos humanos y la sostenibilidad ambiental, entre otros. Por otro lado, el componente intercultural, busca promover y otorgar herramientas para no juzgar, no excluir, no tener estereotipos, no discriminar y trabajar en la incertidumbre, como es romper paradigmas, valorar a los otros, tener sentido de identidad, ver la vida desde otra perspectiva, pensamiento crítico y saber escuchar. Los docentes del programa realizan actividades y dinámicas en clase para fomentar y fortalecer en competencias en ciudadanía global a los estudiantes. Entre estas actividades se encuentran

Componente internacional-global

- Usa y analiza casos de estudios internacionales.

- Hace uso de publicaciones internacionales como revistas, textos, conferencias para los estudiantes.
- Da explicaciones de contextos internacionales de la disciplina o el área profesional.
- Se enfoca en temas relacionados con temas internacionales dentro de la actividad académica y sus contenidos.
- Investiga similitudes y diferencias en la práctica internacional del área de la disciplina o área profesional.
- Les pide a sus estudiantes que realicen una crítica de la literatura internacional.
- Realiza comparaciones de los estándares a nivel local e internacional en la disciplina o el área de conocimiento.
- Otorga temas de orden electivo, los cuales estén enfocados en asuntos globales.
- Utiliza contactos y redes internacionales en el área o disciplina profesional.
- Incluye presentaciones de profesores invitados con experiencia internacional para abordar temas específicos en el curso.
- Solicita a los estudiantes que localicen, analicen y evalúen información desde una variedad de fuentes internacionales.
- Incluye ejercicios de resolución de problemas y / o trabajos de investigación con un componente internacional.
- Incluye simulaciones de las interacciones internacionales.

Componente intercultural

- Promueve el involucramiento de los estudiantes con comunidades locales.
- Da explicaciones de contextos interculturales de la disciplina o el área profesional.
- Dentro de su actividad académica, contenido o adecuación se enfoca en temas relacionados con temas internacionales.
- Hace simulaciones de interacciones internacionales, incluyendo en donde sea posible asuntos interculturales.
- Les pide a los estudiantes desarrollar tareas o trabajos que refleje su propia cultura o que se comprometa con la de otros.
- Utiliza diferentes tipos de aprendizaje.
- Utiliza amplios métodos de enseñanza con el fin de comunicar el contenido para que ningún estudiante este en desventaja durante el proceso de aprendizaje.
- Tiene discusiones donde intervenga un moderador o experto en el tema.

- Anima a los estudiantes a usar ejemplos de su propia experiencia.
- Fomenta el análisis o estudio de diferentes problemas desde una variedad de perspectivas culturales.
- Incluye ejercicios de resolución de problemas y / o trabajos de investigación con un componente internacional o intercultural
- Delinea explícitamente los procesos de pensamiento utilizados en la disciplina y discutir y analizar cualquier aspecto cultural del mismo.
- Pide a los estudiantes que analicen la construcción cultural de los conocimientos, así como las prácticas culturales.
- Incluye ejemplos de las distintas posiciones de valor a nivel multicultural en Colombia y sus implicaciones en el área de conocimiento del curso o profesión.
- Compara y contrasta enfoques de pluralismo cultural en diferentes naciones y sus implicaciones para los ciudadanos y para el ejercicio profesional de la disciplina.
- Examina las formas en que particulares interpretaciones culturales de las aplicaciones sociales, científicas y tecnológicas de los conocimientos pueden incluir o excluir o significar ventajas o desventajas a personas de diferentes grupos culturales.
- Incluye el análisis de fundamentos culturales de los enfoques alternativos para la profesión / disciplina.
- Analiza temas, metodologías y posibles soluciones relacionados con las actuales áreas de debate dentro de la disciplina desde una variedad de perspectivas culturales.
- Explora las diferencias culturales y regionales en valores y supuestos que afectan la disciplina y cómo éstas podrían tener un impacto en las acciones de los individuos.
- Explora prácticas profesionales comparativas y su relación con los valores culturales.

También se identificaron actividades que tienen implícitos los dos competentes, es decir, es una mezcla de lo internacional-global con lo intercultural

Internacional – Intercultural

- Fomenta el trabajo de campo con organizaciones locales que trabajan en proyectos con un enfoque intercultural.
- Involucra actividades o tareas de escritura de carácter reflexivo que se centren en asuntos internacionales con componentes interculturales.

- Crea una atmósfera segura estableciendo directrices claras de discusión.
- Promueve oportunidades para autogenerar conocimiento
- Genera un marco de referencia para que los estudiantes puedan entender su propio proceso.
- Explora estrategias para empoderar los estudiantes como agentes de cambio
- Permite a los estudiantes más silenciosos o menos seguros asumir un rol de liderazgo en al menos una parte del curso.

Evaluación

Por otro lado, los docentes utilizan estrategias para evaluar si las actividades internacionales e interculturales lograron su objetivo:

- Utiliza rúbricas de evaluación que le permita evaluar los conocimientos del estudiante considerando los diferentes estilos nacionales y culturales para que ningún estudiante este en desventaja al demostrar su conocimiento.
- Incluye tareas que lleven a los estudiantes a comparar los estándares locales e internacionales en la disciplina o área profesional
- Evalúa el trabajo en entornos profesionales internacionales simulados
- Incluye proyectos en grupo e individuales para que los estudiantes sean evaluados por su capacidad para trabajar con otros, tener en cuenta las perspectivas de los demás y compararlos con sus propios puntos de vista.
- Exige a los estudiantes reflexionar sobre su propia cultura, así como colaborar con otras culturas
- Los criterios de evaluación relacionados con las habilidades comunicativas interculturales son explícitos para los estudiantes.
- Explica la relación de los criterios de evaluación con las normas internacionales.
- Involucra a los estudiantes en el establecimiento de sus propios criterios de evaluación vinculando los objetivos del curso.
- Incluye el uso de la evaluación por pares.
- Realiza autoevaluaciones
- Solicita evaluaciones del contenido, estrategia pedagógica y tutores.
- Incluye una serie de proyectos en grupo e individuales para que los estudiantes sean evaluados por su capacidad comprender asuntos de índole internacional junto con el desarrollo de su área de conocimiento.

Desarrollo de competencias en segunda lengua

Ante las necesidades evidenciadas de profundizar en el desarrollo de este tipo de competencias, en la malla curricular propuesta se presentan aún más espacios, así:

Trimestre 5 Sociedad Global Digital (2 créditos académicos) - Componente Misional.

Trimestre 16 Global Citizen Skills (2 créditos académicos) - Componente Misional.

Centro Virtual de Idiomas

El Centro Virtual de Idiomas - CVI de la Universitaria Virtual internacional es el escenario idóneo para la formación en lenguas extranjeras de los estudiantes de los diferentes programas, de los docentes tutores y de los funcionarios de la institución. Tiene como objetivo desarrollar de manera efectiva habilidades de comunicación en idiomas extranjeras que les permita la expresión verbal, así como la comprensión auditiva y de lectura tanto en situaciones cotidianas como en ámbitos profesionales.

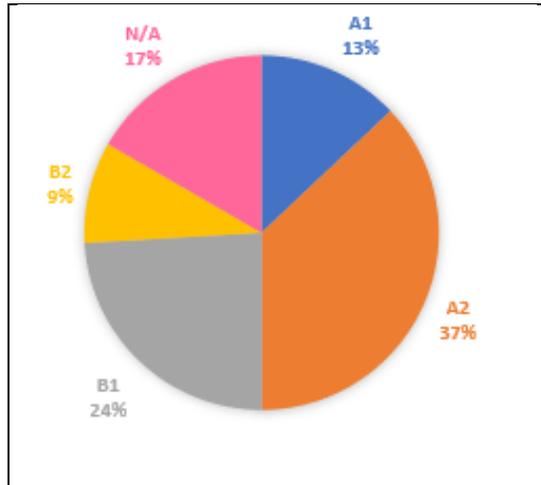
El CVI es la primera opción de los estudiantes para dar cumplimiento a su requisito de graduación en aras de enfrentar las exigencias de la internacionalización a nivel personal, profesional y laboral. Además, es el escenario ideal que brinda experiencias innovadoras de formación en lenguas extranjeras, a través de procesos educativos de calidad mediados por la tecnología para los diferentes grupos de interés de la Universitaria Virtual Internacional.

En el año 2020 se llevó a cabo un diagnóstico institucional en idiomas como estrategia para apoyar los procesos de internacionalización y puntualmente en acciones de bilingüismo a docentes y administrativos, el cual se dividió en tres fases: caracterización, pruebas de habilidades y socialización de resultados

La caracterización inicial se hizo por medio de un formulario el cual tuvo la participación del 89% de la comunidad. De esta caracterización se resalta que el 33% de los que participaron en esta fase manifestaron que leían o escribían en otro idioma. Se destaca también que el 16% mencionaron que pueden hablar en otro idioma dentro de los que se incluyen inglés, francés, italiano y japonés. El 37,5% manifestaron no tener formación en inglés y el 99% respondió que le gustaría aprender o mejorar su nivel de inglés.

Se hizo la prueba en plataforma, en donde se evaluó vocabulario, gramática, lectura y escucha, obteniendo los siguientes resultados conforme a los contenidos, características y evaluación definidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Gráfica 24. Resultados Prueba de Habilidades- Plataforma.



Fuente: Centro Virtual de Idiomas- CVI. 2020

*Los N/A no presentaron la prueba.

Continuando con el proceso y luego de la socialización individual, se crearon tres cursos de inglés donde docentes y administrativos de manera gratuita y voluntaria se inscribieron según su necesidad: primero, *English Course for Teachers – Basic*; Segundo, *English Course for Teachers – Intermediate*; y tercero, *English Course for Teachers – Advanced*. Actualmente tenemos un total de 26 colaboradores inscritos y activos en estos cursos que finalizan el 30 de noviembre del 2020.

La Política de Bilingüismo (Link: <https://n9.cl/uijq7>), establece el compromiso de formar a sus estudiantes en competencias comunicativas y transversales. El CVI lidera espacios que propendan este tipo de actividades donde los estudiantes (de todos los programas de la UVIRTUAL y del CVI) participan voluntariamente. Estos espacios son:

- *Conversation Club*: Espacio semanal para la práctica del inglés que permite a los asistentes afianzar sus conocimientos, intercambiar experiencias y opiniones sobre distintos temas que conlleva a estudiantes, docentes y administrativos a mejorar sus habilidades en el idioma inglés.

- *Strategy Club*: Espacio mensual en el que se pretende brindar estrategias que ayudan a mejorar las técnicas y hábitos de estudio, facilitando el proceso de aprendizaje del inglés. El club es ideal para toda la comunidad UVIRTUAL, pues permite la asimilación de la metodología CVI, uso de plataformas, aplicación de estrategias particulares en la adquisición y práctica de una lengua extranjera, entre otras. Este espacio está liderado por el Docente Consejero y un Docente-Tutor del CVI y se imparten el último jueves del mes.
- *Get together*: Espacio mensual, en el que teniendo como soporte el principio fundacional de ser “ciudadanos del mundo”, el CVI tiene el compromiso de generar espacios que le permitan a los estudiantes desarrollar competencias comunicativas y transversales, además de facilitar estrategias que les puedan aportar y fomentar a la movilidad.
- *Practical English Sessions*: Espacio mensual que tiene como objetivo apoyar a los docentes y estudiantes con las temáticas de relevancia en sus programas y que se abordan en el idioma inglés. Estos espacios se desarrollan como equipo entre docentes tutores de los programas y docentes CVI.
- *Espacios académicos gratuitos y curso de familia*: Una vez cada año se ofertan los cursos “English for Beginners” y “Basic Business English”. Principalmente para quienes quieren iniciar su proceso de formación en inglés y para reforzar o poner en práctica este idioma. Se busca potencializar las habilidades comunicativas en llamadas telefónicas, correos electrónicos, reuniones de trabajo entre otras.

Acciones en proceso desde el CVI

Además de la gestión académica y administrativa del acompañamiento para el cumplimiento del requisito de grado- segunda lengua y de la gestión de los cursos que oferta el CVI, se está trabajando en lo siguiente:

- Está en proceso la construcción de un espacio académico transversal que se transformará completamente a inglés.
- Realizar acompañamiento a los docentes – tutores de todos los programas para el cargue de recursos en el idioma inglés ya que en todos los espacios académicos de los programas profesionales se están incluyendo como mínimo 2 recursos o actividades en inglés.
- Construir y gestionar los espacios académicos de inglés de los programas que lo requieran.

Anexo 20. Actividades CVI

Internacionalización

La internacionalización en la Universitaria Virtual Internacional tiene un carácter transversal que involucra a todos los programas académicos y las diferentes áreas de la institución. Se desenvuelve en cuatro áreas estratégicas de las cuales se despliegan las acciones desarrolladas en cada una de las áreas involucradas, estas son:

- 1- Movilidad académica de estudiantes y docentes-tutores, mediada por tecnologías de la información y la comunicación: Su objetivo es propiciar encuentros pedagógicos, desarrollar competencias multiculturales, habilidades lingüísticas, fortalecer el sentido de identidad y desarrollar otras competencias necesarias para la interacción en la globalización.
- 2- Internacionalización del currículo. Pretende desarrollar y mejorar los recursos que estén a la vanguardia con las tendencias de desarrollo de la educación superior en el mundo promoviendo el posicionamiento, la calidad académica y el bilingüismo.
- 3- Desarrollo de proyectos académicos, investigativos, de innovación, transferencia tecnológica, culturales y artísticos, con instituciones y organizaciones nacionales e internacionales. Busca desarrollar y gestionar los lineamientos que permitan la transferencia del conocimiento institucional, de ser posible articulados con otras instituciones afines e insertadas en las dinámicas globales.
- 4- Liderazgo y participación en redes y eventos académicas con instituciones nacionales e internacionales, bilaterales y multilaterales con el propósito de construir conocimiento conjunto. Su objetivo es gestionar y fortalecer las relaciones con grupos de interés determinados que permitan consolidar relaciones de largo plazo y que le permitan a la comunidad reconocer y aportar en el contexto local y global.

En el Plan de internacionalización anexo, se presentan las actividades a desarrollar desde cada área estratégica.

Anexo 21. Avances en Internacionalización Uvirtual.

Anexo 22. Plan de Internacionalización

3.6 Estrategias incorporadas de aprendizaje

- La evaluación: En el programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital, se asume como la comprensión de la acción integral del sujeto del aprendizaje logrado, caracterizada por ser un proceso continuo, dinámico, participativo, integral, sistemático, flexible e interpretativo. Se constituye en una herramienta donde tanto el estudiante como los tutores, evidencien el grado de efectividad en el aprendizaje para tomar correctivos y redirecciones del proceso hacia el logro de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias. La define desde tres dimensiones: la evaluación para el aprendizaje, como aprendizaje y desde el aprendizaje. La evaluación para el aprendizaje, el eje es la retroalimentación, mediada por las tecnologías de la información y comunicación; la evaluación como aprendizaje, permite analizar y reflexionar sobre las propias prácticas evaluativas que los estudiantes van construyendo, reflexión que puede adelantarse mejor con base en ciertas prácticas, como los portafolios. La evaluación desde el aprendizaje posibilita establecer el nexo entre los conocimientos o aprendizajes previos y los nuevos conocimientos y habilidades del curso en proceso, aspecto planteado por Ausubel (1983).

En correspondencia, se asume la evaluación desde el modelo pedagógico basado en competencias planteado por el Ministerio de Educación, referido a la evaluación de saberes, saberes del hacer y del ser; dado que las competencias tienen que ser demostradas, la observación por parte del tutor, debe estar sustentada en herramientas conceptuales y metodológicas en correspondencia con los referentes teóricos del aprendizaje asumidos, se debe documentar y realizar un balance de logro de competencias mediante estrategias teórico-metodológicas.

La evaluación por competencias se realiza en tres estados, el conocimiento de las teorías, principios y saberes sobre determinado tema (saberes); el desempeño del estudiante frente a actividades prácticas con los saberes anteriores, y los productos logrados con esos saberes. Se utilizan estrategias de evaluación como: los casos, proyectos, planeamiento de solución de problemas, talleres y pruebas de auto verificación entre otras. Los portafolios, se asumen como una herramienta que permite almacenar las diversas actividades realizadas durante el período académico, para monitorear y evaluar el avance y logro de sus capacidades en el marco de una disciplina o materia de estudio.

De acuerdo con los planteamientos enunciados, la evaluación en el programa se determinó a través de los resultados del análisis funcional realizado, que se concretaron en el desglose de competencias; la identificación de las realizaciones, los criterios de realización y las evidencias. De igual manera, se consideraron las estrategias pedagógicas y didácticas establecidas para el desarrollo de las competencias.

- Estrategia de socialización: La guía didáctica se da a conocer al estudiante al inicio del período permitiéndole conocer los objetivos, los contenidos, las formas de evaluación y fechas de entrega. En cada unidad temática debe plantearse explícitamente el trabajo individual y grupal, tipo de presentación, fechas de cumplimiento, participación esperada y forma de envío de los productos concretos. En cada unidad existe el proceso de evaluación y autoevaluación que da cuenta de los aprendizajes adquiridos, a través de diversas estrategias para la socialización de los saberes.

El proceso formativo del programa se orienta por conectivismo, considerada como la teoría del aprendizaje para la era digital, que plantea la relación entre los procesos de aprendizaje y las redes de información (George Siemens/ Stephen Downes); reconoce las transformaciones en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual; la forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas, y permite una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los estudiantes enfrenten la era digital. El conectivismo integra principios de la complejidad, la auto organización, la teoría del caos y la teoría de redes. Desde la complejidad, se reconoce la multidimensionalidad del proceso formativo, donde el objeto de conocimiento se estudia en relación con su entorno, dado que el aprendizaje ocurre al interior de elementos cambiantes, que no están por completo bajo el control del individuo. El aprendizaje se asume como un proceso de autoorganización, que requiere de sistemas de aprendizaje abiertos, “esto es, para que sean capaces de clasificar su propia interacción con un ambiente, deben ser capaces de cambiar su estructura...” (Luis Mateus Rocha (1998, p.4, citado por Siemes). En este sentido, se resalta La capacidad de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles, es requerida para aprender en nuestra economía del conocimiento.

En correspondencia con el principio de la Teoría de redes, las conexiones entre ideas y campos dispares pueden crear nuevas innovaciones. De esta manera, el aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información. El

sentido del término se refiere a conocimiento susceptible de ser aplicado o utilizado de manera inmediata.

La construcción del significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son actividades importantes. Por tanto, la habilidad de reconocer y ajustarse a cambios en los patrones es una actividad de aprendizaje; en correspondencia con los fundamentos enunciados, el conocimiento se define como un patrón particular de relaciones y el aprendizaje, como la creación de nuevas conexiones y patrones como también la habilidad de maniobrar alrededor de redes/patrones existentes. Nuestro conocimiento reside en las conexiones que formamos – ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos, se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

Internet equilibra los pequeños esfuerzos de muchos con los grandes esfuerzos de pocos dado que continuamente se está adquiriendo nueva información, las habilidades para realizar distinciones entre la información importante y no importante y para reconocer cuándo la nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente, resulta vital para el proceso de aprender a aprender en la sociedad del conocimiento”.

Pues, según Siemens “el acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión”, dado que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente.

Para el programa en el proceso de enseñanza-aprendizaje para adultos el eje central es el estudiante y no el docente, el estudiante interactúa con sus pares, con el tutor, con los recursos de información y con la tecnología. El estudiante se involucra en tareas reales que se llevan a cabo en contextos reales, utilizando herramientas que le sean de verdadera utilidad, y es evaluado de acuerdo con su desempeño en términos realistas. Por lo tanto, se fundamenta en conceptos de las teorías y principios de aprendizaje apropiados para lograr un aprendizaje real y significativo. Desde el aprendizaje significativo, se parte de sus conocimientos previos, para relacionarlos con los nuevos conocimientos, reafirmandolos y ampliándolos o bien para ponerlos a juicio, en duda y proponer cambios de estos; Al

enfrentar los conocimientos con los problemas reales del diario vivir, tan complejos y cambiantes, el aprendizaje se vuelve especialmente significativo y se desarrollan habilidades y destrezas necesarias para un mejor desempeño. El aprendizaje significativo y la autonomía cobran relevancia y además porque son la base fundamental para el diseño y puesta en marcha de materiales de estudio y entornos virtuales de aprendizaje.

En este sentido, el modelo educativo del programa en coherencia con los fundamentos teóricos y metodológicos del conectivismo y desde las teorías cognitivista y constructivista argumenta sus acciones de enseñanza y de aprendizaje. Desde el cognitvismo (1970), enfatiza en el desarrollo de procesamiento de información, razonamiento simbólico y crítico que implican procesos de representación del conocimiento, que basan el proceso de aprendizaje, en la interacción entre el individuo y su entorno partiendo de la estructura cognitiva del estudiante. Según esta teoría, los estudiantes son agentes activos que están involucrados en la construcción de su propio aprendizaje, mediante la integración de nueva información a sus estructuras o esquemas mentales. El proceso de aprendizaje es visto como un proceso de “construcción de significados” que se lleva a cabo en contextos sociales, culturales, históricos y políticos y ahora digitales. De igual manera, la construcción de conocimiento se da a través de un diálogo social, es el resultado del proceso constructivo social, de la interacción docente, contenido y estudiante. Este proceso se fundamenta en el denominado constructivismo práctico social. (Piaget, Vigotsky y Ausubel, Freire), para el constructivismo social es fundamental en el papel del estudiante, es él quien conoce y ese conocimiento no es copia del mundo sino el resultado de la construcción del sujeto en la medida que interactúa con los objetos y con el medio, entendido este último social y culturalmente; la interacción social se convierte en motor de desarrollo. El aprendizaje humano es un proceso interactivo y compartido. "el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que los rodean". (Vigotsky, 1979: 136). Y es destacable que, para dicho autor, el término aprendizaje incluye no sólo al que aprende, sino también al que enseña y las formas en que ello ocurre es el resultado del proceso constructivo social, de la interacción docente, contenido y estudiante. El aprendizaje surge de las transacciones entre los alumnos y entre el profesor y los estudiantes: (Panitz, 1998).

La estrategia más común y practica para aplicar este modelo es el llamado “El método de proyectos”, permite interactuar con situaciones reales concretas estimulando el “Saber”, “El saber hacer” y “el saber ser”, es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal.

(Indispensable en la formación por competencias). La didáctica o modelo de aprendizaje ABP, aprendizaje basado en problemas, es una buena herramienta para lograr ese aprendizaje. Desde el constructivismo, se favorece la capacidad del estudiante para aprender por sí mismo, (construir su conocimiento), para trabajar en equipo, potenciar técnicas de indagación e investigación y realizar aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real, por tanto, se privilegian los procesos inductivos, se parte de situaciones y problemas específicos: el estudiante se involucra en tareas reales que se realizan en contextos reales. Se privilegia el aprendizaje colaborativo, como el trabajo esencial en las actividades de enseñanza-aprendizaje. El conocimiento es descubierto por los estudiantes, reconstruido mediante conceptos que puedan relacionarse y expandido a través de nuevas experiencias de aprendizaje La base del trabajo colaborativo es la cooperación.

En este contexto P. Baeza (1999), define el aprendizaje colaborativo mediado por la computadora como una estrategia de enseñanza-aprendizaje por la cual interactúan dos o más sujetos para construir el conocimiento a través de discusión, reflexión y toma de decisión, proceso en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores.

Para tal efecto es necesario el desarrollo de comunidades de aprendizaje integradas por estudiantes, tutores y expertos involucrados en tareas reales dentro de contextos reales, que mediante la virtualidad y por medio de simuladores se asemejan mucho al trabajo que se realiza en el mundo real. Al participar en grupos colaborativos de discusión o de debate como los foros interactivos, pueden considerar los problemas desde diversos puntos de vista, desmenuzar los significados y “negociar” para lograr una comprensión común o compartida consensuada con los demás. Este entorno constructivista facilita la evaluación real del proceso de aprendizaje en lugar de las pruebas tradicionales de saber o conocimientos se puede evaluar también los desempeños y los productos logrados en el tema específico. Para el desarrollo de las tutorías se aplica la teoría de Skinner, quien la relaciona directamente con el diseño de los materiales multimedia, que deben estar suficientemente subdivididos en fragmentos de conocimiento, que permitan retroalimentación y reforzamiento en el estudiante. Skinner plantea el concepto del “condicionamiento operante, con la ley de refuerzo Según esa ley, el individuo “opera” en el entorno, y no solo responde a estímulos. Las conductas se condicionan por sus consecuencias, denominadas refuerzos.

El refuerzo consiste en un estímulo que aparece a continuación de la conducta operante y que actúa aumentando la probabilidad de la emisión de dicha conducta". Cuando la respuesta aumenta su frecuencia por presentación de estímulos satisfactorios se habla de refuerzo positivo, y cuando lo hace por eliminación de estímulos dolorosos, se habla de refuerzo negativo" (PEI). En correspondencia con los fundamentos teóricos y metodológicos, el Programa de Administración de Empresas de la Universitaria Virtual Internacional, asume los principales principios en que se apoya el conectivismo de Siemens, a saber:

- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica, que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje.

El rol que desempeña el "tutor virtual" en el proceso de enseñanza aprendizaje difiere en mucho del docente y del tutor tradicional. El tutor debe ser la persona que demuestre habilidades, competencias y conocimientos necesarios para asesorar, servir de guía y orientar el estudio independiente de una o varias asignaturas. Quien motiva el desarrollo del estudiante como persona y como profesional e introduce al diálogo interactivo para que el estudiante conciba ideas, hechos y procesos que le lleven a la comprensión y a la máxima utilización del material de estudio. Quien motiva el desarrollo del estudiante como persona y como profesional e introduce al diálogo interactivo para que el estudiante conciba ideas, hechos y procesos que le lleven a la comprensión y a la máxima utilización del material de estudio. Adicionalmente agrega: El rol que desempeña el tutor debe ser desarrollar un liderazgo efectivo, capaz de manejar cualquier situación que se presente, tanto en el aula virtual de clase, como fuera de ella, en su entorno social y del estudiante. El rol del estudiante es activo, participativo, responsable y comprometido con su proceso formativo,

con disposición para aprender y aportar. El estudiante desarrolla las competencias en un primer momento para navegar, leer, imprimir y apropiarse de los conceptos planteados por el tutor. Participando en los foros de manera individual y/o grupal, debe aprovechar la tutoría para aclarar conceptos, formas de trabajo, mediante las diferentes herramientas dispuestas para este fin como el correo, el foro permanente, chats establecidos, para solicitar asesoría o hacer comentarios pertinentes sobre el tema y actividades de la semana.

En segundo momento, el del autoaprendizaje se logra a través de estrategias pedagógicas como la resolución de problemas, los mapas conceptuales, mentales, categoriales, entre otros; actividades académicas como la elaboración de ensayos, aplicaciones de la teoría, cuadros comparativos, recolección de información, procesamiento de datos e informe de resultados, y entrega de productos, (PEI).

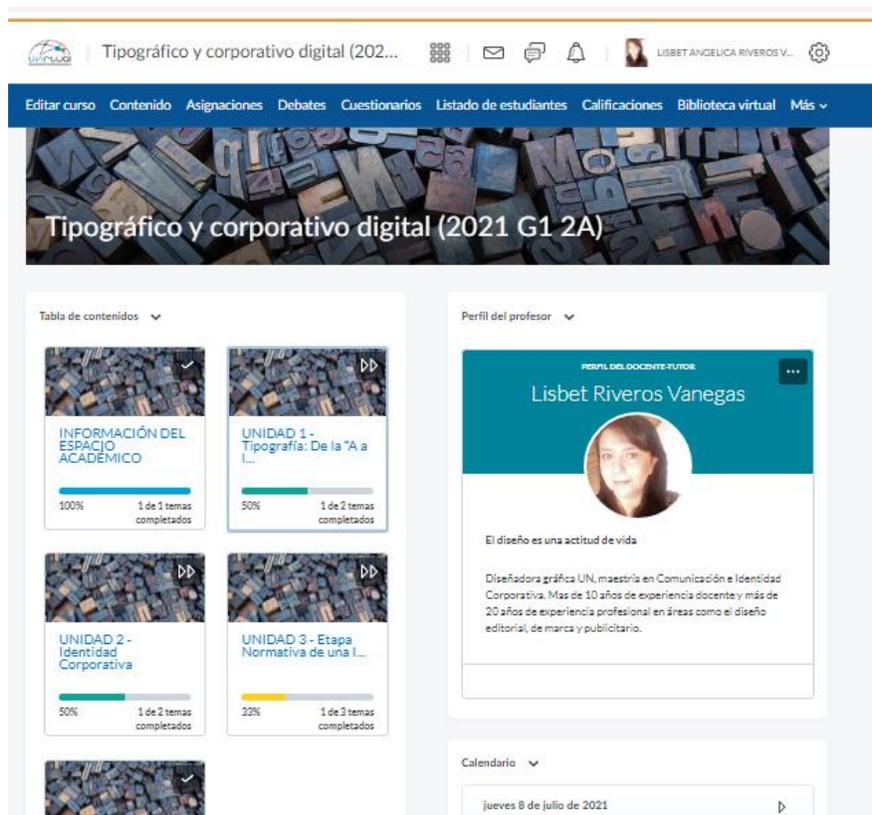
3.7 Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Para la Universitaria Virtual Internacional, los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) son entendidos como un ambiente educativo centrado en el estudiante para estimular el aprendizaje, la creatividad, la reflexión y que potencia el desarrollo de acciones de trabajo colaborativo mediante el empleo de recursos tecnológicos (Cabero, 2001).

Desde el inicio del programa se venía trabajando con la plataforma Blackboard Collaborate ultra, pero al realizar un análisis de propuestas de plataformas de gestión tecnológica y mediación virtual, la Institución definió que para el año 2021 se realizara la migración a la plataforma Brightspace que tiene ventajas como la practicidad de acceso para los estudiantes y tutores, la facilidad para adjuntar documentos con alto peso y un modelo adecuado de rúbricas y acompañamiento para las evaluaciones, en donde inclusive se pueden incorporar diferentes medios audiovisuales como videos, presentaciones, conferencias, entre otros.

El ambiente Brightspace, que se organiza tal como se describe en la ilustración, permite actualmente llevar un control integral de actividades, información de estudiantes, calificaciones y soportes académicos de cada componente, así como la integración actividades sincrónicas aplicables con las herramientas de office y la biblioteca de la Uvirtual.

Ilustración 18. Interfaz de la estructura de una actividad académica en Brightspace



Fuente: Espacio académico Tipográfico y corporativo digital en plataforma Brightspace.

En el primer grupo de elementos de la interfaz se organiza la información correspondiente al espacio académico. Se presenta la información del Tutor que acompaña el desarrollo de las actividades, su perfil y datos de contacto para el envío de dudas o inquietudes.

- 1. Inicio:** se muestran los anuncios específicos del espacio académico y las actividades que se generan dentro del mismo como un medio para que el estudiante esté permanentemente informado sobre las novedades y actividades en plataforma.
- 2. Guía didáctica:** donde se plantean los objetivos generales de la actividad académica y los objetivos de cada una de las unidades, así como sus respectivos contenidos, las acciones necesarias para lograr los aprendizajes y el proceso de evaluación en una especie de pacto de aprendizaje entre la institución y el participante.
- 3. Información del espacio académico:** este elemento incluye dos recursos: la presentación del espacio académico y la contextualización.
 - ✓ Presentación del espacio académico, el propósito es presentar al estudiante de manera general la competencia que se espera alcanzar, los temas que se estudiarán, la forma de evaluación y la metodología de trabajo. Adicionalmente, el

tutor expondrá el problema disciplinar (problematización) partiendo de una pregunta orientadora, la cual tiene como fin mostrar la razón de ser del espacio académico en términos disciplinares.

- ✓ En la contextualización el tutor tiene la oportunidad de poner en contexto todos los ejes temáticos que se desarrollarán a lo largo del espacio académico, mostrando la relación existente entre la teoría y su aplicación práctica en escenarios reales.

4. Unidades de estudio: los espacios académicos están organizados en tres unidades de estudio y cada una de ellas incluye un espacio de conceptualización y uno de evaluación.

- ✓ En la conceptualización se realiza, a través de un video, una presentación general de los contenidos temáticos que se desarrollarán en la unidad, dando al estudiante un panorama general de los aspectos teóricos y conceptuales que se abordarán, incluyendo aspectos como la relación entre ellos, su importancia y sus aplicaciones prácticas. Aquí también se incluye la ruta de aprendizaje que se propone al estudiante para que desarrolle la unidad y los diferentes recursos digitales a través de los cuales se abordarán las temáticas de la unidad.
- ✓ En el espacio de evaluación se incluyen todas las actividades evaluativas que el estudiante desarrollará en la unidad, aclarando el propósito de la actividad, una descripción detallada de lo que el estudiante debe realizar y una rúbrica de evaluación.

5. Tu clase en vivo: corresponde al espacio de encuentro sincrónico que tienen los estudiantes con sus docentes-tutores a través de la plataforma Brightspace, en donde el docente-tutor desarrolla con mayor profundidad las temáticas abordadas durante la semana y permite a los estudiantes aclarar dudas sobre los diferentes temas. Es un espacio que permite la interacción a través de audio y video en tiempo real, compartir archivos en diferentes formatos y la grabar de los encuentros.

6. E-Libro Biblioteca Virtual: es la biblioteca que la Universitaria Virtual Internacional ha dispuesto para todos sus estudiantes. Este espacio cuenta con más de 80 recursos digitales (libros, revistas e informes) de diferentes áreas del conocimiento, con acceso a texto completo y herramientas que facilitan el uso de estos recursos y permiten crear estanterías, realizar anotaciones, descargar recursos para visualización fuera de línea y compartir el material entre docentes-tutores y estudiantes.

7. Comunicaciones. Espacio en el que el estudiante identifica los canales de comunicación al interior del AVA:

- **Anuncios:** es una herramienta de comunicación para cada uno de los espacios académicos, mediante la cual el docente-tutor envía mensajes a sus estudiantes, tanto texto como imágenes, con la información relevante sobre el desarrollo del espacio académico: saludos, recordatorio de actividades, invitaciones a eventos académicos, información relevante de aspectos académicos, entre otros. Estos anuncios aparecen publicados en esta sección y además se envía automáticamente una copia al correo electrónico de los estudiantes que están matriculados en el espacio académico.
- **Foros:** es un espacio de comunicación asincrónica permanente donde se plantean las discusiones y la construcción del conocimiento colaborativo grupal. El docente-tutor propone el tema después de referenciar lecturas y recursos a los estudiantes; las preguntas detonadoras que guiarán la discusión y la construcción de hipótesis; las teorías o los nuevos conocimientos que pueden ser apoyados por los grupos de estudiantes concretos mediante blogs, wikis u otras herramientas de trabajo grupal que el docente puede sugerir para consensuar y condensar los resultados logrados para entregar. Cada espacio cuenta con foros temáticos semanales y un foro de dudas permanente.
- **Calendario:** esta herramienta proporciona información sobre las actividades que han sido programadas en la plataforma por el docente-tutor, lo que permitirá al estudiante estar enterado de los eventos que hacen parte de sus espacios académicos, como las fechas de cierre de actividades, próximas actividades, evaluaciones, entre otros.
- **Mis calificaciones:** esta herramienta permite al estudiante conocer los resultados de las evaluaciones de las diferentes actividades que se han programado durante el desarrollo del espacio académico. A través de esta herramienta el docente-tutor evalúa y retroalimenta las actividades realizadas por los estudiantes, de tal forma que toda la información queda registrada en el sistema.

3.6 Mecanismos de Evaluación del Programa

El programa Diseño gráfico digital articulado por ciclos propedéuticos con el Técnico profesional en operación de objetos virtuales y la Tecnología en gestión de la comunicación digital, en su modelo de evaluación articula los resultados de aprendizaje en sus diferentes planos con actividades de formación acordes con los modelos de gestión establecidos y evaluaciones

enfocadas en el desarrollo de las habilidades del estudiante, y el aprovechamiento de las herramientas virtuales para el desarrollo de estas.

Tabla 36. Articulación entre los resultados de aprendizaje, actividades formativas y la Evaluación.

| Resultados de aprendizaje | Actividades de formación | Evaluación |
|--|---|---|
| Plano cognitivo Conocimiento Comprensión | Clases en vivo Lecturas Tutorías Discusiones Trabajo colaborativo Sustentaciones en grupo Seminarios Tutoriales Foros | Exámenes escritos u orales Pruebas tipo Saber Evaluación de trabajos o ensayos Evaluación de presentaciones Sustentaciones |
| Plano cognitivo Aplicación Análisis Síntesis | Talleres. Aprendizaje Basado en Proyectos. Estudio de casos Tutorías. Trabajo colaborativo Foros. Debates. | Evaluación de ejecuciones con criterios explícitos y públicos: <ul style="list-style-type: none"> • de la práctica realizada • de las conclusiones o proyectos presentados • de la interacción durante el trabajo en grupo |
| Plano cognitivo Análisis Síntesis Evaluación | Aprendizaje Basado en Proyectos Elaboración de proyectos e informes técnicos. Elaboración de productos Análisis de casos. Análisis y crítica de textos, informes y proyectos. Clases en vivo. Tutorías sobre proyectos. | Evaluación de ejecuciones con criterios explícitos y públicos: <ul style="list-style-type: none"> • de los proyectos • de los informes • del análisis de casos • argumentación de toma de decisiones |
| Plano subjetivo Integración de convicciones, ideas y actitudes | Juegos de rol Elaboración de informes y proyectos Estudio de casos Tutorías | Evaluación de ejecuciones con criterios explícitos y públicos: <ul style="list-style-type: none"> • Juego de rol • Informes • Proyectos • Casos • Debates |
| Plano Psicomotor Desarrollo de destrezas físicas | Ejercicios Repetición de la destreza en cuestión con variantes | Evaluación de la ejecución con criterios explícitos y públicos |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual 2020

3.7 Opción de Grado

Dada la importancia del carácter eminentemente aplicado de la Investigación en la Universitaria Virtual Internacional, para acotar ciertas diferencias entre ciencia y tecnología, y el proceso de toma de decisiones para solucionar problemas, este es el enfoque que se usa en el desarrollo de las opciones de grado.

La opción de grado es la modalidad académica establecida por la Universitaria Virtual Internacional para que el estudiante en la última etapa de estudio fortalezca las competencias desarrolladas durante el transcurso de su programa. Es requisito para acceder al título profesional.

Modalidades de Opción de Grado.

Las modalidades de opción de grado definidas por la Universitaria Virtual Internacional para sus estudiantes son:

- a. Monografía.
- b. Proyecto de intervención.
- c. Investigación-creación.
- d. Innovación.
- e. Emprendimiento.
- f. Auxiliar de investigación.
- g. Participación en proyecto de semillero de investigación.
- h. Curso de profundización.
- i. Seminario de grado.
- j. Judicatura.

Ilustración 19. Tipología Modalidades de Opción de Grado



Fuente: Coordinación de Investigaciones. 2021

Para el desarrollo investigativo – creativo del proyecto se siguen los siguientes pasos:

Elección de opción de grado. Mediante formato el estudiante toma la decisión por algunas de las opciones de grado, dicho proceso se hace de forma voluntaria siguiendo los

lineamientos y tiempos contemplados en el Reglamento de Opciones de Grado (Link: <https://n9.cl/761s9>).

Asignación de tutor. Con el fin de que tenga un acompañamiento completo durante la elaboración de su trabajo y en función de la opción de grado seleccionada.

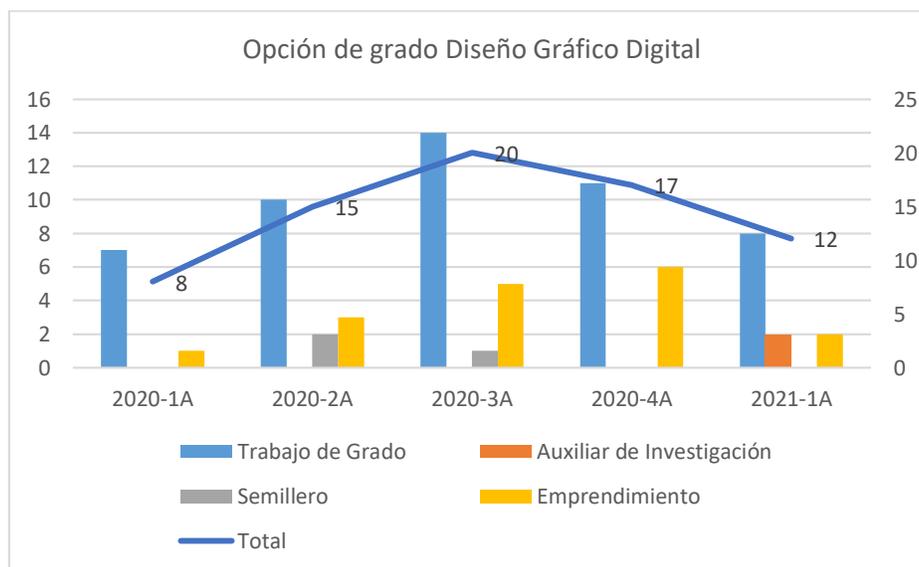
Rúbricas según programa. En función de la opción de grado seleccionada y el programa son incorporadas rúbricas de evaluación para coherencia del programa y las competencias requeridas en el proceso.

Sustentación proyecto de grado. Se realiza en encuentro sincrónico en una sala de Microsoft Teams, en dicho encuentro se reúnen los jurados citados para recibir la sustentación del proyecto, el docente tutor del proyecto, la coordinación de programa y los ponentes del trabajo de grado.

Anexo 23. Rúbricas para la evaluación de proyectos

A continuación, se presentan las estadísticas de trabajos de grado realizados por los estudiantes del programa Diseño gráfico digital.

Gráfica 25. Opción de Grado Diseño Gráfico Digital 2019-2020



Fuente: Elaboración propia. 2021

4. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y PROCESO FORMATIVO

4.1 Lineamientos para la construcción de los espacios académicos

La Universitaria Virtual Internacional define los lineamientos para la construcción de los espacios académicos, que sirven como guía para que los docentes-tutores diseñen y desarrollen sus espacios y organicen las actividades académicas correspondientes, los cuales se presentan a continuación:

4.1.1 Presentación del espacio académico

El docente-tutor realiza un video que tiene como propósito presentar al estudiante de manera general el elemento de competencia que se espera alcanzar, los temas que se estudiarán y la importancia en los diferentes niveles de formación. Adicionalmente, el docente-tutor expondrá el problema disciplinar (problematización) partiendo de una pregunta orientadora, la cual tiene como fin mostrar la razón de ser del espacio académico en términos disciplinares; esta debe ser coherente con el elemento de competencia que se ha propuesto y será validada por el coordinador de programa respectivo. El video tendrá una duración de máximo cinco (5) minutos, en el que se incluirán textos, imágenes o gráficos que apoyen la presentación.

4.1.2 Momentos de formación

Para cada espacio académico se han definido tres momentos de formación del proceso de enseñanza-aprendizaje: a) Contextualización, b) Conceptualización y aplicación y c) Evaluación para los cuales se definen recursos específicos, como se presentan a continuación:

1. Contextualización: Mediante un video, el docente-tutor tendrá la oportunidad de poner en contexto todos los ejes temáticos que se desarrollarán a lo largo del espacio académico, mostrando la relación existente entre la teoría y su aplicación práctica en escenarios reales, a partir de un caso real. Se espera que se desarrolle de forma fluida, clara y sencilla. Estructura propuesta para el video de contextualización:

- Inicia retomando la pregunta planteada en la presentación, que servirá como hilo conductor para el desarrollo del contexto.

- En el desarrollo del contexto se deben tener en cuenta los aspectos predominantes que influyen el escenario en el cual se relacionan los ejes temáticos o que los impactan: sociales, económicos, políticos, culturales, ambientales, etc.
- Desarrollar de manera amplia un ejemplo, práctica exitosa, caso de estudio que permita mostrar el contexto, o uno de los contextos, en el que se desarrollan los temas abordados en el espacio académico.
- El video debe cerrar sintetizando la relación del espacio académico y su contexto.

2. Conceptualización y aplicación: Este momento de formación tiene como propósito desarrollar los contenidos básicos de la unidad de estudio y su aplicación en el contexto profesional o laboral. Se realiza a través de un video Conceptualización y aplicación y de los recursos digitales dispuestos para tal fin. Adicionalmente, se realizará la Ruta de aprendizaje que le indica al estudiante el orden y la semana en la que se abordarán los diferentes recursos digitales dispuestos en la unidad. El video de Conceptualización y aplicación contiene, a manera de resumen y en las propias palabras del docente-tutor, los principales conceptos, las relaciones que existen entre ellos y su importancia en la formación profesional. La duración de este video estará entre los 3 y los 5 minutos. Los temas presentados en el video serán ampliados a través de los diferentes recursos digitales.

A través de los recursos digitales, el docente-tutor presenta al estudiante los conceptos disciplinares desarrollados en los ejes temáticos propuestos, es decir, los fundamentos teóricos necesarios para la comprensión de los contenidos a desarrollar. Estos recursos son:

- ✓ **Libros digitales:** se seleccionarán los libros, capítulos de libro o artículos de la biblioteca virtual de la institución que esté disponible para los estudiantes.
- ✓ **Videos explicativos:** Videos creados por el docente-tutor para profundizar una temática específica, estos pueden ser: video tutoriales, video tipo cátedra y video con voz en off, videos disponibles en la red de uso libre, con una relación directa a la temática que se desea abordar, claros, que denoten sustento disciplinar, creados con un objetivo académico y no comercial.
- ✓ **Lecturas disponibles en red** (capítulos de libros, sitios web, artículos, etc.) debidamente referenciados según el manual de estilo APA, extraídos de fuentes académicas confiables, con autor, alojados en sitios con finalidad académica y no comercial.

- ✓ **Recursos web 2.0 explicativos:** cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mentefactos, líneas de tiempo, presentaciones animadas.
- ✓ **Recursos Educativos digitales:** Se desarrollan con el apoyo y guía de adecuación pedagógica. Los recursos digitales de la Uvirtual son actualizados permanentemente. La ruta de aprendizaje señalará, en su orden, los diferentes recursos que el estudiante debe revisar y la semana en la cual se programó el desarrollo de esta temática. En este momento de formación es necesario crear el espacio de socialización y reflexión grupal (foros de discusión).

3. Evaluación: En este momento de formación el docente-tutor propone las actividades evaluativas que garanticen un aprendizaje significativo del estudiante (conceptualización + contextualización + aplicación). Para el PEI de la Universitaria Virtual Internacional, el portafolio educativo virtual es “el aporte de actividades académicas de diferente índole por parte del estudiantado a través de las cuales se pueden juzgar sus capacidades en el marco de una disciplina o materia de estudio”, convirtiéndose en una herramienta fundamental para este proceso, pues permite recolectar los tres elementos de la evaluación:

- **Conocimientos:** que son evaluados con las herramientas de plataforma (cuestionarios de preguntas cerradas de selección múltiple, mapas conceptuales y cuadros sinópticos comparativos) cuyos resultados serán guardados en los portafolios de cada participante.
- **Habilidades y destrezas:** mediante los foros de discusiones, y posterior elaboración de resultados y conclusiones en trabajos colaborativos, se evalúa el desempeño del participante frente a casos concretos presentados por el tutor o por los mismos participantes desde sus experiencias.
- **Productos concretos:** que son plasmados en trabajos parciales de cada unidad y se recopilan, analizan, corrigen y se condensan en un trabajo final.

Parte del rol del docente-tutor en este momento consiste en motivar a los estudiantes a realizar las actividades y ayudarlos a comprender la importancia de las mismas en el proceso formativo, así como la orientación pertinente en el desarrollo de cada actividad propuesta. Las actividades formuladas se diseñan de tal manera que evidencien los resultados de aprendizaje logrados en el transcurso del espacio académico en forma acumulativa, para dar así solución al problema disciplinar y alcanzar el elemento de competencia propuesto. Deben ser robustas, es decir, con la suficiente complejidad para

justificar el análisis y aplicación de los conceptos vistos y del contexto propuesto, así como las horas dispuestas para su desarrollo. La actividad debe proponerse en términos de aprehensión del conocimiento y no con propósitos memorísticos, es decir, evidenciar la comprensión conceptual a través de ejercicios prácticos y en contexto, debidamente sustentados desde la teoría estudiada.

Estructura de las actividades: Se identificarán los siguientes elementos:

1) *Motivación*: se debe resaltar la importancia y pertinencia de la actividad para motivar al estudiante a realizarla.

2) *Describir la actividad*, es decir, se presenta el objetivo, los pasos o el procedimiento que debe seguir para desarrollar la actividad (puede ir como adjunto), ejemplo o referente de cómo resolverla (cuando aplique), la forma o el formato de presentación y la fecha de entrega de la actividad. Si se requiere, se vinculan o señalan los recursos que se deben tomar como base para el desarrollo de la actividad.

Es importante reconocer los conocimientos previos que tiene el estudiante sobre el problema disciplinar que se plantea para el espacio académico. Ello se puede hacer mediante foros temáticos, cuestionarios de experiencias previas de temas relacionados y expectativas del espacio académico que inicia, entre otros.

Las actividades se sustentan por rúbricas que den cuenta de la finalidad específica de la actividad, y que evidencien el alcance de los resultados de aprendizaje propuestos. Estas actividades se desarrollan en el transcurso de la unidad durante el momento de conceptualización y aplicación, es decir, requiere la entrega y revisión de avances o entregas parciales (calificables y obligatorias), que permitan una adecuada retroalimentación a los estudiantes para garantizar que la entrega final evidencie un proceso de acompañamiento adecuado y oportuno. Las actividades evaluativas propuestas para los espacios académicos de la UVirtual son:

- Casos de estudio
- Ejercicios prácticos (actividades para aprender haciendo)
- Desarrollo de proyectos debidamente documentados, con entregas parciales y entrega final
- Resolución de problemas
- Sustentaciones

- Análisis crítico
- Juegos de rol
- Actividades colaborativas
- Simulaciones

El docente-tutor debe propiciar el desarrollo del trabajo colaborativo para generar en el estudiante habilidades de relacionamiento que le permitan potenciar su formación académica, profesional y personal. El momento evaluativo da cuenta del proceso formativo en su totalidad, es decir, del proceso de aprendizaje significativo experimentado, analizando el contexto y dando opciones de respuesta al problema disciplinar planteado, de tal forma que le permita desarrollar sus competencias.

Estructura de la rúbrica: La rúbrica contiene los criterios específicos para la valoración de los resultados de aprendizaje, para lo cual se tiene en cuenta:

- ✓ Dar una mayor ponderación a los criterios de calificación relacionados con el resultado de aprendizaje, sin dejar de lado aspectos de forma y presentación tales como ortografía, referenciación y bibliografía.
- ✓ Incluir, además, criterios que den cuenta de la participación activa del estudiante en su proceso formativo, es decir, aportes adicionales y relevantes en foros, debates, chats, y demás actividades programadas.

Puntos para tener en cuenta en la evaluación:

- ✓ Evitar actividades evaluativas de carácter memorístico.
- ✓ Enfocarse en procesos de razonamiento, estrategias, habilidades y capacidades, desarrolladas y demostradas por el estudiante que evidencien la comprensión y aplicación de los temas abordados.
- ✓ **Autoevaluación:** El estudiante realiza un proceso de reflexión sobre su experiencia de aprendizaje, relacionando el nivel de conocimiento adquirido, la pertinencia (según su opinión) de las temáticas vistas, su compromiso con la metodología y la participación en las actividades del espacio académico, la experiencia adquirida a partir de la aplicación práctica de los elementos conceptuales vistos, el trabajo en equipo realizado, entre otros. El ejercicio realizado por el estudiante debe servir de insumo al docente-tutor para la implementación de acciones de mejora en el espacio dirigido, con el fin de enriquecer en el periodo siguiente los momentos formativos y

el ejercicio de acompañamiento.

- ✓ **Heteroevaluación:** Corresponde a la evaluación que realiza el docente-tutor a partir de las actividades propuestas en cada una de las unidades del espacio académico, teniendo en cuenta la rúbrica de desempeño establecida para tal fin.
- ✓ **Coevaluación:** Corresponde a la evaluación entre pares que pueden realizar los estudiantes, a partir de las actividades propuestas y teniendo como referente la rúbrica definida.

4.2 Ciclos propedéuticos

La formación propedéutica consiste en brindar una propuesta educativa centrada en los niveles: técnico profesional, tecnológico y profesional universitario e integrándola por ciclos, el programa de Diseño por ciclos secuenciales busca la articulación de los mismos a través del planteamiento de resultados de aprendizaje que serán alcanzados por los estudiantes con el desarrollo de las actividades académicas propuestas que se alinean al currículo y pretenden conceptualizar y llevar a la práctica la disciplina del diseño y sus procesos.

Este modelo se ha implementado como base para el aseguramiento de la calidad en la educación recibida por los estudiantes, por lo que resulta clave el proceso de apropiación y aplicación pedagógica dentro de las aulas con referencia al modelo educativo y el cumplimiento de los resultados de aprendizaje con didácticas que resuelvan las necesidades actuales de la población estudiantil.

Los ciclos propedéuticos se orientan a la práctica y consolidan la preparación integral con la adquisición de competencias laborales donde se identifican los niveles de formación como un sistema en donde se puede avanzar dentro de las posibilidades reales de los diferentes sectores de la población y de acuerdo con las necesidades educativas, sociales y económicas.

Se puede señalar que los ciclos propedéuticos son una estrategia formativa que permite autonomía en el tiempo de los estudiantes, especialmente con la modalidad virtual, complementar el aprendizaje con el trabajo, permitiendo competencias en cada ciclo y la titulación que permite oportunidades de mejora en la calidad de vida de los estudiantes y su vinculación a escenarios productivos y la continuidad dentro del sistema educativo para ser profesionales.

El número de créditos por ciclos, nivel formativo y por trimestre se expresa en el cuadro que se presenta a continuación:

Tabla 37. Créditos académicos por ciclo

| CICLO PROPEDEÚTICO | NIVEL FORMATIVO | TRIMESTRES | CRÉDITOS ACADÉMICOS |
|---------------------------|---|------------|---------------------|
| Ciclo Técnico Profesional | Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales | 7 | 60 |
| Ciclo Tecnológico | Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | 5 | 105 |
| Ciclo Profesional | Profesional en Diseño Gráfico Digital | 16 | 144 |

Fuente: Elaboración propia con información del plan de estudios propuesto. 2021

Propedéutica

El componente propedéutico, permite el desarrollo de competencias profesionales específicas requeridas para continuar la formación hacia el siguiente nivel formativo. Está conformado por las actividades académicas en donde el estudiante toma la decisión de cursarlas si es su interés continuar al siguiente nivel formativo.

Tabla 38. Espacios propedéuticos

| ACTIVIDAD ACADÉMICA-Propedéutica | Créditos |
|----------------------------------|----------|
| Procesos de señalización | 3 |
| Experiencia de producto | 3 |
| Total Créditos | 6 |

Fuente propia: Créditos Académicos por Ciclo, Nivel formativo y trimestre 2021

4.3 Planeación Académica

La metodología de estudio del programa de Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos, en atención a la propuesta de formación en la metodología virtual y el sistema de créditos académicos, comprende los elementos estructurales: estudio independiente y acompañamiento tutorial.

La operacionalización de estos elementos implica que el estudiante deba seguir el siguiente esquema de distribución de horas específico para el nivel de formación. Así, para los programas académicos se establece que un crédito académico contiene cuarenta y ocho (48) horas; de las cuales, doce (12) horas corresponden a trabajo asistido por el tutor y treinta y seis (36) de trabajo independiente por parte del estudiante.

Tabla 39. Distribución de horas para el trabajo académico

| Número de horas de trabajo académico por créditos de la actividad Académica | | | |
|--|-----------|-----------|------------|
| Créditos | 1 | 2 | 3 |
| Estudio independiente | 36 | 72 | 108 |
| Acompañamiento y seguimiento tutorial | 12 | 24 | 36 |
| Total horas | 48 | 96 | 144 |

Fuente: Lineamientos Curriculares Uvirtual. 2020

Estudio independiente

El estudio independiente por parte del estudiante corresponde al destinado a todas aquellas actividades que le permitirán de desarrollar cada uno de los espacios académicos. Estas actividades incluyen la revisión y estudio de todo el material disponible en el espacio académico (guías didácticas, recursos digitales, multimedia...), la realización de las actividades evaluativas y proyectos, la participación en los foros y la asistencia y la participación en los encuentros sincrónicos.

Acompañamiento y seguimiento tutorial

El docente-tutor realiza el acompañamiento a los estudiantes a través de diferentes estrategias y herramientas. La plataforma Brighspace es el principal medio actual de interacción tutor-estudiantes donde se realiza el seguimiento a las actividades que incluye revisión, retroalimentación y evaluación. Dentro de esta plataforma se encuentra el centro de calificaciones que permite llevar el registro de las actividades y de los resultados de la evaluación de los estudiantes, además, ofrece información sobre acceso y actividad en la plataforma, lo que permite hacer un seguimiento a cada estudiante durante el desarrollo del espacio académico.

Los encuentros sincrónicos permiten a los tutores hacer un acompañamiento en tiempo real a los estudiantes a través de la plataforma Brighspace que permite compartir audio y video, y herramientas de administración e interacción que favorecen el acompañamiento. Esta plataforma también se utiliza para la realización de tutorías personalizadas para apoyar a los estudiantes en proyectos y actividades específicas.

Los foros temáticos semanales permiten a los tutores hacer acompañamiento a los estudiantes frente al análisis de los temas planteados en estos espacios. Igualmente, el foro

de dudas, que es permanente, permite acompañar a los estudiantes frente a las inquietudes que tengan sobre aspectos relacionados con el uso de la plataforma o el desarrollo del espacio académico. Por último, la comunicación a través de correo electrónico permite a los tutores hacer acompañamiento a los estudiantes frente a dudas o aclaraciones que soliciten por este medio, de tal forma que pueden dar respuesta oportunamente.

4.2.1 Estructura para el inicio de cada ciclo académico

Para el inicio de cada ciclo académico el programa cuenta con una estructura de actuación en el que se involucran todos los participantes de la comunidad educativa desde la capacitación hasta la puesta en marcha de las actividades de cada espacio académico.

- Planeación

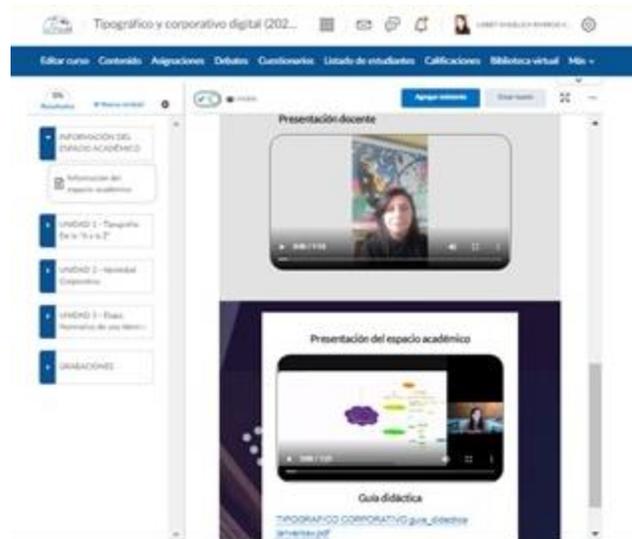
Previamente se encuentran definidas las plataformas y espacios de aprendizaje con su respectiva guía didáctica en la cual se detallan cada uno de los contenidos programáticos, competencias, unidades temáticas, evaluaciones y bibliografías requeridas para que los estudiantes siempre tengan disponible las 24 horas del día toda la información necesaria para el buen desarrollo de las actividades. Para tener actualizadas las plataformas, previamente se realizan diferentes capacitaciones al cuerpo de tutores los cuales revisaran cada uno de sus espacios asignados validando la información, los soportes audiovisuales y la interacción con las diferentes plataformas aplicadas para el buen desarrollo de las actividades. El manejo por parte de registro y control académico permiten que se tengan disponibles desde el inicio los listados e inscripciones en plataformas de los estudiantes para su interacción con los docentes-tutores desde el inicio de las clases.

La guía didáctica o libro del docente para el modelo de desarrollo de los espacios de aprendizaje, es uno de los recursos fundamentales de la propuesta pedagógica del programa. Sus objetivos son:

- ✓ Brindar al docente elementos actualizados y apoyo conceptual de las diferentes disciplinas.
- ✓ Proporcionar pautas metodológicas desde cada disciplina o área para hacer más dinámico el proceso de enseñanza.
- ✓ Ofrecer una gama amplia de sugerencias didácticas para que los procesos constructivistas y de aprendizaje significativo se consoliden en el aula.

A continuación, se presentan los componentes de la guía didáctica:

Ilustración 20 Hojas de descripción del espacio académico



Fuente: Plataforma Brightspace institucional 2021

Inicialmente cada guía didáctica describe en detalle el espacio académico que se desarrollará de una manera puntual, señalando al estudiante y al docente los detalles de las actividades de cada tema, los resultados de aprendizaje en los entregables, el plan de evaluación, así como los componentes de cada actividad con el fin de alcanzar de manera eficiente los planes estipulados en cada curso:

Ilustración 21. Ruta de aprendizaje

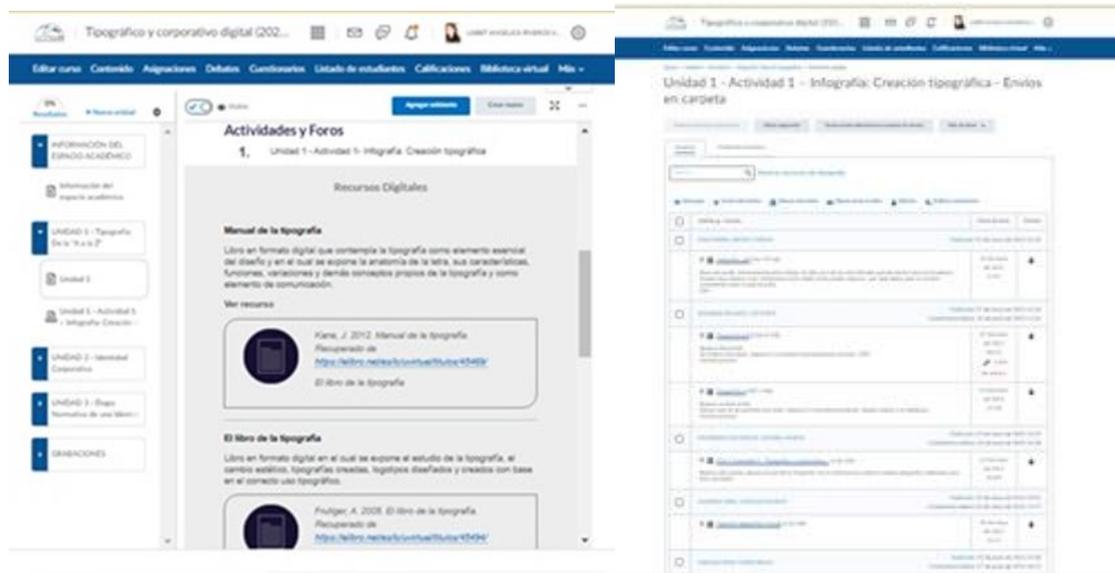


Fuente: Plataforma Brightspace institucional 2021

Cada guía didáctica cuenta con una descripción clara de las reglas para la entrega de cada una de las actividades a evaluar en términos de trabajos escritos y gráficos o imágenes,

con el fin de mantener un óptimo control y evaluación especialmente en referenciación bibliográfica y especificaciones para la evaluación:

Ilustración 22. Reglas para entrega de actividades



Fuente: Plataforma Brightspace institucional 2021

Ilustración 23. Guía didáctica: evaluación

The image shows a screenshot of the 'Asignaciones' (Assignments) page in the Brightspace institutional platform. The page has a blue header with navigation options like 'Editar curso', 'Contenido', 'Asignaciones', 'Debates', 'Cuestionarios', 'Listado de estudiantes', 'Calificaciones', 'Biblioteca virtual', and 'Más'. Below the header, there are buttons for 'Nueva asignación', 'Editar categorías', and 'Más acciones'. A section titled 'Edición en masa' contains a table with the following data:

| <input type="checkbox"/> | Asignación | Nuevos envíos | Completado | Evaluado | Comentarios publicados | Fecha de vencimiento |
|--------------------------|---|---------------|------------|----------|------------------------|----------------------|
| | Ninguna categoría | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | Unidad 1 - Actividad 1 - Infografía: Creación tipográfica | | 16/16 | 16/16 | 16/16 | 23 de mayo de 2021 |
| <input type="checkbox"/> | Unidad 2 - Actividad 1 - Creación de Marca Lugar | 2 | 16/16 | 14/16 | 14/16 | 13 de junio de 2021 |
| <input type="checkbox"/> | Unidad 3 - Actividad 1 - Manual Corporativo | 1 | 1/16 | 0/16 | 0/16 | 27 de junio de 2021 |

Nota de asistencia
27 de junio de 2021 22:59

▼ Ocultar asistencia

Nombre de rubrica: Rubrica Manual Corporativo

| Criterio | Alcance | Alcance | Alcance | Alcance | Puntuación del criterio |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------------------|
| Relevancia de la asignación | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 100% |
| Evidencia de aprendizaje o enlace de las competencias | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 100% |
| Exposición: utilidad y pertinencia de la asignación | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 10 puntos | 100% |
| Total | | | | | 100% |

Puntuación general

| | | | |
|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| Insuficiente 0 puntos (0%) | Adecuado 10 puntos (100%) | Satisfactorio 10 puntos (100%) | Excelente 10 puntos (100%) |
|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|

Enviar asignación

Enviar Cancelar

Fuente: Plataforma Brightspace institucional 2021

Ilustración 24. Reporte de competencias a evaluar y evaluación del tutor guía didáctica

Guía didáctica



| Reporte de competencias | | |
|-------------------------|--------------------------|---|
| Grado de cumplimiento | Calificación equivalente | Descripción frente a la(s) competencia(s) |
| Menos de 2.0 | 0% a 39% | No evidencia alcance |
| 2.0 a 2.9 | 40% a 59% | Muestra bajo nivel de alcance |
| 3.0 a 3.9 | 60% a 79% | Alcanza el nivel básico |
| 4.0 a 5.0 | 80% a 100% | Supera el básico esperado |

Evaluación al tutor

Los tutores virtuales serán evaluados por sus estudiantes, por medio de una encuesta al final de cada periodo. Los resultados serán informados para retroalimentación, la cual les servirá para detectar debilidades y fortalezas en su desempeño.

Fuente: Plataforma Brightspace institucional 2021

Cada guía didáctica se encuentra disponible para los espacios académicos del programa en la plataforma académica Brightspace.

- Ejecución

Cada espacio académico ha sido revisado desde la etapa de planeación, y ajustado de acuerdo con los cronogramas de actividades institucionales, con el fin de que cada semana se logren los planes de trabajo en términos de actividades sincrónicas dirigidas por los tutores, y la gestión académica por parte de los estudiantes incluyendo espacios dedicados a tutorías académicas y acompañamiento en los diferentes medios institucionales. Las

plataformas utilizadas desde Blackboard Collaborate hasta Brightspace permiten la interacción directa entre Tutor y Estudiante, permitiendo la relación sincrónica para adelantar de manera óptima la sesión del espacio académico.

A partir de estas generalidades referentes a la planeación académica, es importante identificar los diferentes componentes de formación o espacios académicos, el número de créditos y las horas de gestión definidas para lograr el impacto esperado en cada uno de ellos:

Tabla 40. Espacios académicos, créditos y horas de acompañamiento directo e indirecto malla propuesta. Año 2021

Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales

| ÁREA | COMPONENTE | ESPACIO ACADÉMICO | PERIODO | TIPOLOGÍA | CA | ACOMPANAMIENTO DIRECTO | TRABAJO INDEPENDIENTE | HORAS TOTALES |
|------------------------|-----------------------------|--|---------|-----------|----|------------------------|-----------------------|---------------|
| MISIONAL | LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL | Cátedra Uvirtual | 1 | T | 1 | 12 | 36 | 48 |
| | | Proyecto de vida | 4 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 |
| | SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL | Sociedad digital | 5 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 |
| | EMPRENDIMIENTO 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 |
| | | Historia del arte y el diseño I | 2 | T | 2 | 24 | 72 | 96 |
| | | Teoría de la comunicación | 3 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 |
| | | Metodología del diseño | 4 | T | 2 | 24 | 72 | 96 |
| | CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA | 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 |
| | | Metodología de la investigación en EVA | 3 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 |
| COMPETITIVA | INVESTIGATIVO | Asesoría de trabajo de grado | 7 | 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 |
| 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 |
| | PROPEDEÚTICA | | | | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTALES | | | | | 60 | 720 | 2160 | 2880 |

Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital

| ÁREA | COMPONENTE | ESPACIO ACADÉMICO | PERIODO | TIPOLOGÍA | CA | ACOMPAÑAM ENTO DIRECTO | TRABAJO INDEPENDIENTE | HORAS TOTALES | | |
|-------------------------------------|--|-----------------------------------|--|--|-----|---------------------------|--------------------------|------------------|-----|-----|
| MISIONAL | LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL | Cátedra Uvirtual | 1 | T | 1 | 12 | 36 | 48 | | |
| | | Proyecto de vida | 4 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| | | Inteligencia emocional | 8 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| | SOCIEDAD GLOBAL DIGITAL | Sociedad digital | 5 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| | EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN | Creatividad e innovación | 6 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| | | Emprendimiento | 12 | TP | 3 | 24 | 72 | 96 | | |
| | ESPECÍFICA PROFESIONAL | FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | Fundamentos de la comunicación digital | 1 | TP | 3 | 36 | 108 | 144 | |
| Historia del arte y el diseño I | | | 2 | T | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| Teoría de la comunicación | | | 3 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| Metodología del diseño | | | 4 | T | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| Diseño y sociedad | | | 9 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | |
| Historia del diseño | | | 10 | T | 3 | 36 | 108 | 144 | | |
| Infografía digital | | | 11 | TP | 3 | 36 | 108 | 144 | | |
| CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA | | 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 | | |
| | | Proyecto de ilustración digital | 11 | P | 3 | 36 | 108 | 144 | | |
| | | 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 | |
| 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 | | |
| TOTAL ACUMULADO | | | | | 105 | 1248 | 3744 | 4992 | | |
| TOTAL DEL NIVEL | | | | | 45 | 528 | 1584 | 2112 | | |

Profesional Universitario en Diseño Gráfico Digital

| ÁREA | COMPONENTE | ESPACIO ACADÉMICO | PERIODO | TIPOLOGÍA | CA | ACOMPANIAMIENTO DIRECTO | TRABAJO INDEPENDIENTE | HORAS TOTALES | | | |
|--|--|---------------------------------|--|--|-----------|----------------------------------|-----------------------|---------------|-----|-----|----|
| MISIONAL | LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL | Cátedra Uvirtual | 1 | T | 1 | 12 | 36 | 48 | | | |
| | | 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 | | | |
| | EMPREDIMIENTO E INNOVACIÓN | Creatividad e innovación | 6 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| | | Emprendimiento | 12 | TP | 3 | 24 | 72 | 96 | | | |
| | | Desarrollo sostenible | 16 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| | ESPECIFICA PROFESIONAL | FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | Fundamentos de la comunicación digital | 1 | TP | 3 | 36 | 108 | 144 | | |
| Historia del arte y el diseño I | | | 2 | T | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| Teoría de la comunicación | | | 3 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| Metodología del diseño | | | 4 | T | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| Diseño y sociedad | | | 9 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| Historia del diseño | | | 10 | T | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| Infografía digital | | | 11 | TP | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| Portafolio | | | 15 | TP | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA | | | 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 | | | |
| | | Proyecto de ilustración digital | 11 | P | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| | | Tipografía digital | 13 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| | | Imagen y cultura | 14 | TP | 2 | 24 | 72 | 96 | | | |
| | | Práctica profesional | 15 | P | 4 | 48 | 144 | 192 | | | |
| | | 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 |
| | | | 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 | | | |
| PROPEDEÚTICA | Espacio propedéutico I | 7 | TP | | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| | Espacio propedéutico II | 12 | TP | | 3 | 36 | 108 | 144 | | | |
| | TOTAL ACUMULADO | | | | 144 | 1716 | 5148 | 6864 | | | |
| TOTAL DEL NIVEL | | | 84 | 996 | 2988 | 3984 | | | | | |

Fuente: Elaboración propia. 2021

- Evaluación

Cada tutor ha adelantado con sus estudiantes la respectiva explicación de la guía didáctica y la respectiva rúbrica de evaluación, los cronogramas de trabajo y las fechas de evaluación de los resultados de aprendizaje por medio de diferentes actividades dirigidas cuyo objetivo es cumplir con las competencias establecidas y los resultados de aprendizaje definidos, con

3 cortes de calificaciones en cada espacio académico acorde con los lineamientos curriculares de cada espacio académico.

4.3 Resultados de aprendizaje y Organización por Áreas de Formación

Para la determinación de las competencias específicas de formación en el campo, toma como referencia, el mapa funcional desarrollado y el desglose de competencias que serán el eje fundamental del currículo propuesto. Siguiendo la metodología del análisis funcional se realiza la traducción del mapa funcional al proceso educativo. De esta manera, las funciones identificadas se traducen en las unidades de competencia que se constituyen en la competencia desde la cual se organizan las actividades formativas de cada uno de los espacios académicos (módulos, talleres, seminarios, proyectos y/o prácticas) y corresponden a los propósitos de estos.

Las subfunciones se traducen en los elementos de competencia, que conforman las competencias específicas a desarrollar y corresponden a los propósitos específicos de cada uno de los espacios académicos y dan lugar a los aprendizajes a lograr. Las realizaciones, que evidencian las tareas específicas que deben adelantar los estudiantes y que se constituyen en la forma a través de la cual se verificará el desarrollo de las competencias, que junto con la determinación de los criterios de evaluación dan lugar a la estructura del sistema evaluativo.

Anexo 24. Matriz de resultados de aprendizaje por espacio académico

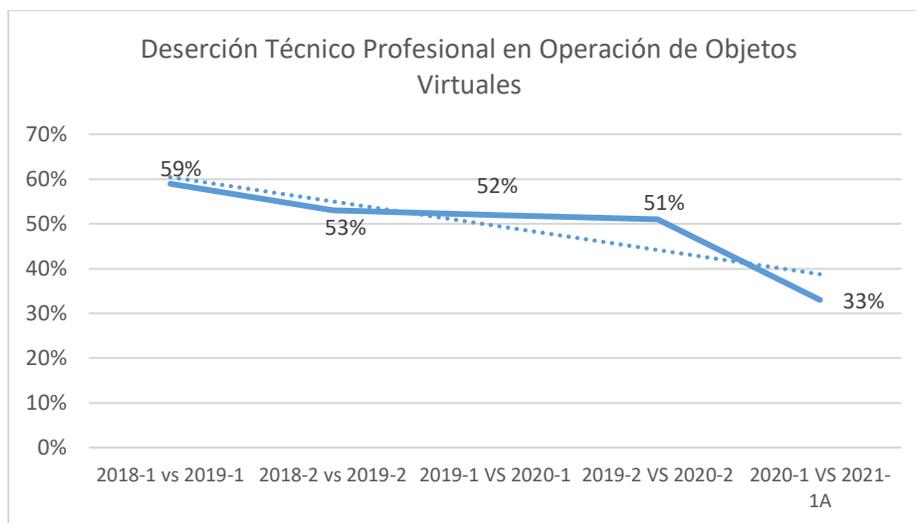
4.4 Deserción y ausentismo

De la información relacionada de SPADIES respecto a la deserción anual de cada uno de los programas de la institución, es importante aclarar que los porcentajes reportados por el sistema de información corresponden a la fórmula de deserción anual de t es igual al número de desertores de t sobre el número de matriculados en t por cien (TDA $t = (\text{desertores } t / \text{matriculados } t) * 100$), siendo t el periodo académico contemplado en 16 semanas como periodo académico en un comparativo anual. Por lo anterior, esta fórmula no se ajusta a la dinámica académica institucional de ocho semanas por periodo académico. Adicionalmente, la institución históricamente ha gravitado entre periodos de

ingreso de estudiantes trimestrales - multiperiodos – trimestrales, imposibilitando establecer un marco de referencia comparativo acorde a la formula nacional de deserción anual.

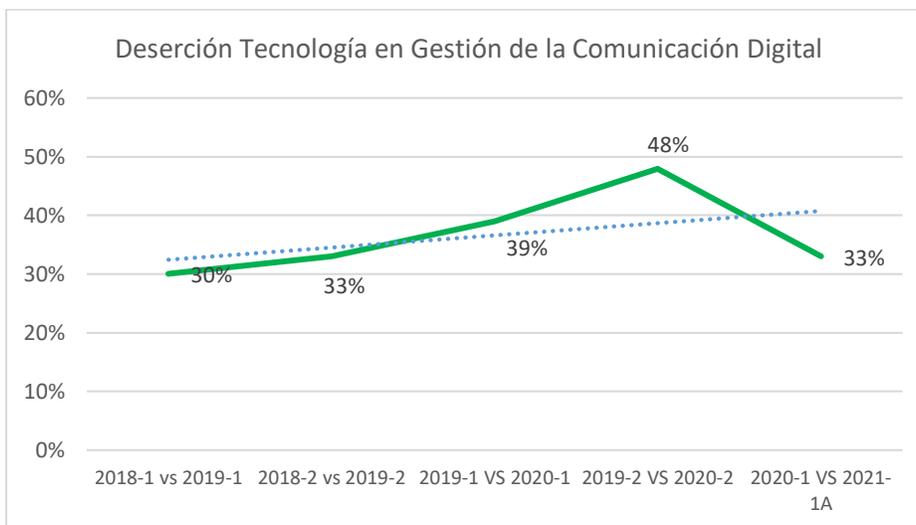
A continuación, se observa el comportamiento de la deserción desde 2018 a 2021-1A

Gráfica 26. Porcentajes de deserción anual programa Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales 2018-2021-1A



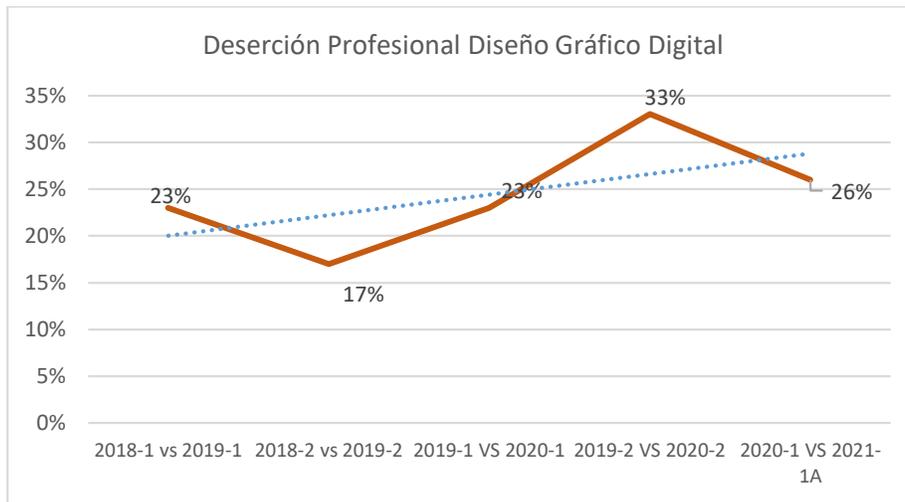
Fuente: Bienestar Universitario. 2021

Gráfica 27. Porcentajes de deserción anual programa Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital 2018- 2021-1A



Fuente: Bienestar Universitario. 2021

Gráfica 28. Porcentajes de deserción anual programa profesional Diseño gráfico Digital 2018-2021-1A



Fuente: Bienestar Universitario. 2021

Se observa que en el año 2020 se presenta una tasa de deserción bastante alta en los tres niveles, en lo que se podría inferir que el motivo principal fue la pandemia por COVID-19, donde el factor económico impactó significativamente, en gran medida porque el estudiante no está preparado para afrontar crisis económicas. Ante esto, la educación financiera se puede plantear como una estrategia de mitigación de la problemática. Por otro lado, es importante mantener una buena comunicación con el área de bienestar, con el fin de hacer seguimiento a los estudiantes y resolver situaciones a tiempo que conlleven a disminuir la deserción.

Tasa de ausentismo intersemestral

Se calcula al inicio de cada periodo académico, con el fin de identificar tanto el porcentaje de estudiantes que continúan sus estudios como los que no continúan activos. A continuación, se refleja el porcentaje promedio de ausentismo intersemestral en los programas académicos Técnico Profesional en Operación de Objetos Virtuales, Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital y Profesional en Diseño Gráfico Digital, para los años 2020 y 2021:

Tabla 41. Tasa de ausentismo intersemestral 3 ciclos Diseño Gráfico Digital. Año 2020

| Ausentismo por periodo | Técnico en en Operación de Objetos Virtuales | Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital | Profesional en Diseño Gráfico Digital |
|------------------------|--|--|---------------------------------------|
| Ausentismo 2020-1A | 27,78% | 17,65% | 16,66% |
| Ausentismo 2020-2A | 35,34% | 14,29% | 36,37% |
| Ausentismo 2020-3A | 23,93% | 19,04% | 18,51% |
| Ausentismo 2020-4A | 29,67% | 25,92% | 36,36% |
| Ausentismo 2021-1A | 29,23% | 22,22% | 21,05% |
| Ausentismo 2021-2A | 41,18% | 29,42% | 31,25% |
| Promedio | 31.19% | 21.42% | 26.70% |

Fuente: Bienestar Universitario. 2021

El programa cuenta con el soporte de las herramientas tecnológicas y el apoyo de los docentes para estar siempre en contacto con los estudiantes y disminuir el porcentaje de ausentismo. Sin embargo, en el año 2021 se observan tasas altas de ausentismo, sobre todo en el programa técnico profesional, lo cual se ha debido en gran medida por el tema económico, impacto de la pandemia COVID 19 que atraviesa el país.

Sistema de Alertas Tempranas (SAT)

Durante el año 2020, el Sistema de Alertas Tempranas - SAT se fortaleció mediante el establecimiento de nuevas alertas estudiantiles, su generación periódica y el inicio del proceso de consolidación de un sistema de información que generará algunas de las alertas tempranas, en el marco del plan padrino del Ministerio de Educación Nacional. A continuación, se visualiza el porcentaje de estudiantes alertados en el programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos propedéuticos, para el año 2020.

Tabla 42. Alertas tempranas – Porcentaje de estudiantes Diseño Gráfico Digital

| Riesgo/ Alerta | Alerta de ingreso | Primera alerta de conectividad | Segunda alerta de conectividad | Alerta académica de primer corte | Alerta académica de segundo corte | Alerta académica de tercer corte |
|----------------|-------------------|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| Aplazamiento | 0 | 0 | 0 | 1,33% | 2,13% | 2,13% |
| Ingresa tarde | 0,66% | N/A | N/A | N/A | N/A | N/A |
| No aplica | 24,04% | N/A | N/A | N/A | N/A | N/A |
| Reintegro | 2,92% | N/A | N/A | N/A | N/A | N/A |
| Riesgo alto | 4,12% | 3,05% | 3,91% | 3,72% | 2,66% | 9,30% |
| Riesgo bajo | 8,63% | 7,84% | 6,80% | 16,73% | 42,23% | 14,08% |
| Riesgo medio | 4,25% | 7,17% | 3,23% | 9,83% | 18,59% | 8,76% |
| Sin riesgo | 55,38% | 81,94% | 86,05% | 62,82% | 8,76% | 65,74% |
| Pendiente | N/A | N/A | N/A | 5,58% | 25,63% | 0 |

Fuente: Bienestar Universitario. 2021

Análisis acompañamiento estudiantil

Debido a la naturaleza de las alertas no es posible identificar factores determinantes de un solo programa relacionados con las mismas. Sin embargo, se logran identificar algunas características a tener en cuenta para el mejoramiento:

- Desde la Coordinación del programa Diseño Gráfico Digital se recibió apoyo constante en las reuniones planteadas para el manejo de casos particulares, por lo que desde el área de permanencia se continuó con su atención oportuna.
- Es importante mejorar la comunicación para analizar la evolución de los casos, debido a que después de las reuniones los docentes no tenían acercamiento con permanencia.
- En cuanto a procesos de inclusión es necesario aumentar la comunicación con los docentes la cual depende en gran medida de que se acerquen al área, por medio de correos y encuentros propuestos por ellos.
- Existe una amplia opción de que el programa se deba pensar adaptaciones curriculares pensando en el aumento de casos con NEE que ingresan al programa.
- Las actividades manuales que se plantean en el programa pueden ser adaptadas para que respondan a casos con discapacidad física.
- Los docentes pueden dar respuesta más oportuna a los correos enviados por los estudiantes.
- El porcentaje de ausentismo intertrimestral ha ido disminuyendo gradual y significativamente, gracias a las acciones que se han fortalecido en pro de la permanencia estudiantil, sin embargo, en el último trimestre del año se evidenció un leve aumento de esta tasa, en esto podría influir la coyuntura actual alrededor de la pandemia del COVID-19, dado que en el último trimestre muchas personas retomaron sus actividades laborales, económicas y académicas presenciales, lo que lleva a que disminuyan su tiempo disponible para estudiar.
- Debe mejorar la comunicación entre el área de permanencia de Bienestar institucional y todos los programas académicos en general. La resolución de situaciones de los estudiantes debe ser de interés general, no solo de Bienestar.
- Como una estrategia para la permanencia estudiantil, se requiere capacitación constante por parte de cada coordinación de programa, desarrollando espacios periódicos de formación en temas disciplinares.
- Se necesita mayor compromiso por parte de la coordinación del programa para la detección y manejo de casos particulares, incluyendo las directrices para los docentes que busquen el apoyo y las posibles adaptaciones.
- Es importante que los docentes accedan de manera oportuna al enlace de remisión de casos para la identificación de los casos que necesiten apoyo.

- Para plantear casos particulares, es necesario que posterior a las reuniones, los docentes se acerquen al área de permanencia, con el fin de generar el apoyo que se necesita desde su rol docente a cada estudiante.
- En cuanto a procesos de inclusión, es necesario aumentar la comunicación con los docentes, la cual depende en gran medida de que se acerquen al área, por medio de correos y encuentros propuestos por ellos.
- Es posible que en algunos casos se deba verificar si es necesaria alguna adaptación curricular, teniendo presente la población con necesidades especiales, con el fin de pensar en estrategias para la comprensión de temáticas complejas, partiendo de la comprensión de conceptos básicos.
- Se evidencia un porcentaje de estudiantes pendientes por nota a quienes no se puede realizar un seguimiento oportuno. Esto sucede porque los docentes se encuentran esperando la entrega de algún trabajo o actividad, pero en la mayoría de estos casos, los estudiantes se encuentran en estado pendiente, debido a que los docentes no cargan correcta ni oportunamente las calificaciones de sus estudiantes, a pesar del previo recordatorio por parte del área de registro y control y bienestar institucional.
- La dinámica de los multiperiodos afecta significativamente el análisis tanto cuantitativo como cualitativo de cualquier informe, puesto que imposibilita la creación de patrones o puntos de referencia, que den paso a la recolección de datos y al análisis de los mismos de forma anual o semestral.
- Es necesario seguir formalizando los procesos de permanencia no sólo desde el área de bienestar institucional, sino al interior de cada programa académico, con el fin de optimizar los procesos y mejorar la atención.
- Es necesario seguir implementando nuevas alternativas de acercamiento con la población estudiantil, docente y administrativa.
- Hábitos como la revisión de notas en Academusoft, como forma oficial de conocer las notas, deben ser promovidos de manera constante por los docentes y las coordinaciones.

Por otro lado, después de la aprobación del Modelo de Bienestar en 2017, se empezó con la planeación y consolidación de cada una de las estrategias para fomentar la modalidad virtual en los estudiantes, propiciando la participación activa de la comunidad, vinculación de acciones para el bienestar a los colaboradores y el desarrollo de los procesos de

acompañamiento en la perspectiva de la permanencia y graduación exitosa, todo implementado por medio de herramientas TIC.

En los últimos años, la gestión del área de Bienestar se ha enfocado en poder optimizar cada uno de los programas de Bienestar Institucional, con la proyección que al 2026 tenga en funcionamiento los ocho programas estipulados en la Política de Bienestar (Link: <https://n9.cl/xkhod>), como lo describe el Plan de Desarrollo Institucional (Link: <https://n9.cl/eqhs>); de los cuales ya se cuenta con el *programa de desarrollo humano* dentro del cual se han planeado y llevado a cabo acciones propias del programa y que se pueden desarrollar en toda la comunidad como webinar enfocados en el desarrollo de competencias blandas, concursos y campañas como “Gestando el cambio”, conferencias, talleres como “Para tu bienestar”, fomento de la participación democrática en los cuerpos colegiados, campañas de prevención en conflictos y ética, servicios de atención en psicología, asesoría legal y psicopedagoga de forma virtual y articulación con el área de talento humano para acciones de mejoramiento de la calidad de vida de los colaboradores y docentes.

Adicionalmente, con el apoyo de otras áreas, se ofertan de forma virtual los servicios de consejo médico con atención 24/7 para recepción de urgencias y asesoría en nutrición, Webinar, talleres y conferencias por profesionales en el área y campañas de prevención y promoción de temáticas puntuales identificadas en la caracterización estudiantil a trabajar.

Como resultado del *programa socioeconómico*, se gestionó y aprobó el acuerdo 004 del 07 de abril de 2020 del Consejo Superior por medio del cual se actualiza el Reglamento de Distinciones e Incentivos de la Universitaria Virtual Internacional (Link: <https://n9.cl/77bp>), el otorgamiento de matrículas de honor cada trimestre académico, la consolidación de mantener el 30% de descuento a todos los estudiantes antiguos por permanencia en la institución, el desarrollo de webinar, el servicio en orientación socio ocupacional y la articulación del área de egresados con el programa de empleabilidad.

Programa de inclusión

El *programa de inclusión actualmente* cuenta con la identificación de la población diversa por medio de la caracterización estudiantil, servicios en asesoría psicosocial y consejería académica, acompañamiento permanente por docentes consejeros a los casos que se requiera, articulación con el área académica en el planteamiento de estrategias para los casos necesarios y procesos de capacitación.

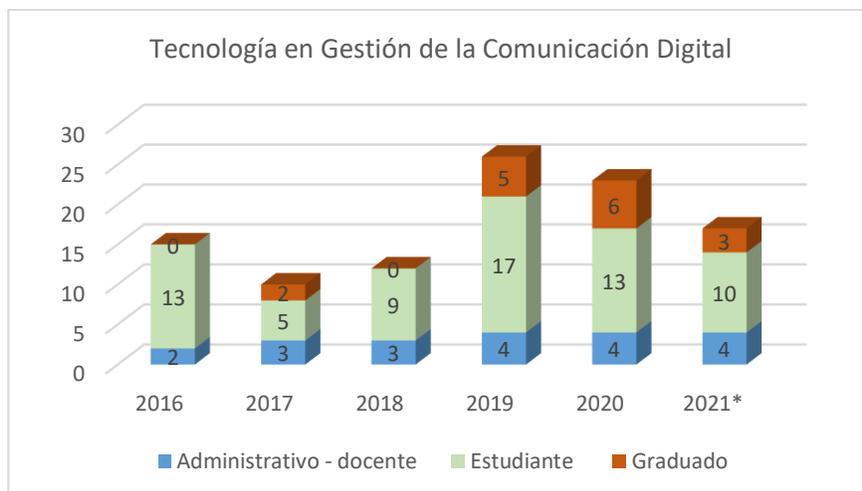
En el programa Diseño Gráfico Digital se identifican tres (3) casos de estudiantes con discapacidad física, con los cuales se han generado procesos de acompañamiento pedagógico para su nivelación, adaptación y seguimiento del aprendizaje, además de los procesos de intervención psicosocial con sus familias como redes de primer apoyo y atenciones de psicología a nivel individual y grupal. Para su desempeño académico se gestiona un comité en el cual se trabaja de forma articulada con la coordinación del programa y los docentes, articulando estrategias para la permanencia de los estudiantes. El indicador de cobertura en la institución se evalúa por el número de participaciones de la comunidad en cada programa académico. En las gráficas se observa el número de participaciones en actividades de bienestar de la comunidad educativa de los programas del ciclo propedéutico de Diseño Gráfico Digital de 2016 a 2021, las cuales se han incrementado en los últimos años evidenciando las buenas prácticas establecidas por el área, la efectividad de los procesos de divulgación y el diseño de actividades pertinentes para la población.

Gráfica 29. Participaciones en actividades de bienestar Técnico profesional en Operación de Objetos Virtuales



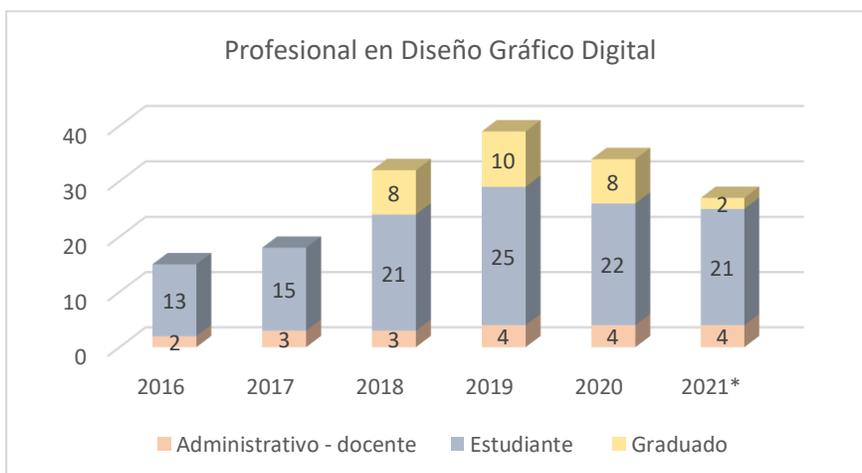
Fuente: Bienestar Universitario. Mayo 2021

Gráfica 30. Participaciones en actividades de bienestar Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital



Fuente: Bienestar Universitario. Mayo 2021

Gráfica 31. Participaciones en actividades de bienestar Profesional en Diseño Gráfico Digital



Fuente: Bienestar Universitario. Mayo 2021

Anexo 25. Actividades de bienestar

Anexo 26. Programa de permanencia Uvirtual

4.5 Graduados

El programa Diseño gráfico Digital cuenta con 36 graduados en el nivel técnico, 14 en el tecnológico y 29 en el profesional. En caracterización realizada en el periodo nov 2020 – abril 2021 de los componentes demográfico, académico, laboral e institucional, se obtienen a grandes rasgos los siguientes resultados:

Componente demográfico: en promedio el 60% de los graduados se encuentra soltero y el 40% casado o en unión libre. La mayoría pertenecen a estratos 2 y 3 (50%), aunque también

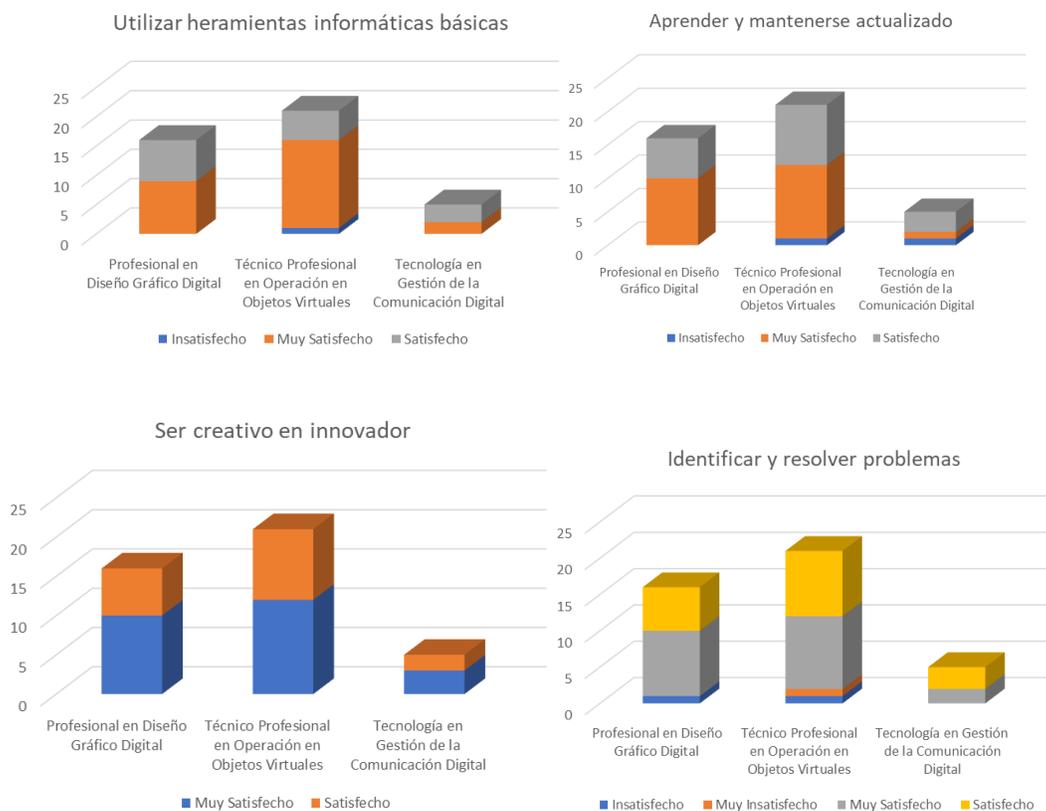
se presentan graduados en los estratos 4 (25%) y 6 (25%), este último en el nivel profesional.

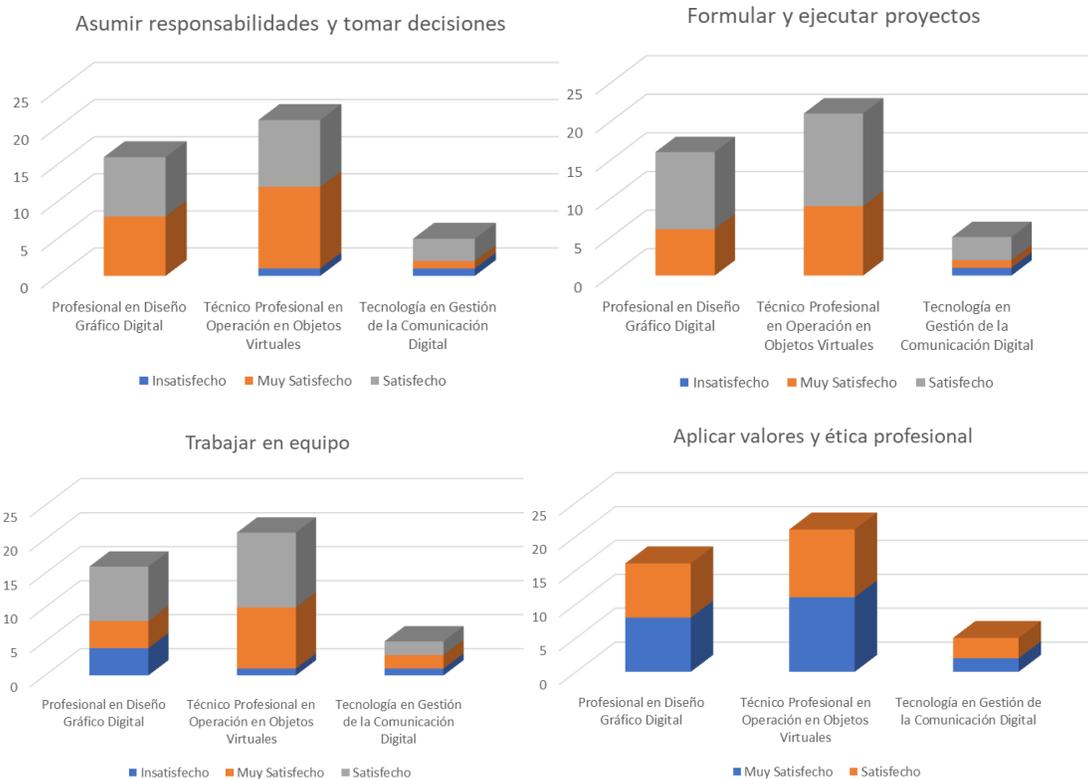
Componente académico - Competencias básicas: en exponer ideas por medios escritos y comunicarse oralmente con claridad, los graduados manifiestan sentirse satisfechos (55%) y muy satisfechos (45%), en persuadir y convencer a sus interlocutores el 93% dice encontrarse satisfecho. En el nivel de satisfacción con el personal docente, en promedio el 60% manifiesta estar satisfecho y el 32% muy satisfecho.

Componente académico - Competencias ciudadanas: el 93% se encuentra satisfecho en aceptar las diferencias y trabajar en contextos multiculturales.

Componente académico – generalidades para la empleabilidad: en este componente se presenta una percepción positiva en las 8 preguntas básicas, como se observa en las gráficas

Gráfica 32. Percepción de los graduados de los 3 niveles de Diseño Gráfico Digital. Componente académico- Generalidades de empleabilidad.





Fuente: Caracterización de graduados- Instrumento MEN, nov 2020-abril 2021.

Para la Universitaria Virtual internacional es de suma importancia la opinión de sus graduados, por lo que según manifiestan, la institución debe centrar esfuerzos en fortalecer en los estudiantes, competencias como el trabajo en equipo, formulación y ejecución de proyectos, uso de herramientas informáticas especializadas, uso de símbolos para comunicarse, trabajo sin supervisión y mantenerse en constante actualización, para lo cual se implementarán acciones de mejoramiento.

En documento anexo, se presenta en detalle los resultados de la caracterización de graduados realizada en el periodo nov 2020- abril 2021, la cual se ajusta a los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación Nacional – MEN.

Anexo 27. Caracterización graduados Diseño Gráfico Digital.

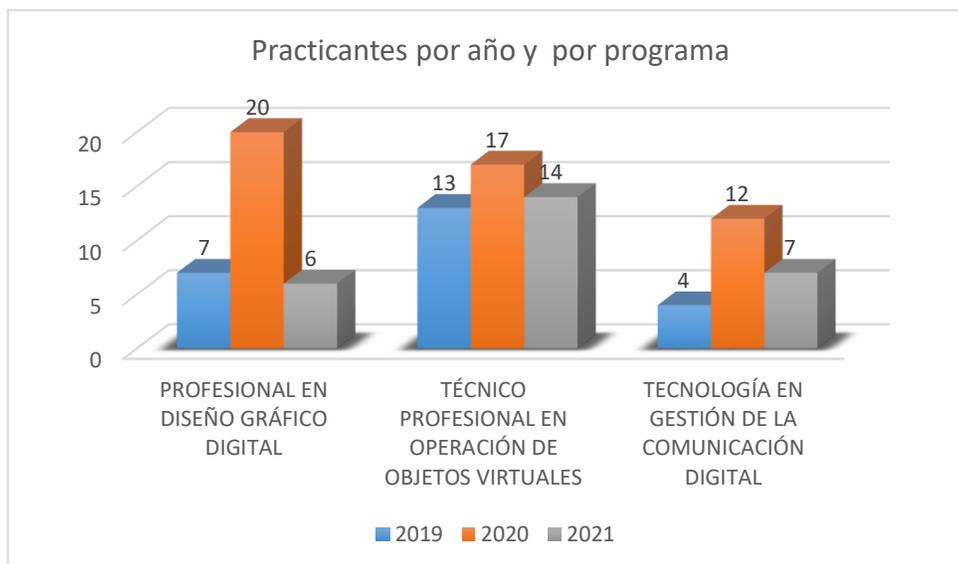
4.6 Prácticas

Para la gestión y seguimiento de los estudiantes que realizan su práctica, se les asigna un tutor, quien, con base en los Lineamientos Curriculares 2020 y el Acuerdo 047 de 2016 Reglamento de Prácticas y Pasantías de la Universitaria Virtual Internacional (Link: <https://n9.cl/l3bry>), realiza la inducción, seguimiento y evaluación de su desarrollo.

Anexo 28. Procedimiento de Prácticas y Pasantías

En la nueva malla propuesta las prácticas de técnico y tecnólogo se eliminan facilitando al estudiante su desarrollo conceptual y respetando su habilidad del trabajo, para el programa de Profesional en Diseño Gráfico Digital, el espacio académico de prácticas empresariales se evidencia en el trimestre 15. A continuación, se observa la cantidad de estudiantes que han hecho su práctica en los tres ciclos del programa

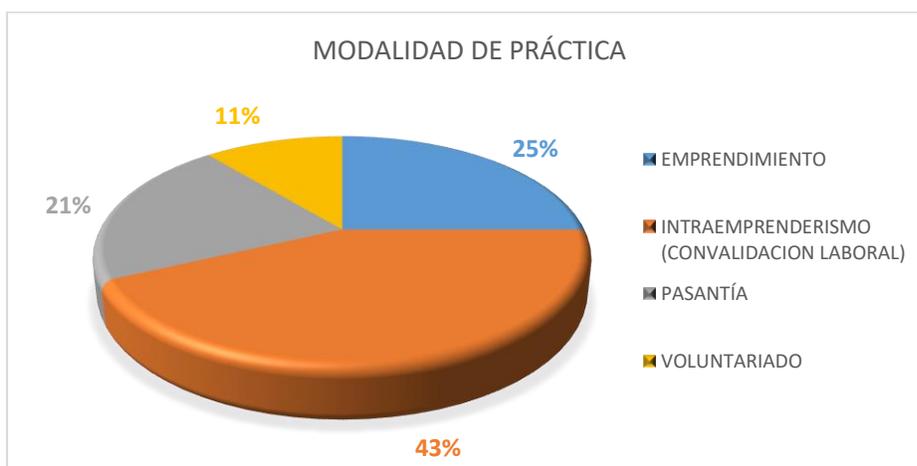
Gráfica 33. Practicantes por año programa técnico, tecnológico y profesional



Fuente: Tutor de prácticas. Mayo 2021

En cuanto a la modalidad de práctica que han realizado los estudiantes, se observa en la gráfica que el 43% ha utilizado la modalidad de convalidación de la experiencia laboral, el 25% ha realizado emprendimiento, el 21% pasantías y el 11% modalidad de voluntariado. El desarrollo de las pasantías se ha dado con la firma de convenios entre las empresas y la institución.

Gráfica 34. Modalidades de práctica de los estudiantes del programa años 2019-2021



Fuente: Consolidado tutor de prácticas. Mayo 2021

Acerca de los sectores económicos en los cuales los estudiantes del programa han realizado su práctica, el 41% es en el sector servicios, 20% en empresas de comercio, 12% en el sector educación, el 27% restante distribuido en sectores como financiero, manufactura o en entidades gubernamentales.

Gráfica 35. Prácticas realizadas por sector. 2018 - 2021



Fuente: Consolidado tutor de prácticas. 2021

Anexo 29. Consolidado de prácticas 2019-2021

5. INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y/O CREACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

La investigación en la Universitaria Virtual Internacional

De conformidad con lo dispuesto en el Proyecto Educativo Institucional - PEI (2020) el objetivo fundamental de la investigación en la Universitaria Virtual Internacional es el de formar profesionales integrales con competencias tecnológicas que puedan enfrentar contextos reales y plantear soluciones que impacten positivamente su entorno, la investigación debe permitir: crear y desarrollar la cultura investigativa, fortaleciendo la investigación, innovación y la creación artística y cultural con el fin de lograr una efectiva transferencia tecnológica, crear redes de docentes investigadores, favorecer el desarrollo tecnológico, compartir los resultados logrados y fomentar la creación y consolidación de grupos e investigación del desarrollo social sostenible. A continuación, se presenta el trabajo realizado institucionalmente para poder cumplir dichos propósitos en investigación con sus respectivos avances y particularmente cómo se trabaja y se proyecta para el programa profesional en Diseño Gráfico Digital.

5.1 Política de investigación

La Política de Investigación de la Universitaria Virtual Internacional se actualiza mediante el Acuerdo 002 del 7 de enero de 2020 emitida por el Consejo Superior (Link: <https://n9.cl/8uh77>). En ella se contemplan, entre otros, los principios y objetivos de la función de investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural, lo cual se describe brevemente a continuación:

Principios

1. Promotora de la cultura investigativa. En el desarrollo de la función investigativa se gestan actitudes, creencias y formas de expresión relacionadas con la investigación formativa; la innovación, la transferencia tecnológica y la creación artística y cultural, lo cual se refleja en el ambiente de la organización.

2. Transformadora de contextos. La investigación, la innovación, la transferencia tecnológica y la creación artística y cultural en la Universitaria Virtual Internacional son concebidas como procesos que surgen desde el cuestionamiento y la reflexión en torno a asuntos reales en comunidades locales y globales, con lo cual, los problemas tienen asidero

en escenarios prácticos, en donde se identifican variables y sus relaciones, se proyecta la comprensión del entorno y se plantean soluciones que transforman la realidad.

3. Orientada a aplicaciones concretas. La investigación en la Universitaria Virtual Internacional es aplicada y está orientada a resultados con usos concretos, específicos, y sostenibles. Es propósito del hacer investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural en la Uvirtual, el generar y apropiar conocimiento determinante en las transformaciones de la sociedad.

4. Más allá de los grupos. La función de investigación en la Universitaria Virtual Internacional acentúa su práctica en ámbitos no necesariamente propuestos por expertos, sino que, en procura de la apropiación social del conocimiento, involucra otras voces, tópicos, concepciones y enfoques, bajo una pluralidad de experiencias, que permiten obtener un acercamiento a la realidad, la descripción de un contexto, la valoración de necesidades y la exploración de respuestas.

5. Sostenible. La función de investigación en la Universitaria Virtual Internacional está encaminada al desarrollo humano sostenible; entendiendo que, el crecimiento económico debe estar al servicio del desarrollo social y tecnológico, los resultados del trabajo investigativo privilegian la generación de productos de apropiación social del conocimiento y los de desarrollo tecnológico e innovación, en donde los productos empresariales mantienen una visión de adecuación ambiental y de manejo sostenible.

6. Abierta. La Universitaria Virtual Internacional privilegia el acceso abierto, con lo cual los contenidos de resultados de investigación estarán disponibles de manera libre y gratuita en internet, siempre y cuando no se afecte la posibilidad de procesos de patente o explotaciones comerciales futuras.

7. Colaborativa. La investigación en la Universitaria Virtual Internacional se asume desde una perspectiva interinstitucional, multinivel y multiactor que facilita los procesos de transformación hacia la movilidad social de las comunidades globales, como ejercicio visible de la responsabilidad social de la Institución. Es por ello por lo que se privilegia el trabajo colaborativo con instituciones y grupos de diversa índole.

8. Articulada con la docencia. En la Universitaria Virtual internacional los procesos investigativos son liderados desde lo formativo y lo experiencial, vinculados permanentemente con el ejercicio de la docencia.

9. Orientada hacia la movilidad social. La Universitaria Virtual Internacional contempla la movilidad social como logro transformador y de impacto en las comunidades globales, identificando como actores dinamizadores de la investigación a estudiantes y

colaboradores. Bajo una perspectiva global que valora lo local, los actores de la investigación se reconocen como ciudadanos responsables y comprometidos, agentes de cambio capaces de impactar en las comunidades globales.

10. Investigación para el emprendimiento. La Universitaria Virtual Internacional promoverá desde la función sustantiva de investigación, el acompañamiento a las iniciativas emprendedoras que conduzcan a la creación y/o formalización empresarial.

Objetivos

1. Fomentar la producción investigativa y de innovación de carácter interdisciplinario y transdisciplinario conducente a la resolución de problemas en los campos de conocimiento de interés de la institución.
2. Contribuir a la formación académica en un contexto de reflexión y de generación de conocimientos relevantes para la comunidad de estudiantes, investigadores y colaboradores.
3. Fortalecer la formación de investigadores, conducente al desarrollo de competencias básicas en jóvenes investigadores.
4. Aplicar los resultados de investigación en articulación con el ejercicio de la docencia y movilidad social en contextos relevantes para los campos de conocimiento de interés para la institución
5. Contribuir a la movilidad social a partir de la transformación de los entornos, dando prioridad a acciones de transferencia tecnológica encaminadas al uso e integración del conocimiento en la sociedad.
6. Fomentar la articulación y vínculo permanente entre la academia, estado y empresa, como proceso social de producción e intercambio de conocimiento, escenario en el cual surge la innovación.
7. Generar de manera sostenida y con calidad, la producción investigativa, resultado de la planeación en proyectos, líneas y programas, con énfasis sobre productos empresariales y de impacto social.
8. Consolidar y participar en redes locales y regionales como estrategia de apertura internacional y construcción de conocimiento global en las temáticas de interés de la institución.
9. Comunicar estratégicamente los resultados de las actividades de investigación con miras a la apropiación efectiva del conocimiento.

10. Aplicación de las TIC y los procesos artísticos dirigidos a la producción de bienes y servicios relacionados con la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos.

11. Creación de alianzas tanto nacionales como internacionales para la generación de estrategias e iniciativas que mejoren y promuevan el desarrollo artístico y cultural con fines sociales tangibles que apoyen el crecimiento del país.

Así mismo, el Plan Estratégico 2020-2026 de la Universitaria Virtual Internacional (Link: <https://n9.cl/eqhs>), contempla tres ejes estratégicos de investigación:

- ✓ El primero encaminado a la generación de una cultura de Investigación, Innovación, Transferencia Tecnológica y Creación Artística y Cultural, como respuesta a la necesidad de generar estrategias alineadas con los modelos de planeación y gestión, que den cuenta de un proceso que oriente la investigación del programa de Diseño Gráfico Digital hacia la generación de productos que se centren en la gestión del conocimiento e impulsen acciones necesarias para la movilidad social y poder responder a los entornos de los estudiantes y docentes – tutores del programa.
- ✓ El segundo, que alinea la investigación, la extensión y la docencia hacia la resolución de problemas en contextos sociales, culturales, económicos y artísticos permitiendo la movilidad social desde el programa.
- ✓ El tercero, que permite gestar alianzas con agentes externos para aumentar y nutrir la capacidad investigativa del programa.

Desde la Coordinación de Investigación y siguiendo lo determinado en la Política de Investigación, se define el Modelo de Investigación de la Universitaria Virtual Internacional que ajustándose al Plan Estratégico, sirve como base de la Planeación Institucional diseñada a partir del enfoque de ejes y objetivos estratégicos, que, incluyendo la función de Investigación, brinda fundamentos orientadores a partir de cuatro ejes de gestión que orientan como lo indica el Ministerio de Educación Nacional en el decreto 1330 de 2019 “las estrategias para la formación investigación-creación que le permitan a profesores y estudiantes estar en contacto con los desarrollos disciplinarios e interdisciplinarios, la creación artística, los avances tecnológicos y el campo disciplinar más actualizado, de tal forma que se desarrolle el pensamiento crítico y/o creativo”.

5.2 Modelo de Investigación

En procura de adelantar y desarrollar la función sustantiva y la consolidación de dicho ambiente de investigación y bajo la premisa de una “gestión del conocimiento, en la que se orienta la ‘innovación’ hacia la búsqueda permanente del mejoramiento y creación de métodos y procesos que den respuesta creativa a las necesidades del entorno con responsabilidad y competitividad” el Consejo Superior en su sesión del 23 de marzo de 2018, aprueba el Acuerdo 69, “*Por medio del cual se define el Modelo de Investigación de la Universitaria Virtual Internacional*”, estableciendo los elementos conceptuales y estratégicos que proporcionan claridad en la estructura del ambiente institucional de investigación, innovación, creación artística y cultural para una adecuada transferencia tecnológica y al tiempo que generan las sinergias necesarias entre las funciones sustantivas de la Educación Superior, ordenando las diversas estructuras académicas institucionales dicho modelo

“[...]procura establecer los elementos que desde la investigación permitirá ofrecer acciones que promuevan e impulsen la movilidad social de las comunidades globales, centrándose en la gestión del conocimiento como recurso que nos permite interpretar su entorno y brinda la posibilidad de actuar y liderar cambios en él”, identificando “[...] las perspectivas en el campo investigativo, en cuanto a la generación, validación y apropiación de los procesos de investigación que orientan su función en la Universitaria Virtual Internacional desde su concepción” (Modelo de Investigación, 2018).

Se establecen entonces los elementos fundantes que hacen que la Universitaria Virtual Internacional desarrolle un estilo identitario en sus procesos de Investigación con el objetivo de “*Promover acciones que impulsen la movilidad social, a partir de procesos investigativos desarrollados con y para las comunidades globales, permitiendo el entendimiento de su realidad y de su entorno*”, es decir, una investigación aplicada de soluciones reales en contextos específicos, tanto desde la generación y gestión del conocimiento, como desde la propuesta formativa curricularizada y complementaria. A partir de este análisis, surge la necesidad de articular algunos de los planteamientos en función de la identidad estratégica definida para la Universitaria Virtual Internacional en cuanto a la innovación, la creación artística y cultural, la comunicación, responsabilidad social, la tecnología y a la gestión del conocimiento como factor determinante en el proceso investigativo institucional. De acuerdo con lo anterior, en el actual modelo se reconoce la existencia de estos elementos en la práctica investigativa institucional, en contexto de la existencia de una sociedad digital en

permanente transformación, bajo la articulación de un saber institucional comprendida en cuatro ejes articuladores: la **gestión organizacional**, la **gestión de la innovación educativa**, la **gestión de la cultura digital** y la **gestión de la comunicación**.

Por otra parte, se continúa fortaleciendo la premisa de brindar una educación que les permita a nuestros estudiantes transformar los contextos a los cuales pertenecen con una perspectiva global que, al mismo tiempo, valora la importancia de lo local, reconociéndose como ciudadanos globales responsables y comprometidos activamente con hacer un mundo más equitativo y sostenible (Oxfam, 2017). El desarrollo de este aspecto hace posible la movilidad social que, con los procesos investigativos liderados, brindarán las herramientas necesarias a nuestros estudiantes para mejorar su calidad de vida. (Modelo de Investigación 2018. p. 4). Investigar en la Universitaria Virtual Internacional se convierte entonces en un *“proceso conducente a cuestionar, interrogar y reflexionar en contextos reales y con ello, articular variables y argumentaciones que permitan entender, solucionar o proponer acciones”* (Modelo de Investigación. 2018. p. 4), dirigidas al mejoramiento de las condiciones de nuestras comunidades globales. Para ello, el Modelo presenta los siguientes principios orientadores para el desarrollo de la Investigación Institucional:

- ✓ Una Investigación como proceso que conduce a la innovación
- ✓ Una Investigación hacia la gestión del conocimiento
- ✓ Una Investigación desde la apropiación tecnológica
- ✓ Una Investigación con aplicaciones concretas
- ✓ Una Investigación más allá de los grupos

Para cumplir con su misión y la visión desde investigación, los programas académicos, como parte de sus objetivos fundamentales, plantean el formar seres integrales con espíritu crítico, reflexivo, que piensan, aprenden y construyen conocimiento orientado al desarrollo sostenible de la región con autonomía, respeto, sensibilidad y responsabilidad social. En esta medida, el Modelo de Investigación propone 4 frentes de gestión centrándose en “el alcance de la movilidad social como logro transformador y de impacto en las comunidades globales, identificando como principales actores dinamizadores del modelo a los estudiantes y docentes tutores del programa, quienes a partir de contextos reales, principalmente de los contextos de sus estudiantes, podrán fomentar procesos investigativos y de emprendimiento como herramienta conducente a cuestionar, entender y proponer acciones que conlleven a cambio en su entorno y les permita diferenciarse como

agentes dinamizadores de cambio y con ello actuar e impactar en las comunidades globales”. Se logra entonces, una investigación concreta y operacionalizable que trabaja con las comunidades globales y grupos de interés para los programas académicos, aprovechando nuestro carácter y haciendo un correcto uso de las plataformas estratégicas de la Institución, para el estudio por parte de los Docentes – Tutores, Investigadores, estudiantes y, de forma general, la comunidad educativa de las variables que conducen a la movilidad social y al desarrollo de una actitud crítica para una adecuada gestión del conocimiento.

Finalmente, inculca en toda la población académica del programa la valoración del conocimiento y la capacidad creativa como recurso que permite interpretar y actuar en entornos para liderar cambios para el avance de la ciencia, la tecnología, las artes y las humanidades en el país.

Ilustración 25. Modelo de Investigación institucional

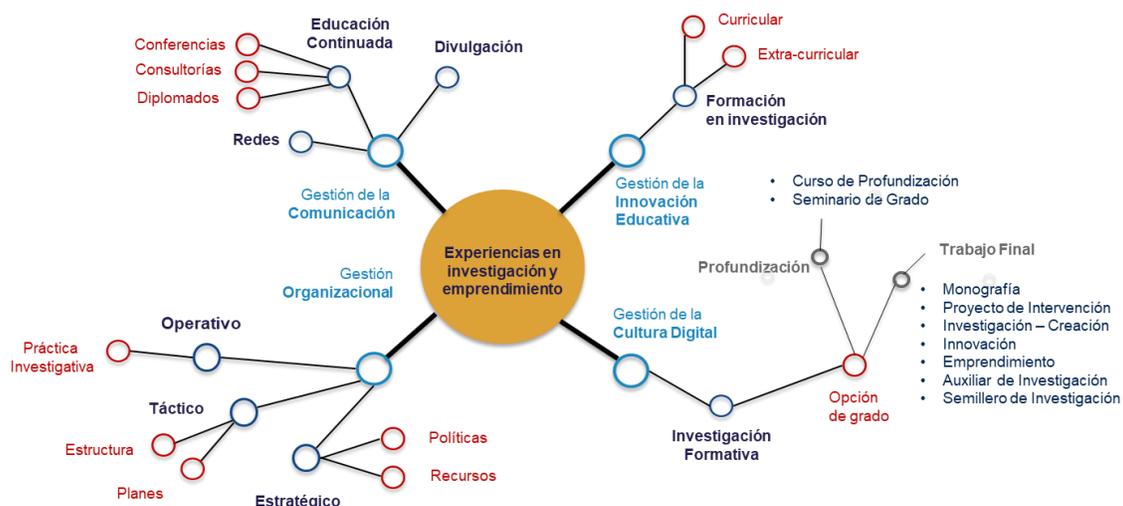


Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Este enfoque estructural de investigación y emprendimiento de la Universitaria Virtual Internacional exige estar en capacidad de transformar e impulsar el conocimiento tácito en conocimiento explícito como base de una institución que crea y gestiona las condiciones necesarias para optimizar la utilización de este recurso.

El conocimiento, procesos y contextos presentes en los diferentes actores del programa de Diseño Gráfico Digital como docentes – tutores, estudiantes, graduados, son los que facilitan los medios y la articulación para la generación, validación y apropiación del conocimiento y a su vez conducen a la innovación, gracias a las experiencias de investigación y emprendimiento que cada actor debe asumir.

Ilustración 26. Estructura sistema de investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Es entonces que el modelo plantea cuatro ejes articulados, que, bajo el enfoque trabajado permiten el desarrollo del ambiente de investigación para la institución y sus programas académicos, así: Gestión de la Innovación Educativa, Gestión Organizacional, Gestión de la Cultura Digital, Gestión de la Comunicación.

Ilustración 27 .Ejes estructurales de Gestión del Modelo de investigación Institucional



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Hace parte de la Política de Investigación en la Universitaria Virtual Internacional el fortalecer la actividad investigativa, buscando la excelencia y calidad académica institucional, para ello, el reto es consolidar al interior de la Institución una cultura propia de investigación soportada en el Modelo Educativo y aprovechando desde el currículo los espacios académicos del programa Diseño Gráfico Digital como proceso natural de conexión entre la academia y la investigación.

Hace parte de la Política de Emprendimiento en la Universitaria Virtual Internacional el consolidar la cultura de emprendimiento, que propicie oportunidades de innovación en la creación de productos, servicios y nuevas empresas, para favorecer el crecimiento económico con responsabilidad social y ambiental.

Para el desarrollo de los anteriores objetivos tanto de la política de investigación como en la de emprendimiento, en los que se busca una forma articulada para permear los aspectos curriculares y de formación para el programa, son contemplados en el eje de gestión de la innovación educativa, así:

5.2.1 Gestión de la innovación educativa

Para la gestión de la innovación educativa, la Universitaria Virtual Internacional dispondrá de estrategias curriculares y extracurriculares que permitan permear los procesos académicos de los programas y la práctica investigativa, con el fin de introducir y provocar transformaciones conducentes a la calidad académica en el marco del modelo educativo institucional. Para esto, es imperante y necesario involucrar a todos los miembros de la organización y que estos identifiquen un compromiso particular frente a la construcción de la cultura de la innovación, principalmente en la reflexión de la innovación educativa.

Ilustración 28. Curricularización de la formación en Investigación y emprendimiento



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

La gestión de la innovación educativa, desde el plan de estudio del programa de Diseño Gráfico Digital, propone espacios académicos pertinentes con la estructura formativa del nivel correspondiente. Es así que, particularmente para dicho programa al ser terminal, durante sus primeros periodos de formación se incluye espacios académicos como: Metodología de Investigación en EVA, Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Investigación, Creatividad e Innovación, etc., que buscan utilizar y fomentar técnicas y estrategias de estudio que permitan desarrollar de manera práctica el uso de los recursos educativos y comunicativos desde el aprendizaje digital, optimizando el desempeño académico y el desarrollo de habilidades profesionales, base para la formación de la competencia genérica de Ciencia, Tecnología y Manejo de la Información.

En aras de la consolidación del proceso académico para la presentación de informes finales de aprendizaje, se ha dispuesto en periodos avanzados espacios académicos como: Investigación Aplicada, Emprendimiento, Desarrollo Sostenible, etc., que busca que los

estudiantes desarrollen su “capacidad de construir un documento escrito que contribuya a la identificación, planteamiento y desarrollo de problemas de investigación, con base en la conformación de marcos de referencia coherentes con el tipo de investigación adoptado por los estudiantes en sus anteproyectos de grado”. Siguiendo las directrices del MEN, el pensamiento crítico se define como:

“[...] indagar y analizar de manera crítica y reflexiva y desde diferentes perspectivas las problemáticas propias de las interacciones sociales, culturales y físicas en contextos concretos.

Esta competencia se expresa en desempeños que van en dos direcciones: en primer lugar, en la capacidad de comprender la racionalidad de un argumento expuesto para tomar partido ante el mismo y, por el otro, la capacidad de producir un argumento razonable y convincente y sustentar esa posición, gracias a la solidez de las premisas y a la ilación lógica entre premisas y conclusiones.

En este sentido, se señala que “se asume que las personas desarrollan mayor sofisticación en su uso al avanzar y madurar en sus experiencias educativas. Por ejemplo, se hacen más reflexivas, lógicas, capaces de identificar criterios intelectuales apropiados para tomar decisiones y capaces de monitorear su propio pensamiento.” (p. 4 y 5)

Por lo anterior, se promueve desde los mismos espacios académicos de investigación y emprendimiento, la selección y trabajo de alguna de las opciones de grado contempladas en el plan de estudios, se refuerza la estrategia de socialización de dichas opciones y el material que se trabaja en el espacio influye positivamente en la construcción de los documentos necesarios a las diferentes opciones de grado.

Se concluye que, en la propuesta de formación para la investigación y el emprendimiento desde la perspectiva de los planes de estudio, incluye los aspectos educativos necesarios que *“[...] permiten desarrollar una actitud crítica y una capacidad creativa para encontrar alternativas para el avance de la ciencia, la tecnología, las artes o las humanidades y del país”* (Decreto 1075 de 2015); puesto que prevé *“[...] la manera cómo va a promover la formación investigativa de los estudiantes o los procesos de investigación, o de creación, en concordancia con el nivel de formación y sus objetivos”*, inicialmente desde los contenidos y competencias asociadas al plan de formación.

Hace parte de la cultura de investigación y emprendimiento propia del programa Diseño Gráfico Digital, la incorporación incremental en las guías de estudio, material de trabajo, bibliografía, talleres y actividades de los diferentes espacios académicos, prácticas en investigación que conduce tanto a la población estudiantil como docente en el fortalecimiento de las capacidades en investigación desde el currículo; para ello, hace parte de los diferentes comités el trabajar y actualizar los contenidos de los espacios académicos en función de nuestro carácter y fomento de las funciones sustantivas, por ello, todos los espacios académicos contemplados en los planes de estudio, tienen incluidas dentro de sus actividades y rúbricas de evaluación el fomento de los procesos críticos de indagación y exploración con estrategias libres como estudio por proyectos y estudio de casos entre otros.

Se puede evidenciar en la malla del programa Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos, que corresponde al área misional el componente de Emprendimiento e Innovación con siete (7) créditos, en donde se incluyen los espacios académicos de: Creatividad e Innovación con dos (2) créditos en el séptimo trimestre, Emprendimiento con tres (3) créditos en el décimo segundo trimestre y Desarrollo Sostenible con dos (2) créditos en el décimo cuarto trimestre respectivamente. Correspondiente al área competitiva el componente investigativo con diez (8) créditos, en donde se incluyen los espacios académicos de: Metodología de la Investigación con dos (2) créditos en el tercer trimestre, Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Investigación con dos (2) créditos en el octavo trimestre, Investigación Aplicada con dos (2) créditos en el décimo quinto trimestre y Opción de Grado al finalizar el programa académico.

Estos espacios, tanto del componente investigativo como el de emprendimiento e innovación, están ubicados estratégicamente para generar una ruta coherente al avance de su formación y permitir conectar los espacios académicos para poder realizar su proyecto de grado y prácticas profesionales.

La investigación en la Universitaria Virtual Internacional y en el programa, ha estado en constante crecimiento, en un principio la investigación se encontraba centrada en dos vertientes: opción de grado y proyectos de investigación desarrollados desde el programa por medio de los docentes del mismo. Al comienzo la investigación del programa se había llevado de manera científica, es a partir de 2018 cuando se comenzó a perfilar la investigación a un manejo más adecuado para el área de diseño gráfico, teniendo en cuenta

que los resultados artísticos tenían un valor equivalente a los científicos. Desde 2018 la visión de investigación comienza a cambiar dando ciertas prioridades al trabajo artístico, lo cual se vería reflejado al momento de la sustentación del trabajo donde se debía entregar una presentación, junto con el trabajo escrito y el trabajo gráfico haciendo que lo visual tomara la misma relevancia que la argumentación representada en el texto. Éste proceso de cambio se evidencia con mayor fortaleza en el 2019, cuando se implementan diferentes estrategias para sumergir al estudiante en lo investigación - creación.

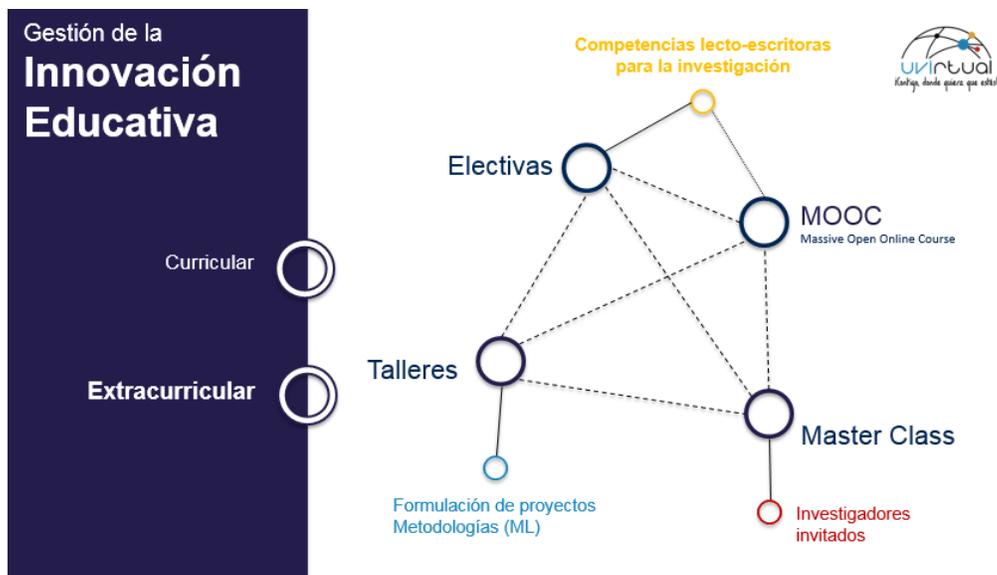
Escenarios extracurriculares para la formación

La Gestión de la Innovación Educativa, también incluye el uso intensivo de herramientas, aplicaciones, ambientes y escenarios que permiten “[...] *incorporar el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación en la formación investigativa de los estudiantes*”, mediante talleres orientados a las necesidades profesionales y disciplinares específicas y diferenciadas, cursos y espacios MOOC (*Massive Open Online Course*), Webinar en formato Master Class con Investigadores invitados o la integración de propuesta curriculares vía Electivas.

Para esto, de manera extracurricular es permeada la investigación a los programas por medio de webinar, MOOC, Master Class, etc. Creados y diseñados para reforzar temas en investigación y emprendimiento, estos talleres son libres y dirigidos tanto a estudiantes como a docentes, las temáticas se diseñan para abordar tanto la cultura y bases de la investigación institucional, como metodologías de investigación aceptadas universalmente; se programan en sesiones de tu clase en vivo, en plataforma de Brightspace y Microsoft Teams, las cuales son exclusivas a la coordinación de investigación, las sesiones son grabadas y hacen parte del material de consulta general a la población de la institución.

En el programa de Diseño Gráfico Digital se prevén estos escenarios, especialmente por su componente altamente internacional, gracias a los convenios con los que actualmente cuenta la Universitaria Virtual Internacional.

Ilustración 29. Escenarios extracurriculares para la formación en Investigación y Emprendimiento



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Ejes temáticos como apoyo al desarrollo curricular

Los ejes temáticos se crean con el fin de potenciar aquellos conocimientos impartidos por el programa, unido con la visión y misión de la Universitaria Virtual Internacional donde existe no solo un compromiso académico innovador, sino social, es por esto que para la creación de estos ejes se tiene además en cuenta las necesidades actuales y futuras de la sociedad, proyectando los diferentes temas que pueden afectar la sociedad y su entorno. Cada eje temático se conecta específicamente con la malla curricular al requerir para su desarrollo competencias propias de espacios académicos del componente de formación profesional.

Innovación tecnológica: Incorporación de TIC para la optimización de procesos empresariales

Las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación, según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2002):

“se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) -constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional- y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)”.

En el marco de la sociedad del conocimiento, las TIC se constituyen en una herramienta que permite al empresario, optimizar sus procesos en aras de lograr productos y servicios que cumplan con altos estándares de calidad, los cuales puedan satisfacer las necesidades y cumplan las expectativas de los consumidores o usuarios velando por los derechos de todos los agentes organizacionales.

Los empresarios requieren por ello que, en articulación con la academia, se identifiquen los procesos que pueden ser optimizados y el tipo de tecnología que debe ser incorporado, realizando un análisis costo-beneficio de su implementación, y apoyando el proceso de gestión del talento humano para su apropiación.

Uso de tecnologías de la información y de la comunicación en investigación como escenarios extracurriculares

Dada la modalidad y estrategias metodológicas propias del programa Diseño Gráfico Digital, tanto en el desarrollo de los espacios académicos propios del programa como en los orientados a la formación en investigación, la actividad investigativa en la Universitaria Virtual Internacional requiere del trabajo en equipo y la aplicación de conocimientos técnicos y disciplinares para dar solución a las necesidades, oportunidades, retos y problemas de los contextos de los estudiantes y Docentes - Tutores. Para este fin, la Universitaria Virtual Internacional plantea distintos ambientes virtuales que favorecen el acercamiento a la generación de soluciones, por cada uno de los ejes de gestión del Modelo de Investigación Institucional.

El uso intensivo de la plataforma LMS y las herramientas tecnológicas conexas a la misma, como Salas de Videoconferencias..., se vuelven indispensables para la investigación y el emprendimiento institucional, pues genera en los actores un mayor aprovechamiento de los conocimientos, la ejercitación de las habilidades investigativas, y el desarrollo de distintas formas de aprender, de reconocer y conocer los diferentes contextos y situaciones actuales a nivel local, nacional y global.

El uso de estas tecnologías se incorpora en las actividades investigativas dentro de grupos, clubes, espacios académicos y demás escenarios funcionales de investigación, permitiendo la generación de procesos investigativos a partir de la vinculación, la participación y el trabajo en equipo de los distintos actores del sistema, a través de las mediaciones tecnológicas con las que cuenta la institución:

- Herramientas de comunicación sincrónicas: herramienta de videoconferencia Microsoft Teams, chat de las cuentas institucionales de Microsoft, Stream, WhatsApp.

- Herramientas de comunicación asincrónicas: Foros, wikis, blogs, portafolios, correo electrónico.
- Otros recursos tecnológicos: Paquete de Office 365 de Microsoft, OneDrive, Forms, Calendario, Plataforma My Time English; escenarios de simulación; redes sociales y canal de videos institucional en Stream.

Finalmente, el uso de todos los medios y herramientas disponibles para la investigación facilita la participación activa de todos los actores institucionales en los grupos, clubes, proyectos, y de forma general, las actividades investigativas y de emprendimiento que se desarrollan en la institución.

Tabla 43. Ejemplo de usos de tecnologías de la información y de la comunicación en el Modelo

| Gestión de la Innovación Educativa | |
|---|---|
| Curricular | Uso del LMS para los espacios formativos; Encuentros síncronos semanales |
| Extra Curricular | Desarrollo de Webinar (Conferencias interactivas on line) Talleres especializados |
| Gestión Organizacional | |
| Normatividad | Política de Comunicaciones |
| Estructura | Dirección de TI, Coordinación de investigaciones, Coordinación Académica del Programa., Coordinación de producción de contenidos. |
| Componentes | Grupos de Investigación y Clubes de Investigación |
| Gestión de la Cultura Digital | |
| Min ciencias | Convocatorias de innovación vía jóvenes investigadores |
| Investigación Formativa | Desarrollo de procesos de emprendimiento; exposiciones, audiovisuales |
| Investigación Aplicada | Divulgación científica |
| Gestión de la comunicación | |
| Divulgación | Campañas |
| Servicio Especializados | <i>Open Journal System – OJS</i> |
| Redes-Alianzas | ACIET |

Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

5.2.2 Gestión organizacional.

La Universitaria Virtual Internacional apoya su proceso investigativo y de emprendimiento del programa de Diseño Gráfico Digital en un esfuerzo organizacional articulado con sus áreas y bajo acciones definidas de forma externa por todas las políticas y directrices de orden gubernamental y de forma interna en la política institucional que responda a la

estrategia y a su intencionalidad académica, apoyadas en una estructura y en un horizonte definido. Es en este sentido, el eje de Gestión Organizacional impulsará las respuestas a las comunidades globales a partir de un aporte encadenado a un esfuerzo institucional, considerando una estructura de gestión desde la estrategia institucional acorde con lo dispuesto en los diversos lineamientos de política y de estructura organizacional, especialmente en el Estatuto General.

Consejo Superior: Órgano colegiado considerado como el máximo órgano de dirección y administración general de la Universitaria Virtual Internacional. Entre sus funciones se destaca:

- ✓ Formular y evaluar las políticas académicas, administrativas, de bienestar, de extensión y de responsabilidad social de la Institución, en concordancia con los lineamientos estratégicos institucionales.
- ✓ Aprobar, suspender o modificar los planes y programas académicos de formación, capacitación, perfeccionamiento avanzado, investigación y asesoría en concordancia con las normas legales vigentes, con el Estatuto General previo estudio del Consejo Académico.

Rector: Es la primera autoridad académica, administrativa y ejecutiva de la Universitaria Virtual Internacional.

Vicerrector Académico: Define, lidera y orienta políticas, programas, proyectos y actividades de tipo académico que fortalezcan día a día la excelencia académica de la Institución.

Consejo Académico: Es el órgano de administración académica encargado de velar por la calidad académica institucional. Entre sus funciones se destacan:

- ✓ Asesorar al Rector en todo lo relacionado con los asuntos académicos, investigativos, científicas, de proyección, responsabilidad social, extensión, bienestar institucional y cultural, buscando siempre el mejoramiento de la calidad.
- ✓ Proyectar para el estudio del Consejo Superior la formulación de las políticas, planes y programas académicos de la Universitaria Virtual Internacional.
- ✓ Estudiar y conceptuar sobre el PEI, los reglamentos; académico, docente, estudiantil, de investigación, de bienestar, sobre los sistemas de calificación de la labor académica, y sobre los sistemas de evaluación del personal docente.

Coordinador de Investigaciones: Impulsa los procesos investigativos a través del planteamiento y la ejecución de acciones que aseguren lo promulgado desde el modelo institucional de investigación”; entre sus funciones se destacan:

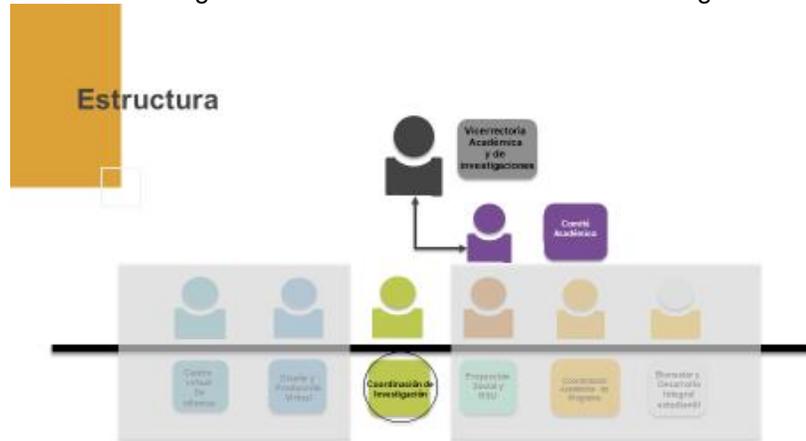
- ✓ Garantizar el cumplimiento de lo promulgado en el modelo de investigación.
- ✓ Velar por la calidad del proceso investigativo a partir de la organización, coordinación y orientación del trabajo docente tutor, a partir del plan de trabajo asignado en investigación.
- ✓ Definir y vigilar los procesos y procedimientos para la adecuada ejecución del modelo de investigación institucional.
- ✓ Proponer y diseñar el plan táctico de investigación institucional fundamentado al modelo y en lo visionado desde las instancias superiores.

Coordinador del Programa Diseño Gráfico Digital: Impulsa los procesos investigativos a través del planteamiento y la ejecución de acciones que aseguren lo promulgado desde el modelo institucional de investigación”; entre sus funciones se destacan:

- ✓ Garantizar el cumplimiento de lo promulgado en el modelo de investigación.
- ✓ Velar por la calidad del proceso investigativo a partir de la organización, coordinación y orientación del trabajo docente tutor, a partir del plan de trabajo asignado en investigación.
- ✓ Definir y vigilar los procesos y procedimientos para la adecuada ejecución del modelo de investigación institucional.
- ✓ Proponer y diseñar el plan táctico de investigación institucional fundamentado al modelo y en lo visionado desde las instancias superiores.

Los anteriores son los encargados en este eje de los planes operativos de investigación y emprendimiento, planes tácticos en cuanto a la estructura y su funcionalidad y los planes estratégicos quienes determinan las mejores decisiones contempladas en la Política de Investigación y Política de Emprendimiento y cómo ejecutarla por medio del Plan de Desarrollo Institucional, garantizando los recursos necesarios.

Ilustración 30. Estructura organizacional de la Coordinación de Investigación.



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Para los programas académicos, la Coordinación de Investigación apoya su gestión en docentes-tutores investigadores, quienes son los encargados de operacionalizar la investigación al interior de programa en roles como docentes-tutores de espacios transversales, docentes-tutores investigadores a cargo de las direcciones de semilleros de investigación, grupos de investigación y unidad de emprendimiento y docentes-tutores investigadores, quienes directamente tienen a cargo los proyectos de investigación para los programas.

Ilustración 31. Equipo Investigador.



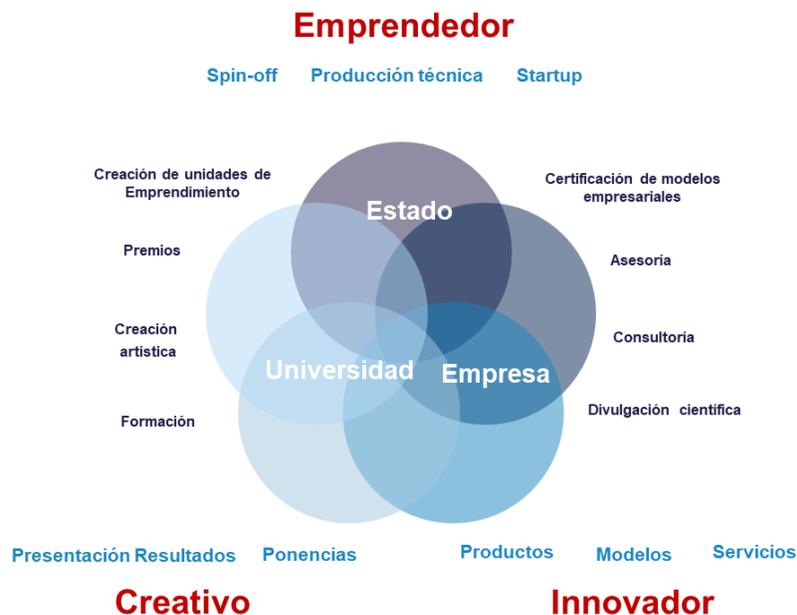
Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

5.2.3 Gestión de la cultura digital

La Gestión de la cultura digital supone un esfuerzo importante para lograr que el uso de los nuevos lenguajes, el reconocimiento de las nuevas formas de comunicación y pensamiento, el trabajo y la construcción de conocimiento en red, entre otros aspectos, sean apropiados y hagan de la vida cotidiana de la comunidad educativa un elemento más de su proceso investigativo a partir de la innovación, la creación artística y cultural, el emprendimiento, y la transferencia tecnológica para una apropiación social del conocimiento.

Desde este eje se consolida la interacción con las funciones sustantivas de la educación superior, al tiempo que se incluyen las estrategias para incorporar los resultados de la investigación y el emprendimiento del programa de Diseño Gráfico Digital al quehacer formativo y como medio para la difusión de los resultados. Se promueve un enfoque de aproximación a la sociedad, desde la relación Universidad – Empresa – Estado, a la cual se le agrega una capa conceptual de Sociedad que involucre y garantice que la innovación, el emprendimiento y la creatividad se materialicen a través de los diferentes formatos de productos resultado de investigación, los cuales hacen parte integral de los procesos de formación a través de estrategias didácticas colaborativas como exposiciones, encuentros síncronos, Webinar, MOOC, entre otros (previamente mencionados), al tiempo que se entrelazan con formas de divulgación científica dando origen a las estrategias consideradas en el eje de Gestión de la Comunicación.

Ilustración 32. Conformación de la Sociedad Digital en el Modelo de Investigación Institucional



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

La incorporación de los resultados de la investigación al quehacer formativo del programa de Diseño Gráfico Digital se adelanta de manera privilegiada en el desarrollo de las opciones de grado, toda vez que allí se producen y reproducen los escenarios fuente de las problemáticas claves y reales, desde las cuales cada estudiante identifica oportunidades de su contexto, que sumados a los procesos formativos adelantados en los espacios académicos, le permiten proponer soluciones tendientes a diferentes formas o clasificación de productos, como:

- Resultados de emprendimiento: Start Up, Spin Off y Planes de negocio
- Participación en Semilleros de Investigación sobre problemáticas y temáticas comunes a programas y segmentos de mercado
- Investigaciones dirigidas en formato asistencia o seminarios de profundización
- Desarrollo de productos de creación artística y cultural y de diseño empresarial

Ilustración 33. Integración de los resultados de investigación a los procesos formativos: La opción de grado



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

5.2.4 Gestión de la comunicación.

La Gestión de la comunicación se dimensiona en dos vías, la primera que dinamiza la investigación y el emprendimiento con sus actores, donde su manejo asegurará las prácticas que visualizan la sintonía y sincronía con los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Digital (Disciplina de valor de la estrategia institucional); y la segunda que permite consolidar el proceso investigativo y de emprendimiento en el sector externo como

resultado del esfuerzo institucional que se formaliza como ejercicio visible de la Responsabilidad Social de la Institución.

En primera instancia, este eje considera todos los aspectos relacionados con el desarrollo de los procesos efectivos de la divulgación de cada uno de los procesos, actividades y propuestas de los ejes que lo preceden, así como los posibles productos derivados de una adecuada labor editorial.

Ilustración 34. Procesos de divulgación en la Gestión de la Comunicación del Modelo de Investigación Institucional



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

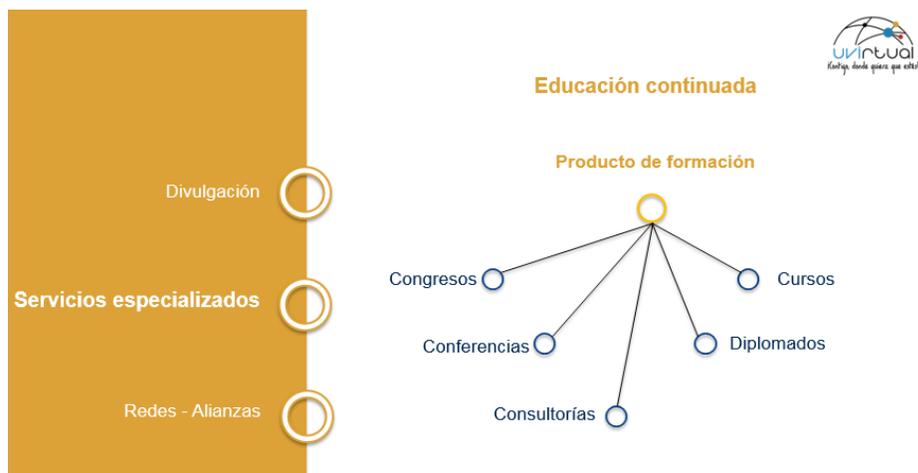
Esta labor se fortalecerá con la creación de un banco de proyectos para utilidad de la comunidad investigativa nacional e internacional; la definición e implementación de las líneas de investigación orientadas a la solución de las problemáticas de las regiones origen de los estudiantes, creando un observatorio de las regiones con sus indicadores procesos y oportunidades de desarrollo; la gestión de la participación en bolsas concursables, licitaciones y convocatorias que permitan la autofinanciación de las actividades de investigación y emprendimiento; la creación de alianzas estratégicas tanto con el sector público como privado que permitan generar oportunidades de desarrollo tecnológico resultado del trabajo investigativo del programa; la capacitación de los Docentes – Tutores con rol de investigadores del programa de Diseño Gráfico Digital y garantizar su inscripción y reconocimiento por parte de Min Ciencias en las convocatorias de medición y reconocimiento de investigadores.

Ilustración 35. Procesos de divulgación en la Gestión de la Comunicación del Modelo de Investigación Institucional: Otros productos de investigación



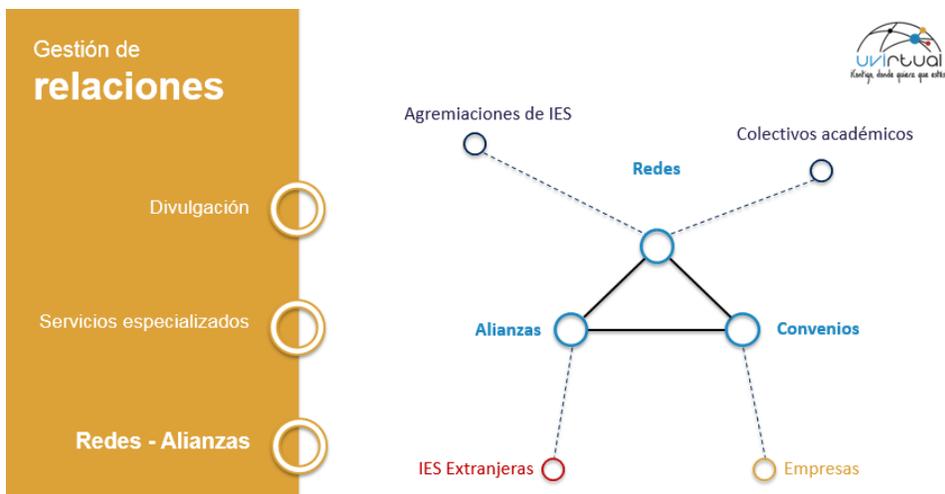
Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Ilustración 36. Articulación entre los productos de Investigación y formatos de Extensión Universitaria – Apropiación Social del conocimiento.



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. 2021

Ilustración 37. Investigación más allá de los grupos – Redes colaborativas.



Fuente: Modelo de Investigación Uvirtual. Año 2021.

A través del relacionamiento con el sector externo se generarán espacios de interacción con el entorno productivo, con propósitos claros de investigación establecidos entre el entorno productivo y la academia, enunciando núcleos problemáticos y permitiendo nutrir en forma dinámica la misma investigación y los proyectos curriculares del programa de Diseño Gráfico Digital. Este relacionamiento cobra especial relevancia con la integración del Reglamento de Prácticas y Pasantías (Link: <https://n9.cl/l3bry>) que propende precisamente por acortar la distancia entre los procesos formativos y la articulación con el sector productivo. En materia de las alianzas, pertenencia a redes y convenios del orden institucional, es necesario resaltar:

Participación en el Comité de Investigación de la Asociación Colombiana de Instituciones de Educación Superior con Formación Técnica, Tecnológica y Profesional – ACIET.

Como miembro participe de la Mesa de Instituciones de Educación Superior de Teusaquillo Mesa IEST, en la Dimensión Académica-Investigación y la Red REUNE.

Participación permanente de docentes en el proceso de Formación Investigativa al interior de la Institución, dentro del Plan de Formación y Capacitación.

Representación de la Institución para la participación en eventos locales y nacionales relacionados con investigación y emprendimiento.

5.3 Formación en Investigación programa Diseño Gráfico Digital

Los procesos formativos que apoyan el logro del ambiente de investigación parten en primera instancia del desarrollo curricular a través del plan de estudios, que considera diferentes espacios académicos, como Metodología de Investigación en EVA, el cual busca *“Utilizar y fomentar técnicas y estrategias de estudio que permiten desarrollar de manera práctica el uso de los recursos educativos y comunicativos desde el aprendizaje digital, optimizando el desempeño académico y el desarrollo de habilidades profesionales”*; Herramientas Tecnológicas aplicadas a la Investigación que busca que el estudiante tenga la *“[...] capacidad de construir el diseño metodológico para la propuesta de trabajo de grado, basándose en la elección coherente del sistema de variables, hipótesis y categorías de investigación; comprobables en la aplicación de un instrumento, y en la composición de textos resultantes del proceso de análisis de datos”*. Y el espacio académico Investigación Aplicada, que busca que los estudiantes desarrollen su *“[...] capacidad de Construir un documento escrito que contribuya a la identificación, planteamiento y desarrollo de problemas de investigación, con base en la conformación de marcos de referencia coherentes con el tipo de investigación adoptado por los estudiantes en sus anteproyectos de grado”*.

Hace parte de la cultura de investigación propia del programa Diseño Gráfico Digital, la incorporación incremental en las guías de estudio, material de trabajo, bibliografía, talleres y actividades de los diferentes espacios académicos, prácticas en investigación que conduce tanto a la población estudiantil como docente en el fortalecimiento de una metodología en investigación. También se promueve desde los mismos espacios de investigación, la selección y trabajo de alguna de las opciones de grado contempladas en el plan de estudios, se refuerza la estrategia de socialización de dichas opciones y el material que se trabaja en el espacio influye positivamente en la construcción de los documentos necesarios a las diferentes opciones de grado. De manera extracurricular es permeada la investigación en el programa por medio de webinar, MOOC, Master Class, etc. creados y diseñados para reforzar temas en investigación; estos talleres son libres y dirigidos tanto a estudiantes como a docentes, las temáticas se diseñan para abordar tanto la cultura y bases de la investigación institucional, como metodologías de investigación aceptadas universalmente; se programan en sesiones de tu clase en vivo, en plataforma de Brightspace, las sesiones son grabadas y hacen parte del material de consulta general por parte de toda la comunidad de la institución.

5.3.1 Estrategias para el fortalecimiento investigativo en el programa Diseño Gráfico Digital

Actualmente se considera que la internacionalización es un factor indispensable para el desarrollo de planes académicos de investigación y para la formación de las más altas cualidades en investigación de los estudiantes. El énfasis que las instituciones de educación superior ponen en este elemento permiten establecer el grado de calidad de las actividades científicas y tecnológicas y su influencia en la formación investigativa que alcanza un buen grado de proyección social o de impacto sobre la calidad de vida de un Estado.

La globalización y las iniciativas de internacionalización han impactado en el intercambio de conocimiento a través de la transferencia cooperativa entre instituciones e individuos. Propuestas que propenden por intercambios cada vez más profundos han sido adelantados por instituciones como la UNESCO, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos -OCDE y las organizaciones y redes universitarias nacionales e internacionales. Para estas organizaciones, la internacionalización es una condición necesaria para el desarrollo de la investigación gracias a la cooperación internacional. (Douet & Arango Murcia, 2015, pág. 15). Es por esto que uno de los objetivos a corto plazo planteados desde la coordinación del programa de Diseño Gráfico Digital, se enfoca en la internacionalización y el fortalecimiento de la investigación nivel nacional e internacional, por medio de las siguientes estrategias.

Estrategias de Internacionalización:

- Visualización en congresos, ponencias y eventos
- Acuerdos de participaciones internacionales
- Unión a redes
- Creación de eventos internacionales

Estrategias de fortalecimiento nacional:

- Visualización en congresos, ponencias y eventos
- Acuerdos interinstitucionales
- Convenios empresariales

5.4 Grupos de Investigación Institucional

“Conjunto de personas que interactúan para investigar y generar productos de conocimiento en uno o varios temas, de acuerdo con un plan de trabajo de corto, mediano o largo plazo (tendiente a la solución de un problema)” (COLCIENCIAS, 2015. P. 23). La creación de nuevos grupos de investigación se realizará en la medida que se vayan fortaleciendo los

temas propuestos en las diferentes líneas, el fortalecimiento de la capacidad de investigación institucional y el incremental reconocimiento y clasificación de los grupos de investigación.

La Universitaria Virtual Internacional actualmente ha avalado a tres (3) grupos de investigación, en función de la madurez en investigación que van presentando los respectivos programas de la institución.

Ilustración 38. Grupos de Investigación Avalados por la Universitaria Virtual Internacional

The screenshot shows the 'Universitaria Virtual Internacional' interface. At the top, there are logos for 'InstituLAC Directorio de Instituciones', 'El conocimiento es de todos', 'MinCiencias', and 'ScienTI'. The user is identified as 'JOHANNA CABRERA BARRETO'. A sidebar menu on the left contains options like 'Formación', 'Aval', and 'Temas'. The main content area displays 'Grupos Avalados (3)' with a table listing the following groups:

| Nombre del grupo | Nombre del líder | COL Grupo | Revisar |
|--|------------------|------------|-------------------------|
| 1 Grupo de Investigación en Ciencias Económicas y Administrativas - CIECAD | Edward Fabián | COL0216909 | Revisar |
| 2 Imagen y TIC | | COL0207239 | Revisar |
| 3 uvirtual | EDWIN | COL0167279 | Revisar |

Below the table, it says 'Resultados 1 - 3 de 3.' and there is a 'Ver Reporte' link.

Fuente: Institutac - Min Ciencias 2021.

5.5.1 Grupo De Investigación: UVIRTUAL

Grupo de investigación Institucional que busca asociar la investigación que se realiza en función sustantiva de la educación y que no pertenece directamente a los proyectos de investigación de los programas académicos. Actualmente el grupo de investigación está avalado institucionalmente y consolidando productos suficientes para su presentación en las convocatorias de medición y categorización de grupos de investigación.

Tabla 44. Datos Básicos Grupo “UVIRTUAL”

| DATOS BÁSICOS | |
|--|--|
| Año y mes de formación | 2015 - 10 |
| Departamento - Ciudad | BOGOTÁ, D. C. - BOGOTÁ, D.C. |
| Líder | Edwin Camargo Ramírez |
| ¿La información de este grupo se ha certificado? | Si el día 2018-06-15 |
| Línea de Investigación | Innovación y Desarrollo Tecnológico |
| E-mail | coordinacion.investigacion@uvirtual.edu.co |
| Clasificación | Proceso de Categorización |
| Área de conocimiento | Ciencias Sociales -- Economía y Negocios |
| Programa nacional de ciencia y tecnología | Ciencia, Tecnología e Innovación en Ciencias Humanas, Sociales y Educación |

Fuente: Sistema Scienti- Min Ciencias 2021.

Ilustración 39. Reporte de docentes inscritos al Grupo de Investigación “UVIRTUAL”

Director del Grupo: EDWIN CAMARGO RAMIREZ
Nombre del Grupo: uvirtual

Personas vinculadas

Mostrar registros Buscar:

| Nombres | Identificación | Año inicio | Mes inicio | Año fin | Mes fin | Opciones |
|---------------------------------|----------------|------------|------------|---------|---------|---|
| Dago Hernando Bedoya Ortiz | 9993722 | 2018 | Mayo | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Daniel Torres Ardila | 79652689 | 2018 | Junio | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Diana Patricia Walteros Astaiza | 52265749 | 2018 | Enero | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Edward Fabián Escovar Alvarez | 1018460518 | 2018 | Junio | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Edwin Camargo Ramírez | 79741053 | 2018 | Noviembre | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Felipe Eduardo Arellano Maygua | 1032413009 | 2017 | Julio | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Javier Duván AMADO ACOSTA | 79570581 | 2018 | Mayo | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Martha Milena Cuellar chaves | 52739348 | 2018 | Junio | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Ricardo Cañón Moreno | 80850600 | 2018 | Enero | | | CvLAC Detalles Vinculos |
| Rodolfo Rojas Rubiano | 79965370 | 2018 | Mayo | | | CvLAC Detalles Vinculos |

Mostrando registros del 1 al 10 de un total de 10 registros Anterior

Fuente: Sistema Scienti- Min Ciencias 2021.

5.5.2. Grupo de Investigación CIECAD

Los temas de investigación del grupo CIECAD, están orientados a la reflexión y búsqueda de explicaciones de factores que influyen sobre la gestión y desarrollo empresarial, e innovación y desarrollo tecnológico a nivel organizacional, a través de una perspectiva interdisciplinaria, que permita alternativas de solución integrales y contextualizadas a las situaciones problemáticas actuales y potenciales del sector productivo. Estos procesos se abordan desde una óptica interdisciplinaria y transdisciplinaria, que permitan la articulación de los diferentes roles y subjetividades del entorno pedagógico y potencialice los resultados de investigación, generando así una mayor comprensión sobre el objeto de estudio y de los

factores que lo configuran. A este grupo de investigación, están adscritos los programas del área de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universitaria Virtual Internacional, desde la cual se propuso la integración de profesionales y estudiantes con una óptica transdisciplinar y de articulación con otras instituciones académicas de diferentes contextos geográficos.

5.5.3 Grupo De Investigación: Imagen y TIC

Grupo de investigación en Arte, diseño y publicidad.

Desde hace ya varios años, los cambios sociales unidos a los tecnológicos son evidentes, nos movemos en la era del conocimiento donde la “conexión” a diferentes fuentes virtuales para obtener acceso a la información se da de manera natural. El uso de TIC’s en los procesos educativos y en los investigativos en particular, han tenido un gran impacto sobre las formas de producción de conocimiento. Como lo señala OCyT (2017), junto con las tecnologías de la información y la innovación que están asociadas, se han generado implicaciones sociales relevantes en el acceso a investigaciones y empoderamiento de la sociedad a través de la ciencia, la tecnología e innovación como elementos claves de inclusión y cierre de brechas en conocimiento.

Tabla 45. Datos Básicos Grupo “Imagen y TIC”

Imagen y TIC

| Datos básicos | |
|---|--|
| Año y mes de formación | 2019 - 1 |
| Departamento - Ciudad | BOGOTÁ, D. C. - BOGOTÁ, D.C. |
| Líder | Jeice Dayanna Hernandez Contreras |
| ¿La información de este grupo se ha certificado? | Si el día 2019-07-09 |
| Página web | www.uvirtual.edu.co |
| E-mail | grupoimagen-tic@uvirtual.edu.co |
| Clasificación | |
| Área de conocimiento | Humanidades -- Arte -- Diseño |
| Programa nacional de ciencia y tecnología | Ciencia, Tecnología e Innovación en Ciencias Humanas, Sociales y Educación |
| Programa nacional de ciencia y tecnología (secundario) | Ciencia, Tecnología e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones |

Fuente: Sistema Scienti- Min Ciencias 2021.

El grupo de investigación Imagen-TIC (I-TIC) nace de la necesidad de crear un espacio con características específicas para el desarrollo de la investigación y creación de imágenes donde se puedan desarrollar procesos tanto investigativos como creativos enfocados en la comunicación, permitiendo la conjunción de diferentes proyectos que alimenten y se retroalimenten el conocimiento tanto a nivel nacional como internacional. Igualmente, el grupo I-TIC permea la investigación a la propia institución a través de los diferentes resultados de las investigaciones del grupo.

Imagen y TIC tiene la proyección de ser un grupo de investigación que desarrolle proyectos que posicionen al programa de Diseño Gráfico Digital de la Uvirtual, como un referente en la investigación en el sector de las TIC a nivel nacional e internacional. Desde sus inicios en el grupo se desarrollan las líneas de investigación: Innovación y Desarrollo Tecnológico (línea de investigación institucional) e, Innovación y Desarrollo Tecnológico en Arte y Diseño Digital.

Tabla 46. Líneas de investigación y docentes inscritos al Grupo “Imagen y TIC”

| Líneas de investigación declaradas por el grupo |
|--|
| 1.- Innovación y desarrollo tecnológico |
| 2.- Innovación y desarrollo tecnológico en arte y diseño digital |

| Integrantes del grupo | | | |
|---|--------------------|-------------------------|---------------------------------|
| Nombre | Vinculación | Horas dedicación | Inicio - Fin Vinculación |
| 1.- Jeice Dayanna Hernandez Contreras | Integrante | 40 | 2019/2 - Actual |
| 2.- Edwin Camargo Ramirez | Integrante | | 2019/7 - Actual |
| 3.- Erika Alejandra Patiño Moreno | Integrante | 20 | 2019/5 - Actual |
| 4.- Felipe Eduardo Arellano Maygua | Integrante | 20 | 2019/1 - Actual |
| 5.- Rodolfo Rojas Rubiano | Integrante | 20 | 2019/1 - Actual |

Fuente: Sistema Scienti- Min Ciencias 2021.

Al momento de su creación, se vincularon los proyectos CUVO (Galería virtual) y UVIVERSO (Mundo virtual). Estos dos proyectos ya están en su etapa madura y podrán aportar al grupo los resultados de investigación trabajados durante estos últimos años. Aparte de estos dos proyectos se pretende por el área de diseño, vincular al grupo un proyecto que cumpla con las expectativas de los proyectos del grupo Imagen y TIC:

- De carácter internacional y nacional.
- Resultados productos de alta calidad según Colciencias.
- Estrategia de difusión del conocimiento que permita permeabilizar la investigación.

Tabla 47. Proyectos de investigación asociados al Grupo “Imagen y TIC”

| Proyectos | |
|---|--|
| 1.- Investigación y desarrollo: | La Comunicación Corporativa; retos del manejo digital de la imagen para la agencia publicitaria en la cuarta revolución industrial 2019/5 - Actual |
| 2.- Investigación y desarrollo: | Diseño de la estrategia de marca para el club de producto turístico de la provincia del Gaulivá en el departamento de Cundinamarca. 2019/5 - Actual |
| 3.- Investigación y desarrollo: | impacto cromático del cambio climático 2019/3 - 2020/8 |
|  4.- Investigación + Creación: | El Uviverso como escenario de aprendizaje colaborativo virtual en 3D 2017/8 - Actual |
|  5.- Investigación + Creación: | cUvo Cultura Visual en Red 2017/7 - Actual |

Fuente: Sistema Scienti- Min Ciencias 2021.

La proyección del grupo a siete (7) años es poder posicionarse como uno de los grupos de gran calidad en Colombia referente en la investigación en IMAGEN y TIC, para lo que pretende estar catalogado según Colciencias en mínimo B, teniendo investigaciones de alta calidad, que presenten un perfil internacional y una alta proyección social.

Acciones y proyecciones para lograr los objetivos del grupo Imagen y TIC

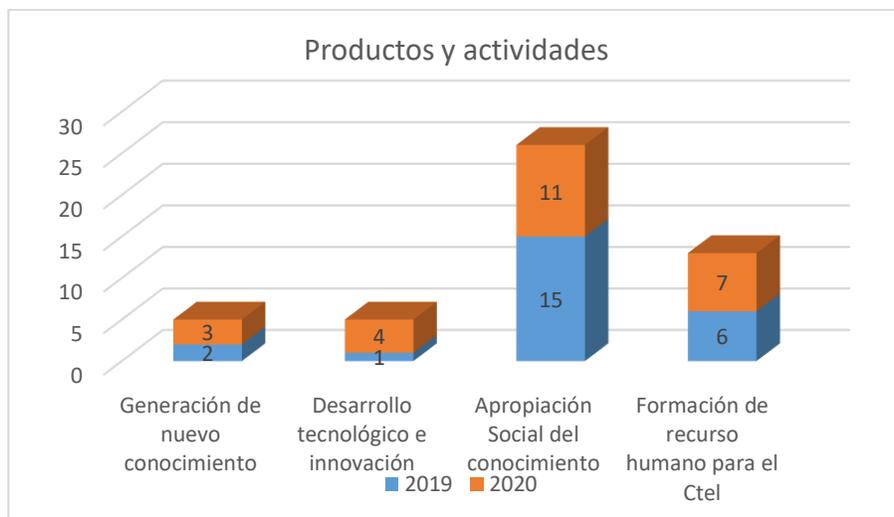
En la actualidad se están llevando a cabo las siguientes acciones para el cumplimiento de los objetivos del grupo:

- Vincular personal al programa, con perfil investigativo, con un mínimo de maestría y experticia en el área a investigar.
- Inclusión del proyecto Impacto cromático del cambio climático: este proyecto se relaciona directamente con el eje de Comunicación digital: Cultura, arte, imagen y sociedad. Sin embargo, por la concepción de la investigación toca también los temas de innovación e impacto digital, y el de conexiones transdisciplinarias ya que dentro del proyecto existe colaboración con elementos del derecho. Este proyecto de la Uvirtual se desarrollará en colaboración con el proyecto de investigación internacional: Derecho, cambio climático y Big data, liderado por la Universidad Católica de Colombia, el cual cuenta con la participación de la Universidad de Texas en Arlington, EEUU, el Centro de investigación CEDEC, de Brasil y la escuela superior de guerra, ESDEG, de Colombia. En esta primera etapa se desarrollarán las bases y establecerán los parámetros relativos el impacto social inminente del cambio climático visto desde la perspectiva del color y las imágenes digitales, para poder causar un impacto en la sociedad que comunique de manera directa las consecuencias de los cambios que estamos viviendo. Se pretende profundizar en temas relativos a las consecuencias sociales del cambio del color en el clima y la relación existente

entre imagen digital, Big data, color, y sociedad. Como resultados de la investigación se esperan productos de nuevo conocimiento, productos en desarrollo tecnológico, productos en apropiación del conocimiento y potenciar formación de recurso humano. Igualmente se plantea el desarrollo una estrategia de difusión que busque la mejor alternativa de articulación y comunicación para los resultados técnicos y visuales del proyecto.

- Vinculación a redes de investigación: red de conocimiento en cultura visual.
- Regusto de signo distintivo- Marca CUVO.
- Creación de capítulos de libros resultado de investigación: Libro resultado de los proyectos CUVO, UVIVERSO e Impacto cromático del cambio climático (libro de carácter internacional con la universidad de Guadalajara - Mexico).
- Creación de libros resultado de investigación: Libro resultado del proyecto Impacto cromático del cambio climático.
- Software, resultado de investigación del proyecto impacto cromático del cambio climático.
- Ponencias nacionales
 - FABA (ponencia sobre investigación- creación) 2019.
 - IMAGENFEST poster en el festival de la imagen 2019 en Manizales.
- Ponencias Internacionales
 - Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona- España 2019
- Productos obra artística
 - Bienal de Genova en Italia 2019
- Inclusión en la red de conocimiento de la ANIAV (Asociación nacional de artistas Visuales de España)
- Creación de un documental como resultado de investigación y herramienta de visualización de resultados.

Gráfica 36. Resultados Grupo de investigación Imagen y TIC



Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. 2021

5.5 Líneas de Investigación

Según el Consejo Nacional de Acreditación, CNA, una línea es un área de énfasis de investigación, nacida de la realidad y los problemas de la sociedad, surgida del cultivo progresivo de los investigadores durante un tiempo significativo (Restrepo Gómez, 2003, p. 4). Para la Universitaria Virtual Internacional su propósito de las líneas de investigación es “Posibilitar la construcción de una comunidad universitaria portadora de los principios y valores institucionales así como habilidades y destrezas para la aplicación del liderazgo transformacional en las relaciones que a diario se establecen entre los diferentes miembros, de tal forma que se consolide la identidad institucional y se establezca una red de relaciones que permita a cada una de las personas crecer y desarrollarse en su proyecto de vida”.

Líneas de Trabajo y Prioridades de Investigación

Las líneas de trabajo y prioridades de investigación se identificaron respondiendo a la identidad estratégica de la institución, la cual se orienta a ofrecer “experiencias educativas innovadoras de calidad a las comunidades, a través de la articulación entre la Docencia, la investigación y la proyección social, para generar movilidad social, promoviendo la ética, el crecimiento intelectual, la libertad y la equidad”. (Uvirtual, 2021).

En el mismo sentido, se consideraron los valores institucionales de ética, responsabilidad social, liderazgo, solidaridad, libertad y equidad para definirlos, siendo estas la incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la optimización de procesos empresariales, los retos de la transformación digital para las MiPymes colombianas y la Gamificación como herramienta de gestión de capital intelectual.

Tabla 48 Líneas de Trabajo Detalladas

| LINEAS | AREA DE TRABAJO |
|--|--|
| <p>Innovación tecnológica: incorporación de TIC para los procesos empresariales</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Definición de TIC -Contextualización sobre el origen de TIC y su aplicación -Ventajas y desventajas de las TIC: analizando en contexto -La innovación a nivel general -La innovación organizacional en particular -La gestión por procesos -Identificación de los principales procesos empresariales -Estudio de casos: análisis de éxitos y fracasos en la innovación |
| <p>Los retos de la transformación digital para las MiPymes en Colombia</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Contexto en el que surge la industria 4.0 -Caracterización de MiPymes -La Transformación digital a nivel general -Las Transformación digital en particular: MiPymes en Colombia Estudio de casos sobre transformación digital |
| <p>Gamificación como herramienta de gestión del capital intelectual</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Definición de la gestión de capital intelectual -Proceso de reclutamiento y selección -Proceso de inducción y capacitación -La evaluación del desempeño -Definición de gamificación a nivel general -La gamificación aplicada al ámbito organizacional -Herramientas gamificadas de gestión -Estudio de casos de éxito |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

5.5.1 Línea de Investigación Institucional Innovación y Desarrollo Tecnológico

La Innovación y Desarrollo Tecnológico es la fuente más importante de cambio en la cuota de mercado entre firmas competidoras y el factor más frecuente en la desaparición de las posiciones consolidadas. Es considerada hoy como el resultado tangible y real de la tecnología, lo que se conoce como *introducción de logros de la ciencia y la tecnología*. El proceso de innovación tecnológica posibilita combinar las capacidades técnicas, financieras, comerciales y administrativas, y permiten el lanzamiento al mercado de nuevos y mejorados productos y procesos.

El propósito de esta Línea se sustenta en la creación de nuevas ideas, productos o servicios en los diferentes programas de la institución, con enfoque de utilidad en el sector productivo de bienes o de servicios, creando actitud hacia la investigación en el sentido de pensar para acceder a lo nuevo. De igual manera todo el desarrollo tecnológico que implique medios nuevos y que conlleven a la creatividad de los estudiantes con un adecuado acompañamiento de docentes.

Objetivo de la línea

Establece la Investigación y desarrollo como una de sus líneas de investigación buscando uso sistemático dirigido hacia la producción, diseño y desarrollo de nuevos productos,

sistemas o métodos incluyendo el diseño, mejora de prototipos, procesos, conceptualización de ideas, productos o servicios hacia modelos organizativos.

Como propósito se sustenta en la creación de nuevas ideas, productos o servicios en los diferentes programas de la Institución con enfoque de utilidad en el sector productivo, de bienes o de servicios, creando actitud hacia la investigación en el sentido de pensar para acceder a lo nuevo. De igual manera todo el desarrollo tecnológico que implique medios nuevos y que conlleven a la creatividad de los estudiantes con un adecuado acompañamiento de docentes.

Logros de la línea

En un principio en la línea de investigación “Innovación y desarrollo tecnológico”, se establecieron dos ejes temáticos correspondientes a sus programas adjuntos: El primer eje Comunicación Audiovisual Digital, correspondiente al programa de Diseño Gráfico Digital, y el segundo eje Semiótica Digital, correspondiente al programa de Publicidad.

Así mismo, se crearon 2 proyectos, uno para cada eje, que, si bien estaban enfocados a lineamientos más culturales e institucionales, podían llegar a tener desarrollos investigativos más concretos según la evolución de los mismos. Estos proyectos fueron presentados como resultados de avances en investigación desde el año 2017, lo cual se puede traducir en informes y ponencias, donde se iba demostrando no solo el avance de la investigación del proyecto, sino también se iba evidenciando la madurez que la investigación estaba adquiriendo en el programa.

En el año 2018, debido a esta trascendencia investigativa y evidenciando el crecimiento de la investigación, surgió la necesidad de fortalecer y solidificar la investigación creando nuevas estrategias. Para el 2019, se contrata nuevo personal para el desarrollo del área de investigación y se establece la necesidad de un grupo de investigación especializado para el manejo de temas diseño, imagen y comunicación donde los proyectos de estas dos áreas puedan desarrollar todo su potencial.

Desde la línea de Innovación y Desarrollo Tecnológico se ha promovido la construcción de espacios de espacios de reflexión a través de semilleros de investigación y asociación de tutores tanto de la institución como de entidades externas, a través de las cuales se han desarrollado participaciones en eventos nacionales e internacionales en modalidad de ponencias, póster y publicación de artículos, contribuyendo en la construcción teórico-práctica que fomente la innovación y el desarrollo tecnológico. En 2020, con la consolidación de la línea y del grupo de investigación, se cierran los 4 proyectos propuestos

en 2019, vinculando a su vez nuevos proyectos, como la spin-off ampliando así la visión de la investigación; igualmente se sigue trabajando en semilleros, auxiliares y apoyo de proyectos desde las asignaturas de investigación y de proyecto de grado en el programa académico. En 2021, se continúa fortaleciendo cada una de las estructuras propuestas desde el programa, el grupo y la propia línea de investigación. Como objetivo principal en este año, se propone la difusión de resultados dentro y fuera del programa. Este objetivo se plantea basado en los diferentes eventos realizados en el programa y los comentarios de los estudiantes.

Efectos de la línea

La línea de Innovación y Desarrollo Tecnológico vislumbra el ideal de la Universitaria Virtual Internacional, en cuanto a la investigación aplicada, con un enfoque de utilidad para el sector productivo, que trascienda de los estamentos universitarios y se traslape a las necesidades del entorno.

La línea de Investigación hará énfasis en los objetos de investigación asociados a: (a) Desarrollo Empresarial, (b) Emprendimiento y, (c) Responsabilidad Social y Desarrollo Sostenible

5.5.2 Línea de Investigación Innovación y Desarrollo Tecnológico en Arte y Diseño Digital

En la actualidad la 4ta revolución industrial afecta en todos los ámbitos a la sociedad sumergiéndola en constantes contextos de transformación que se ven reflejados en nuestro entorno, la mayoría de estos cambios los percibimos y conocemos a través de las imágenes; pertenecemos a un mundo visual donde las imágenes son el medio comunicativo por excelencia, es a través de ellas que conocemos el mundo y que aprendemos como relacionarnos con él. En un mundo visual lleno de cambios, innovaciones y transformaciones, el diseño gráfico cumple una función esencial ya que su fin es proyectar comunicaciones visuales con el objetivo de transmitir mensajes específicos dirigidos tanto a la sociedad como a pequeños grupos sociales, estos mensajes tienen el objetivo de presentar a la sociedad ideas y conceptos específicos que ayudan al cambio, transformación y entendimiento de la misma. La Comisión Europea reconoce 41 plataformas tecnológicas, varias de las cuales se han extendido a la colaboración con Latinoamérica y se distribuyen en los temas integradores: Bio-Economía, Energía, Medio Ambiente, TIC, Producción y Procesos, Transporte, Nano-futuros, seguridad industrial y la

iniciativa europea para la investigación en bienes de consumo. (Douet & Arango Murcia, 2015, pág. 41). En este contexto, como lo señala OCyT, es fundamental realizar un seguimiento y evaluación a cada uno de los procesos e instrumentos que se aplican y direccionan en torno a la innovación de forma efectiva y con el impacto esperado teniendo en cuenta sus objetivos que pueden ser la adopción, su incremento, la construcción de capacidades, el rol de la innovación social, la conexión entre innovación e investigación y el fortalecimiento de la relación entre el sector productivo, la academia y el gobierno. (OCyT, 2017). Por esto se hace necesario ahondar en la problemática y los retos que enfrenta el diseño gráfico en el entorno digital actual, ya que su escenario de acción se proyecta a la sociedad de manera directa convirtiéndose en una de las herramientas más efectivas para comunicar y generar transformaciones en la sociedad: las imágenes.

Se crea entonces la necesidad de establecer las transformaciones y cambios necesarios que requiere el Ciber espacio para un buen desarrollo y entendimiento del diseño de imágenes visuales digitales, donde su interacción y relación con otras áreas como el arte digital o la fotografía se estrechan para fortalecer características del propio mensaje visual digital. Esta proyección surge de la propia misión y visión de la Universitaria Virtual Internacional donde sus campos de acción abarcan la tecnología, las humanidades y las artes, desde un liderazgo comprometido con las TIC y una visión transformacional de las mismas; de igual manera los ejes investigativos pertenecientes a la línea están alineados con los contenidos del programa de Diseño Gráfico Digital, proporcionando así un campo natural para desarrollo de la investigación de los alumnos y docentes, estableciendo la investigación como método potencializador y fortalecedor de una estructura de conocimientos que se retro- alimenta constantemente con el fin de lograr resultados de investigación que impacten de manera directa en la sociedad y su desarrollo en el entorno digital tanto a nivel nacional como internacional.

La línea de Innovación y Desarrollo Tecnológico en Arte y Diseño Digital se crea a partir de las necesidades institucionales y sociales, donde es necesario impulsar el desarrollo tecnológico a la vez que se fomenta la innovación a través y en las imágenes digitales, elementos básicos de comunicación y conexión en la sociedad actual.

Objetivo de la Línea

Profundizar en la problemática y retos a los que se enfrenta el campo del diseño digital, para determinar cuáles son los puntos transformacionales y las innovaciones necesarias para el desarrollo del mismo en la sociedad actual.

Logros de la línea

- Potenciar la creatividad y la innovación en el campo digital para un mejor desarrollo y entendimiento social.
- Establecer los cambios y transformaciones necesarias para aun mejoramiento significativo en la comunicación tanto visual como audiovisual de las imágenes Digitales.
- Determinar cuáles son las fortalezas y debilidades para un mejor del entorno digital y poder potencial el diseño creativo de imágenes dentro del mismo.
- Impactar de manera directa y positiva en el desarrollo del entorno digital a nivel nacional e internacional.
- Aportar herramientas desde el mundo visual digital para aumentar la resiliencia frente a los cambios sociales, ambientales y culturales que pueda enfrentar la sociedad actual y futura.
- Potenciar el crecimiento social y cultural a través del entorno digital.
- Establecer y mostrar las conexiones estratégicas de comunicación visuales digitales que ayuden a mantener, crear y potenciar las transformaciones sociales y culturales dentro de espacios virtuales.

Efectos de la línea

Como resultado de la línea se esperan productos de nuevo conocimiento, productos en desarrollo tecnológico, productos en apropiación del conocimiento y potenciar formación de recurso humano. Además, se pretende,

- Consolidar al grupo como un referente de investigación en arte y diseño digital a nivel nacional e internacional, que ayude a la consolidación de la imagen de la Universitaria Virtual Internacional por medio de estrategias de articulación y difusión de la investigación (CUVO Center).
- Fomentar la promoción, desarrollo y difusión de las artes y el diseño visualizando y desarrollando la articulación entre los diferentes trabajos realizados en la institución.
- Consolidar la formación de auxiliares de investigación y estudiantes de semillero en el área de diseño digital
- Hacer visibles los resultados de investigación del grupo.
- Posicionar el grupo a nivel nacional como un referente en este campo.

Ilustración 40. Impacto esperado línea de investigación en el programa



Fuente: Coordinación de Investigación. 2021.

Ejes temáticos de la línea de investigación

Justificación

Estos ejes temáticos se crean con el fin de potenciar aquellos conocimientos impartidos por el programa de Diseño Gráfico Digital, unido con la visión y misión de la Uvirtual donde existe no solo un compromiso académico innovador, sino social, es por esto que para la creación de estos ejes se tiene además en cuenta las necesidades actuales y futuras de la sociedad, proyectando los diferentes temas que pueden afectar la sociedad y su entorno.

Innovación e impacto digital

Por medio de este eje se pretende lograr aumentar la resiliencia en las personas a través de propuestas innovadoras que permitan soluciones diferentes y creativas a los problemas sociales, dando nuevos puntos de vista que permitan abordar soluciones adecuadas al mundo actual, sujeto a una constante de cambios debido a los medios digitales. Es por esto que este eje está trazado desde lo digital donde la aportación de nuevos conceptos e ideas son relevantes en la era virtual para crear cambios, desarrollos o mejoras dentro de la sociedad, pudiendo lograr de esta manera aportar poco a poco al crecimiento de la misma.

Comunicación Digital: Cultura, arte, imagen y sociedad

Por medio de este eje se pretende lograr aumentar la conciencia y conocimiento sobre temas que afectan directamente a la sociedad, aportando así las bases para crear soluciones y estrategias de mejoramiento dentro de la misma a través de la información y propuestas presentadas desde las investigaciones planteadas; algo totalmente necesario en un mundo basado en la información y donde la comunicación se vuelve algo esencial

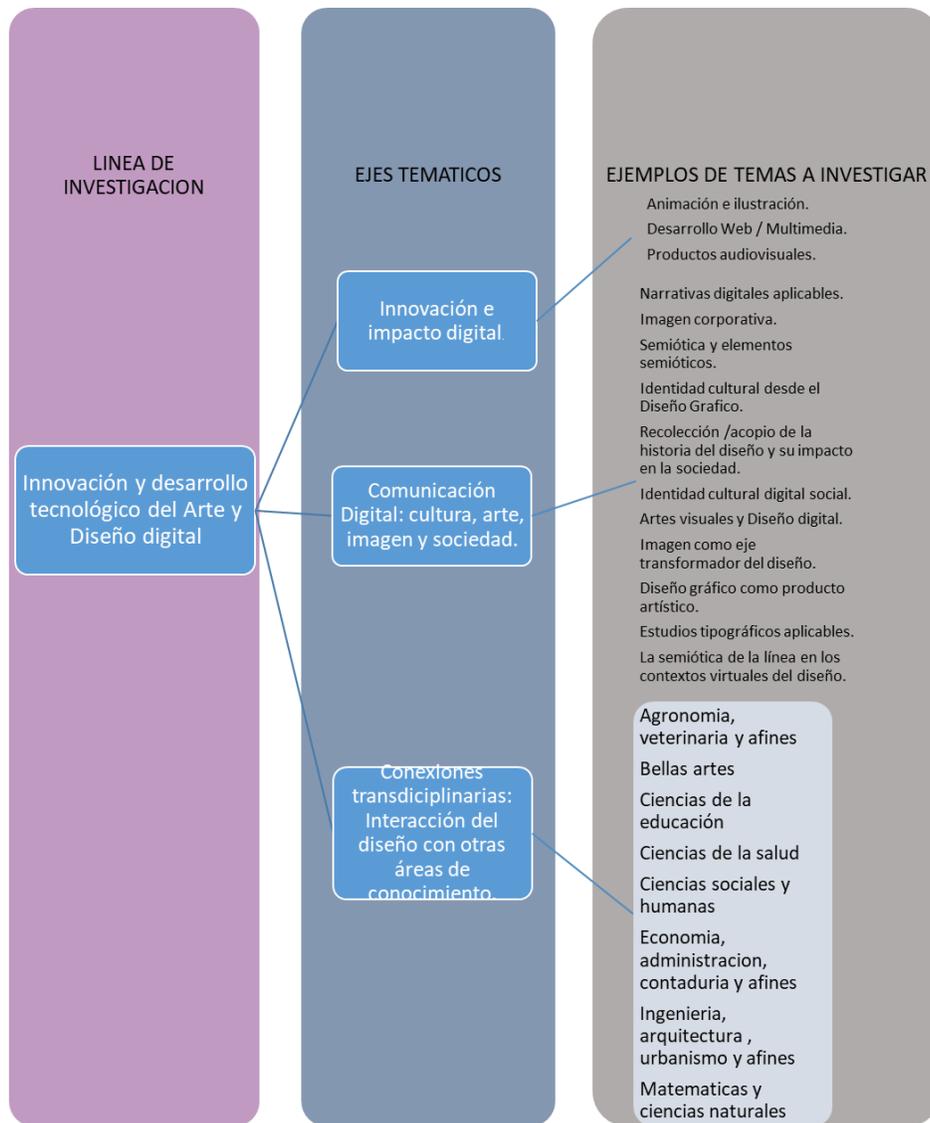
para su propio desarrollo, aportando de esta manera no solo al crecimiento de la misma pudiendo lograr prevenir los diferentes peligros o problemas a los que esta se enfrenta al comunicar la información de manera correcta.

Por medio de estos ejes, Innovación e Impacto Digital y Comunicación Digital: cultura, arte, imagen y sociedad, se pretende lograr aumentar la resiliencia en las personas a través de la información y propuestas presentadas desde las investigaciones planteadas; algo totalmente necesario en un mundo que está sujeto a una constante de cambios debido a los medios digitales. Es por esto que, además, estos dos ejes están trazados desde un concepto totalmente digital donde la aportación de nuevos conceptos e ideas son relevantes en la era virtual para a crear cambios, desarrollos o mejoras dentro de la sociedad, pudiendo lograr de esta manera aportar poco apoco al crecimiento de la misma.

Conexiones transdisciplinarias: Interacción del diseño con otras áreas de conocimiento.

Este tercer eje, está diseñado bajo la proyección a futuro donde cada vez se está evidenciando la necesidad de compartir conocimiento para logra un crecimiento común. La necesidad de incluir herramientas visuales como las aportadas con el diseño gráfico para la comunicación, entendimiento y el desarrollo de ideas en cualquier ámbito se hace cada vez más necesaria y vital para una buena obtención de resultados.

Ilustración 41. Interacción de la línea de investigación y ejes temáticos con otras áreas del conocimiento



Fuente: Elaboración propia con información del Ministerio de Cultura. 2020

De esta manera se puede dar una relación directa en la conjunción de: Diseño Gráfico y Tecnología, Diseño Gráfico y Medicina, Entornos de aprendizaje y Diseño Digital, Arte y Diseño Digital, Diseño Gráfico y Ciencias Naturales etc., Aportando no solo a la innovación y creación, si no, al crecimiento y desarrollo del Diseño Gráfico en la sociedad.

Conexión de los ejes temáticos con el plan de estudios del programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos propedéuticos

Cada eje temático se conecta con el plan de estudios al requerir para su desarrollo competencias propias de espacios académicos, de la siguiente manera:

Innovación en impacto digital:

- Liderazgo Transformacional.
- Multimedia y Producción Interactiva.
- Investigación Aplicada.
- Emprendimiento.

Comunicación Digital: Cultura, arte, imagen y sociedad:

- Fundamentos de la comunicación digital.
- Imagen y cultura.
- Semiótica digital.
- Arte e imagen contemporáneos.

Conexiones transdisciplinarias: Interacción del diseño con otras áreas de conocimiento:

- E-codesarrollo
- Práctica profesional
- Ética ciudadana
- Modelo de negocios

La investigación de esta línea permea al programa Diseño Gráfico Digital desde 2 vertientes:

- 1- *Resultados de investigación:* Los cuales son abiertos a los estudiantes para su consulta como material bibliográfico, presentados en congresos o ponencias y son publicados en la estrategia de difusión planteada por la coordinación de investigación.
- 2- *Espacio académico Opción de grado:* En este espacio se plantea un crecimiento en las capacidades investigativas de los estudiantes. Como apoyo a la investigación desde los espacios investigativos de metodología de la investigación y opción de grado, se dan al estudiante las herramientas necesarias para la creación de su proyecto, según sus capacidades y herramientas aprendidas durante cada periodo.

5.6 Semilleros de Investigación

Los Semilleros de Investigación de la Universitaria Virtual Internacional se convierten en una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la investigación formativa de los programas, que se apoya en el Modelo de Investigación sobre el eje de gestión de la cultura digital, teniendo como finalidad el impulsar los procesos investigativos para las comunidades globales con nuestros grupos de interés, a partir del entendimiento de su

realidad y entorno en escenarios de estudio que propongan y promuevan temáticas de interés que faciliten la movilidad social.

Definición

Los semilleros se definen como un espacio extracurricular universitario orientado a la formación de competencias investigativas, conformado por un docente-tutor disciplinar experto en metodología de investigación y estudiantes de pregrado. Los semilleros no harán parte de ningún espacio académico de formación de los programas; sin embargo, el trabajo y los resultados del semillero podrán ser tomados por los semilleristas como base para la formulación de su trabajo de grado.

Misión

Fortalecer los espacios de investigación a fines académicos, por medio de la creación de grupos semilla de estudiantes de pregrado con fundamentos tecnológicos e innovadores que permitan el desarrollo investigativo y tecnológico como contribución al país y a la Institución.

Objetivos

1. Fomentar espacios extracurriculares de formación investigativa con estudiantes de pregrado que apoyen la capacidad de innovación, desarrollo y tecnología de los grupos de investigación institucional.
2. Fortalecer las competencias y habilidades para la investigación en los estudiantes que tengan la vocación y manifiesten su interés.
3. Apoyar la formación de docentes- tutores y estudiantes como investigadores reconocidos con productos resultado del trabajo en las líneas de investigación institucional.

Los tutores investigadores organizan en el programa académico, eventos especiales acerca de lo que son los semilleros de investigación, su metodología de trabajo y procedimientos para la conformación, a fin de que los estudiantes que inician participen activamente en ellos desde el comienzo de su proceso de formación. A través de estos semilleros se adelanta el proceso de investigación formativa; es un espacio en donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, y en los responsables de su propio conocimiento, de su propia formación, de su propia creatividad, contando para ello con los diversos componentes e instancias del sistema de gestión curricular. El trabajo interactivo de los estudiantes de las diversas aulas del campus virtual permite no solo un enriquecedor intercambio de información, de conocimientos y experiencias referidos a los distintos cursos modulares en el contexto de la amplia diversidad geográfica y cultural del país y de los

distintos países de origen de los estudiantes, sino también el apoyo y orientación del líder de proyecto durante cada periodo académico, en su calidad de tutor virtual del curso integrador. Este acompañamiento del tutor al estudiante en su proceso de formación investigativa, así como las comunidades de aprendizaje constituidas por los estudiantes en pequeños equipos de trabajo participativo, se realizarán mediante las distintas herramientas interactivas disponibles en la plataforma virtual.

El trabajo de los semilleros de investigación, así como el trabajo de los grupos de investigadores, se adelanta en el contexto de las líneas institucionales de investigación, procurando en ambos casos establecer alianzas, redes colaborativas y comunidades virtuales de investigación con otras instituciones de educación superior del país y el exterior, así como empresas del sector productivo. Con el propósito de fortalecer la investigación en el programa de Diseño Gráfico Digital, cuenta con el semillero de investigación CUVO.

5.6.1 Semillero de Investigación CUVO

El propósito del semillero de investigación CUVO es promover y desarrollar la generación de conocimientos investigativos que contribuyan al fortalecimiento de los grupos de investigación, creando una cultura investigativa basada en la formación, la creatividad, el carácter disciplinar e interdisciplinar y la difusión de resultados. Se plantea como un semillero de investigación adscrito al programa Diseño Gráfico Digital, pero que a su vez dependiendo de la línea y ejes del proyecto, tiene la posibilidad de ejercer conexiones transdisciplinarias que permitan el crecimiento de los alcances investigativos y los proyecte a otras disciplinas. Este semillero se considera la estructura base para la conformación de comunidades investigativas bajo una mirada crítica y social que permita desarrollar las competencias necesarias para un buen desarrollo en el campo de la investigación.

Objetivo General

Formación para la investigación, entendida como el conjunto de actividades y de ambientes de trabajo enfocados al desarrollo de competencias para la búsqueda, el análisis y la sistematización del conocimiento, así como a la apropiación de técnicas, métodos y protocolos propios de la actividad investigativa

Objetivos Específicos

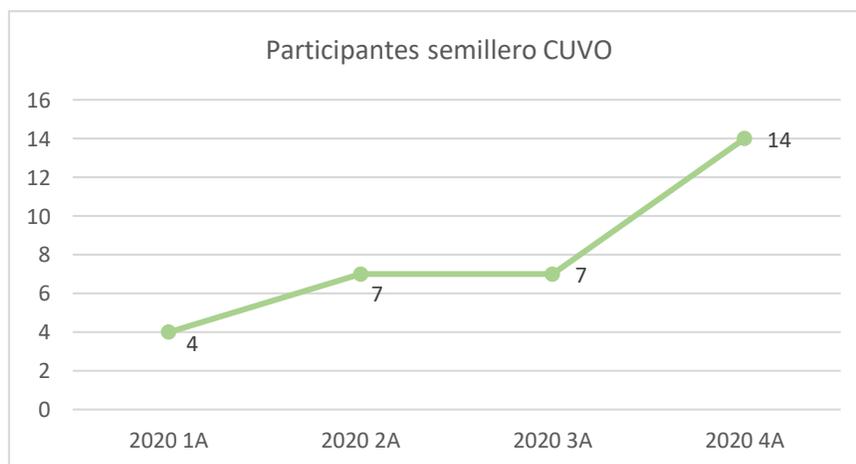
- Fomentar y fortalecer la cultura de la investigación.
- Formar a los estudiantes en técnicas y metodologías de investigación en el área creativa.

- Fortalecer el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo colaborativo y las habilidades comunicativas en los estudiantes.

El semillero CUVO está adscrito a proyectos o grupos de investigación, donde los estudiantes tienen la oportunidad de entrar en contacto directo con la investigación del programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos propedéuticos, participando como apoyo en alguno de los proyectos existentes dirigidos por los profesores y donde encajen sus expectativas y proyecciones. Para asegurar lo antes propuesto se tendrá en cuenta el eje temático propuesto por el estudiante para asignarlo a un proyecto determinado, de esta manera el estudiante no solo desarrollará capacidades investigativas técnicas y métodos de indagación propios del campo de investigación determinado, sino que además sabrá cómo aplicarlas al campo de su interés. En este tipo de semilleros los estudiantes participan activamente en actividades de apropiación social del conocimiento acompañados por el director y los profesores adjuntos al proyecto.

Los trabajos de investigación son desarrollados individualmente y con tutorías, solo de manera excepcional se aceptarán trabajos en grupo si la investigación lo amerita por la complejidad creativa e innovadora del tema. Esta decisión es evaluada por el Director del Proyecto y el Comité de Investigaciones para su aprobación.

Gráfica 37. Integrantes Semillero de Investigación CUVO



Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

Resultados del Semillero de Investigación CUVO

Según las competencias desarrolladas y la calidad de los trabajos se toma en cuenta los mejores para la posibilidad de publicación, como un artículo, libro o capítulo de libro en coautoría con alguno de los docentes adscritos a la investigación. De igual manera los mejores trabajos que alcancen los requisitos de calidad requeridos tienen la posibilidad de participar en congresos y ponencias en coautoría con alguno de los docentes adscritos a la investigación. Los trabajos visuales de alta calidad serán visualizados a través de las plataformas propuesta por CUVO Center y los alumnos adscritos tendrán una certificación de su vinculación.

Básicamente como resultado del semillero, además de generar la capacidad investigativa, se pretende generar productos resultado de actividades de generación de nuevo conocimiento y de apropiación social del conocimiento, con proyección de visualización.

Los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Digital han participado y apoyado la investigación, desarrollo e innovación al igual que al área cultural desde las oportunidades brindadas por el programa de participación en eventos culturales donde se encuentra el MEGA y las diferentes actividades como el GINKANA, y eventos participativos como el “*memetizate*” que consistió en que los estudiantes dan sus propuestas a través de la creación de memes que hablarán sobre la actualidad.

Desde el semillero se apoyan proyectos de investigación y trabajos del grupo de investigación, donde los estudiantes pueden avanzar como auxiliares de investigación si así lo desean. En el 2019 se comenzó con una estudiante en el semillero, para el primer trimestre del 2020 se contaba con 3 estudiantes, llegando a tener 30 estudiantes en el año 2021. Dentro de los objetivos, como parte metodológica del semillero se centran en aportar a los estudiantes competencias de investigación relacionadas con el programa para brindar una visión más amplia a los estudiantes sobre procesos y resultados de trabajos para la innovación a través de la creación y desarrollo de proyectos. Como respuesta a este trabajo, los estudiantes han presentado diferentes propuestas de proyectos los cuales abarcan desde una colaboración a un proyecto ya existente, la creación de una imagen basada en una propuesta previa y la generación de un proyecto propio, todos ellos enmarcados dentro de las temáticas del programa y relacionados con diferentes herramientas TIC que les permiten un desarrollo ideal del mismo dentro del concepto de investigación y creación desde el fortalecimiento del pensamiento crítico, unido a la virtualidad.

Logros

Se tienen propuestas avanzadas de cada uno de los proyectos donde se ha profundizado en procesos de investigación, tales como la depuración de temáticas, creación de ideas

primarias, construcción de objetivos, pregunta problema y uso de referentes. Entre los resultados del semillero se encuentran:

- Aceptación a ponencia internacional en el VI Congreso Internacional de cultura visual que se realizará de manera virtual desde la Universidad de Paris en Paris- Francia en 30 de abril de 2020.
- Creación revista digital para visualizar los elementos identificativos de la ciudad e Bogotá
- Creación de la página web CUVONOTICIAS
- Creación signo distintivo del semillero CUVO
- Colaboración para el diseño de videojuegos proyecto UVIVERSO. Proyectos I+D en las TIC
- Colaboración para la identificación de cambios cromáticos al igual que propuestas gráficas para a visualización del efecto de cambio climático en Colombia como parte del proyecto de investigación impacto cromático del cambio climático. Proyecto I+D

A continuación se muestran los proyectos que se han desarrollado dentro del semillero y como auxiliares de investigación hasta el momento.

Tabla 49. Proyectos del semillero CUVO

| Líder del proyecto | Objetivo |
|---|--|
| Visualización desde el color del cambio climático en el nevado del Cocuy en Colombia | |
| Julieth Erazo | <i>Objetivo:</i> Modificación de una imagen fotográfica a través del color, evidenciando desde éste el impacto del cambio climático en una diferencia de 60 años en el nevado del Cocuy en Colombia. |
| Identidad Gráfica del semillero CUVO | |
| Karent Liliana Silva | <i>Objetivo:</i> Diseñar y crear el logotipo del semillero CUVO con aplicación en un banner y afiche de presentación, que le permita identificarse a través de su imagen. |
| Revista digital, la fotografía como medio de expresión artística, social, histórica y cultural de Bogotá | |
| María Camila Martínez Guzmán | <i>Objetivo:</i> Diseñar el tomo 1 de la revista digital, con el fin de mostrar la esencia de Bogotá, y los aspectos históricos y sociales más representativos de la ciudad, tomando como punto de partida el trabajo del fotógrafo Leo Matiz. |
| | Diseño y desarrollo de portada libro internacional. |

Fuente: Coordinación de investigaciones. 2021

Anexo 31. Grupo de investigación Imagen y TIC

Estrategia de difusión del conocimiento: CUVO CENTER

Esta propuesta se proyecta como la estrategia de difusión de la investigación del programa Diseño Gráfico Digital. Por medio de esta estrategia se pretende promocionar, desarrollar y difundir las artes y el diseño, haciendo visibles las articulaciones y conexiones de los trabajos realizados desde el proyecto, el grupo y la universidad con miras a la educación de los estudiantes, es así, como se plantea una estructura dentro de CUVO Center que visualice, investigación, extensión, investigación formativa, difusión del conocimiento, desarrollo tecnológico etc. Se pretende una retroalimentación basada en la investigación donde los propios proyectos van alimentando todas las áreas y estas a su vez potencian los proyectos, logrando proyectar los resultados de investigación no solo a nivel institucional sino a nivel internacional, teniendo la oportunidad de entregar estos resultados de manera más directa a la sociedad, ayudando así a su desarrollo y conocimiento desde el entorno digital.

CUVO Center (Cultura Visual en Red) nace de la necesidad de crear una estrategia que obedezca al entorno tanto digital como visual, que fuese efectiva y directa según las necesidades planteadas desde el diseño donde es necesario no solo tener en cuenta resultados, sino procesos y actos creativos que para una completa difusión necesitan una ventana que permita mostrar no solo el resultado técnico de la investigación sino que su vez permita difundir los resultados visuales de la misma, ya que uno y otro se complementan de manera sustancial dentro del medio digital uniendo tanto las artes como el diseño.

Teniendo en cuenta lo anterior se comenzó a plantear una estrategia que fuese efectiva para el área y que uniera todas las variables institucionales y estatales (OCyT, requerimientos de Colciencias). Se tomaron en cuenta los diferentes parámetros, bases, y proyecciones tanto institucionales como del propio programa; ejes y análisis de características del mismo, con el fin de aprovechar los recursos ya existentes en la Uvirtual, para lograr el buen desarrollo de la estrategia.

Es así como se plantea usar el Ciber espacio ya creado por la Uvirtual y la marca CUVO - Cultura Visual en Red creada a partir de uno de sus proyectos de investigación. Esta estrategia plantea usar estos recursos ya creados y utilizarlos para proyectar y desarrollar el trabajo investigativo que se presenta en la universidad. De esta manera se crea la estrategia CUVO Center el cual tiene la capacidad de difundir de manera articulada tanto productos técnicos como productos creativos.

A largo plazo CUVO Center pretende traer recursos a la institución para investigación y desarrollo; se plantea como una red unida y alimentada a través de la investigación representado por el grupo de investigación: CUVO INVESTIGACION; Arte, Diseño y Publicidad, del que parten los diferentes proyectos de investigación que a su vez generan un ciclo de retroalimentación a través de sus productos alimentando CUVO Center.

En un futuro se plantea una segunda etapa de CUVO Center donde éste colaborará con otros programas ayudando a la visualización de productos de investigación desde la estrategia de difusión del programa de Diseño Gráfico Digital. De esta manera CUVO Center entrara como una articuladora visual de la investigación de la universidad donde se mostrarán sus resultados, sin intervenir, ni afectar las estrategias investigativas propias de cada programa.

Dentro de CUVO Center se desarrollarían varios temas específicos como:

- *CUVO NOTICIAS*: Diseño actual, noticias y actualizaciones tanto investigativas como del mundo de la imagen.
- *CUVIVERSO*: Experiencia Uviverso, un mundo digital para la Uvirtual.
- *CUVO GALERIA*: Muestra de trabajos, concursos.
- *CUVO CONOCIMIENTO*: Libros, congresos, artículos de resultados de investigación de la Uvirtual.
- *CUVO FORMACION*: Semilleros, trabajos de grado, extensión Universitaria, Aux de investigación.
- *REVISTA CUVO*: Comunicación virtual, publicación de artículos propios y externos.

Ilustración 42. Temas a desarrollar CUVO Center



Fuente: Coordinación de Investigaciones. 2020

Trabajo del Semillero de Investigación como opción de grado

El trabajo del semillero puede ser homologado siempre y cuando el estudiante acredite continuidad mínima de dos periodos con participación activa en el desarrollo de un proyecto, dicho tiempo y resultados de investigación serán certificados por la coordinación del mismo. Para ello, debe acreditar la realización de un trabajo académico inédito donde presente de manera sistemática la reconstrucción y proceso frente al problema de investigación propuesto. Igualmente debe presentar y aprobar su trabajo de semillero como anteproyecto ante la coordinación correspondiente, teniendo en cuenta los lineamientos proporcionados por la coordinación del programa para estos casos.

5.7 Proyectos de Investigación programa Diseño Gráfico Digital

Los proyectos *Cuvo* y *Uviverso* nacen en 2017 como una propuesta cultural donde se pretende visualizar los trabajos de los estudiantes y docentes, con el fin de que la plataforma brinde otras alternativas de socialización con Uviverso y visualización en CUVO).

Durante la primera etapa investigativa de los proyectos se presentaron los resultados a través de ponencias:

- 1- CUVO: Universidad de Palermo 2018 ponencia internacional.
- 2- UVIVERSO: Dokuma 2017 ponencia nacional. Universidad de Palermo 2018 Ponencia Internacional.

Los resultados que se presentaron en las ponencias 2017 - 2018 obedecían no solo a resultados teóricos si no a avances visuales de la investigación, estos mismos resultados

quedaron registrados en los informes de investigación de cada proyecto. Dentro de los procesos investigativos que se realizaron en los proyectos se generaron diferentes contenidos que pueden entrar en otras categorías como la de desarrollo tecnológico e investigación o apropiación social del conocimiento, cuyos contenidos están en procesos de registro.

5.7.1 Proyecto de Investigación Cuvo

Línea: Innovación y desarrollo tecnológico

Eje Temático: Comunicación Digital: Cultura, arte, imagen y sociedad.

Programa: Diseño Gráfico Digital

Objetivo

Generar un espacio de circulación de proyectos y actividades relacionadas con el diseño y la publicidad; consistente en propiciar y favorecer la exhibición de la producción académica propia de la Universitaria Virtual Internacional y de agentes externos

Resumen y justificación

cUVo es una plataforma digital destinada a la investigación y la innovación en los campos del diseño gráfico y la publicidad. Promueve la producción, visualización y divulgación de proyectos digitales gráficos que hasta ese momento no tenían una plataforma de visualización. Por ser un proyecto virtual, propicia la construcción de saberes y prácticas colectivas en red, además, incentiva reflexiones teóricas y prácticas en contextos académicos y culturales; En este sentido, y en concordancia con las exigencias y estándares para la investigación en Colombia, cUVo busca generar nuevos productos en el campo de la educación, a la vez que, promueve la creatividad, y fomenta el reconocimiento de iniciativas que propician la emergencia de aprendizajes significativos, proyectos contextualizados y soluciones a problemas actuales.

cUVo fomenta la producción y exhibición de contenidos gráficos virtuales, elaborados en el contexto del diseño y la publicidad (campo disciplinar), como parte de una estrategia encaminada a generar experiencias significativas de construcción de conocimiento mediado por las TIC. Lo anterior nos permite definir a cUVo como un proyecto que se ubica en el campo de industrias creativas, al problematizar la relación dada entre algunos productos gráficos (realizados por diseñadores y artistas) y su exposición como producto cultural (industrias culturales).

Dadas las condiciones para la investigación en el contexto nacional actual, y entendiendo que el diseño y la publicidad han sido contemplados recientemente como campos investigativos prometedores que propician la generación de nuevos conocimientos, cUVo se perfila como una empresa creativa y cultural destinada a innovar en el contexto universitario.

Tabla 50. Proyectos y productos del programa Diseño Gráfico Digital

| Nombre proyecto | Investigador principal | Horas semanales dedicadas | Productos |
|--|--------------------------------|---------------------------|--|
| cUVo "Cultura Visual en Red" | Rodolfo Rojas Rubiano | 12 | <ol style="list-style-type: none"> 1- Signos distintivos (producción técnica y tecnológica) 2- Capítulo en libro resultado de investigación. 3- Registros de acuerdo de licencia (producción en artes, arquitectura y diseño). 4- Evento científico- ponencia Internacional Universidad de Palermo (Apropiación Social y circulación del Conocimiento- Circulación de conocimiento especializado). 5- Multimedia (Apropiación Social y circulación del Conocimiento- generación de Contenido). |
| El Universo como Escenario de Aprendizaje Colaborativo Virtual en 3D | Felipe Eduardo Arellana Maygua | 10 | <ol style="list-style-type: none"> 1- Signos distintivos (Producción técnica y tecnológica) 2- Capítulo en libro resultado de investigación. 3- Evento científico- ponencia Internacional Universidad de Palermo (Apropiación Social y circulación del Conocimiento- Circulación de conocimiento especializado). 4- Informe de Investigación 8Apropiación social y circulación del conocimiento). 5- Software – chat (producción técnica y tecnológica) 6- Software – mini juego (producción técnica y tecnológica). |

Fuente: Coordinación de Investigaciones. 2020

5.7.2 Proyecto de Investigación Uviverso

Línea: Innovación y desarrollo tecnológico

Eje Temático: Innovación e impacto digital

Programa: Diseño Gráfico

Objetivo

Identificar el impacto de la implementación de una estrategia pedagógica que promueva una experiencia de innovación a partir de la creación de un metaverso como escenario de aprendizaje colaborativo virtual en 3D para los programas de la Universitaria Virtual Internacional.

Resumen y justificación del proyecto

Teniendo en cuenta el concepto de metaverso y su potencial aplicación en el proceso de enseñanza/aprendizaje, la Universitaria Virtual Internacional diseñó y ha venido desarrollando el proyecto "El Uviverso como Escenario de Aprendizaje Colaborativo Virtual

en 3D", que tiene por objetivo ofrecer a la comunidad educativa una experiencia de aprendizaje innovadora a partir de espacios de simulación donde se dé un espacio que permita una relación más directa y humana integrando cuatro líneas de trabajo: la Investigación, la innovación, las experiencias educativas y la cultura digital.

En la búsqueda de diseñar y desarrollar herramientas para cumplir con el objetivo planteado, se ha considerado que la innovación es un eje fundamental que se debe trabajar a profundidad para aprovechar los beneficios que se pueden obtener en el proceso de enseñanza/aprendizaje, especialmente porque este eje ha permitido resaltar las experiencias educativas desde la gamificación.

Así surgió un concepto; interconectar a nuestros estudiantes en un contexto educativo de una forma en la que de otra manera no podrían; en un contexto tridimensional en el cual al igual que en la educación presencial pudieran tener el espacio de interrelacionarse entre ellos y con sus docentes, no solo alrededor del conocimiento impartido, si no alrededor de esos lazos emocionales y comunicativos únicos que se dan cuando nos encontramos en un entorno tangible, esas relaciones emotivas que facilitan a la larga la construcción del conocimiento de manera colectiva, con todo el grupo de estudiantes, siendo siempre guiado por su tutor. Y qué mejor que un nuevo modelo educativo desde lo conceptual, la plataforma donde se desarrolla (pasando de lo bidimensional a lo tridimensional) siendo consecuentes con el contexto tecnológico actual, generando esta propuesta pensada para un mundo con un nuevo paradigma, donde el docente ya no es el poseedor absoluto del conocimiento, ni siquiera los libros en el sentido más amplio, si no, la nueva circunstancia colectiva nos indica que internet contiene la mayoría de información humana a nuestra disposición, siempre en la red, en la nube, creciendo y evolucionando segundo a segundo, dándole un nuevo papel al tutor, de ser un curador de contenido y a partir de estas orientaciones y elecciones cuidadosas de información, lograr llevar a sus estudiantes a la construcción del conocimiento junto con él.

Con este concepto se apostó a una propuesta de desarrollo de un metaverso, como siempre en todo proyecto emergente partiendo de una idea básica que si se lleva a buen término irá evolucionando, cambiando, creciendo y mejorando. Así el proyecto comenzó en una emulación para crear un ambiente de aprendizaje en el que se tuviera acceso a un avatar y a un campus virtual. Y siendo de esperar, en este tipo de procesos, se evalúan caminos y se deben recorrer un tiempo para descubrir si es el acertado o no. De este modo fue como el proyecto pasó de un metaverso emulando un campus físico en un entorno virtual, a una analogía de lo que sería un ambiente de aprendizaje que interconectara estudiantes

y docentes, los cuales pudieran construir conocimiento interactuando entre sí siempre mediados por procesos lúdicos y didácticos, pero en un entorno tridimensional interactivo. Los resultados registrados y propuestos dan como resultado los productos de investigación:

- Un (1) Producto de nuevo conocimiento: capítulo de libro + índice cooperación y cohesión.
- Cuatro (4) Productos de desarrollo tecnológico: Registro de marca y software.
- Dos (2) Productos de apropiación del conocimiento: congresos – nacional e internacional + contenido multimedia.
- Un (1) Formación de Recurso humano: Dirección de proyecto de grado

5.7.3 Proyecto de Investigación Impacto Cromático del Cambio Climático

Línea: Innovación y desarrollo tecnológico en arte y diseño digital.

Eje temático: El proyecto se relaciona directamente con el eje de Comunicación digital: Cultura, arte, imagen y sociedad. Sin embargo, por la concepción de la investigación toca también los temas de innovación e impacto digital, y el de conexiones transdisciplinares ya que dentro del proyecto existe colaboración con elementos del derecho.

Programa: Diseño Gráfico

Objetivo General

Establecer la relación las consecuencias de las conexiones cromáticas - sociales generadas por el cambio climático y establecer las características de la forma de comunicación visual para transmitir las en la sociedad actual

Objetivos Específicos

- Establecer la importancia de la relación del diseño y el Big-data y las nuevas tecnologías como medio ideal para la comunicación visual de los cambios sociales en la actualidad.
- Mostrar los efectos y cambios sociales que pueden surgir a raíz del cambio del color generado por el cambio climático.
- Crear una de estrategia de difusión y articulación adecuada para mostrar los resultados visuales y escritos de la investigación.

Justificación del proyecto - Pertinencia social

El cambio climático es un tema que nos afecta a la sociedad actual y sus consecuencias pueden ser devastadoras con cambios irreversibles. Todos estos cambios generan una

reacción en la sociedad que estamos comenzando a visualizar, como los cambios de temperatura y deshielos. El impacto social que pueden llegar a causar estos cambios es realmente preocupante, por lo que se hace necesario buscar alternativas y herramientas que ayuden a crear conciencia de ello para así poder tomar acción y poder corregirlo, desde los diferentes campos como científicos y artísticos se dan aportes para poder conseguir estos objetivos; como Diseñadores gráficos también podemos aportar en este tema y una de las herramientas que podemos utilizar desde el manejo de la imagen es el color mostrando a raíz de éste los cambios que puede sufrir la sociedad para generar conciencia de ello. El proyecto impacto cromático del cambio climático pretende ser una ventana a lo que puede suceder con la sociedad cuando el color cambie a razón de los efectos del cambio climático. Usando el color como herramienta de conexión debido a su relación histórico-social se pretende crear una relación más directa a la hora de transmitir la idea de las consecuencias del cambio climático a la sociedad. Con lo que este proyecto no solo sería pertinente a nuestro momento, sino, necesario debido al momento específico en el que estamos.

Resultados e Impactos Esperados

Como resultado del proyecto impacto cromático del cambio climático se esperan productos de nuevo conocimiento, productos en apropiación del conocimiento y potenciar formación de recurso humano. Además, se pretende por medio de los resultados de investigación y la estrategia CUVO Center, ir creando referentes de investigación en arte y diseño digital a nivel nacional e internacional.

Tabla 51. Resumen de productos primera etapa proyecto “Impacto cromático del cambio climático”

| Tipo de productos | Cantidad | Productos |
|---|----------|--------------------------------------|
| Nuevo conocimiento y desarrollo tecnológico | 1 | • Libro (1) |
| | 2 | • Capítulo de libro (2) |
| | 1 | • Software |
| | 1 | • Creación artística |
| Apropiación del conocimiento | 4 | • Congreso internacional |
| | | • Congreso nacional |
| | | • Actividad de difusión alto impacto |
| | | • Cuvo Center estrategia de difusión |
| Formación de recurso humano | 2 | • Dirección de trabajos de grado |

Fuente: Colciencias. Coordinación de Investigaciones. 2020

5.8 Plan de formación docente en investigación

La Universitaria Virtual Internacional promueve y promulga desde la coordinación de gestión humana, el plan de formación y capacitación docente, en el que la coordinación de investigación se vincula mediante la generación de contenidos pertinentes que se programan en jornadas de capacitación a docentes, dicha información se convierte en insumos y material necesario para una correcta actualización y vigencia del quehacer pedagógico de los docentes.

Actualmente se cuenta con módulos de capacitación en plataformas de Microsoft Teams entre los que se cuenta:

- Herramientas fundamentales para la investigación
- Modelo CANVAS y aplicación de Mendeley
- Estilos de citación APA
- Búsqueda de información en bases de datos
- Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación

Todos estos módulos son grabados y entregados por correo electrónico institucional a la población total tanto de estudiantes como de docentes, garantizando información actualizada en procesos investigativos que impacta la investigación propia del programa de Diseño Gráfico Digital.

Docentes – Tutores Investigadores

Entre sus funciones están:

- Fomentar la cultura investigativa en las redes y comunidades virtuales.
- Fomentar la formación integral.
- Propiciar la interacción Tutor-investigador-estudiante a través de la Plataforma LMS.
- Generar capacidad de trabajo en Grupo y la interdisciplinariedad según el contexto a través del desarrollo de proyectos.
- Afianzar el uso de herramientas digitales, conceptuales y metodológicas para enriquecer la relación docencia-investigación.
- Ejercer el protagonismo en la construcción de conocimiento y la innovación.
- Conformar y participar en redes de investigación que faciliten la comunicación interinstitucional.

Tabla 52. Cuadro Docentes – Tutores Investigadores

| Programa | Investigador Principal | Dedicación Semanal | Nombre Proyecto |
|---|---|--------------------|---|
| Diseño Gráfico | Felipe Eduardo Arellana Maygua | 10 | El Universo como Escenario de Aprendizaje Colaborativo Virtual en 3D |
| | Jeice Dayanna Hernandez Contreras | 20 | Impacto cromático del cambio climático |
| Publicidad | Erika Aljandra Patiño Moreno | 20 | Diseño de la estrategia de marca para el club de producto turístico de la provincia del Gaulivá en el departamento de Cundinamarca. |
| Administración en Seguridad y Salud en el Trabajo | Gregorio Enrique Puello | 10 | Estudio exploratorio de condiciones laborales en la modalidad de Teletrabajo de la ciudad de Bogotá y mapeo de riesgos asociados presentes para la seguridad y salud ocupacional. |
| Contaduría Pública | Edward Fabian Escobar Alvarez / Paula Sanchez | 40 | Estado, diseño y prospectiva para la implementación de un consultorio empresarial virtual en contaduría orientado a emprendimientos y microempresas del país. |
| Administración de Empresas | Greys Yurani Chalarcá | 20 | PYMES 4.0. Análisis y desarrollo del potencial de transformación digital en pequeñas y medianas empresas Colombianas |
| | Sandra Bibiana Hurtado Perdomo | 20 | Escenario de simulación virtual como estrategia pedagógica gamificada para la enseñanza de la administración de empresas en la Uvirtual |

Fuente: Coordinación de Investigaciones. 2021

Tabla 53. Convocatorias para formación docente

| TIPO DE CONVOCATORIA | OBJETIVO |
|--|--|
| Investigación | Incentivar la participación activa de la comunidad académica de la Universitaria Virtual Internacional, con el fin de fortalecer las capacidades investigativas de los docentes y propiciar una cultura de investigación sólida en la producción y transferencia de conocimiento. |
| Emprendimiento | Identificar propuestas de emprendimiento empresarial surgidas de estudiantes, egresados y docentes-tutores de la Universitaria Virtual Internacional que tengan alto potencial de demanda en el mercado, con impacto social tangible y con factor diferenciador basado en su componente innovador, con el fin de acompañarlos en las fases de estructuración o rediseño del modelo de negocio, diseño del plan de fortalecimiento empresarial, y la implementación del “Plan de Emprendimiento Transformacional” |
| Iniciativas Creativas e Innovadoras | Reconocer y fortalecer las capacidades creativas e innovadoras, apoyando las iniciativas que surgen de los intereses personales de los docentes-tutores y personal administrativo, que puedan aportar significativamente al mejoramiento de los procesos institucionales. |
| Semilleros de Investigación | Incentivar la formalización y creación de semilleros de investigación institucional, con el fin de fortalecer las capacidades investigativas de los estudiantes y propiciar una cultura de investigación sólida en la producción y transferencia de conocimiento. |

Fuente: Coordinación de Investigaciones. Año 2021

5.9 Procedimiento para el registro de publicaciones y resultados de investigación, innovación y/o creación artística y cultural

Se tiene en cuenta la normatividad vigente que la Universitaria Virtual Internacional ha generado al respecto:

- Reglamento de Propiedad Intelectual (Link: <https://n9.cl/orpcw>)
- Pliegos de las convocatorias
- Documentos del proyecto

Se genera así un procedimiento en función de cada estrategia promulgada por la coordinación de investigación:

- Proyectos de investigación
- Semilleros de investigación
- Trabajos de grado
- Unidad de emprendimiento
- Producción administrativa

Se emiten documentos para registrar y proteger la producción en función de dichas estrategias:

Cvlac investigadores

- ✓ GrupLAC de grupos reconocidos por Uvirtual

Carta de autorización de los autores

- ✓ Repositorio institucional de trabajos de grado

Aspectos legales y de constitución

- ✓ Formación como investigadores

Finalmente, después del proceso de registro y protección institucional de la producción, se procede en función de la tipología del producto a hacer el registro para su protección ante la Superintendencia de Industria y Comercio o Dirección Nacional de Derechos de Autor o en el caso de publicaciones la obtención del ISSN o ISBN nacional o internacional.

Ilustración 43. Procedimiento para el registro de publicaciones y resultados de investigación, innovación y/o creación artística y cultural

Procedimiento para el registro de publicaciones y resultados de investigación, Innovación y/o creación artística y cultural



Fuente: Coordinación de Investigaciones. Año 2021

5.10 Proyección y presupuesto de investigación para el programa Diseño Gráfico Digital

Para el año 2026, se pretende ser un referente investigativo en el área del diseño a nivel nacional, consolidando la investigación a través de los resultados de los resultados visibles del grupo y las diferentes estrategias del conocimiento implementadas a lo largo de los años, como:

- CUVO Center, Revista digital, Galería virtual y Mundo Virtual.
- Tener diferentes redes que permitan conexiones nacionales e internacionales que ayuden a su crecimiento.
- El número de proyectos relacionados con impacto social y Resiliencia será como mínimo un 50% ayudando así a la categorización investigativa del programa de diseño a nivel nacional como una investigación altamente social. teniendo investigaciones de alta calidad, que presenten un perfil internacional y una alta proyección social.
- Se pretende lograr una categorización del grupo de Arte Diseño y Publicidad según Colciencias en Categoría B.
- El personal investigativo estará reconocido por Colciencias.
- Existirá una perfecta relación del investigación y programa donde los procesos investigativos ya estén incluidos de manera natural en el mismo.

Proyección

Año 2020-2021

Se plantea para el año 2021 que el grupo Imagen y TIC sea reconocido como grupo de investigación para MINCIENCIAS, adicionalmente se proyectan los siguientes productos de investigación a partir de los proyectos de investigación activos, vinculados al Grupo de Investigación:

Tabla 54. Proyección de la Investigación 2020-2021

| Proyecto de Investigación | Resultado Esperado | Producto Asociado | Estado | Cant. | Espacio de Divulgación |
|---|---|---------------------------------------|-----------------|--------------------------|---|
| Uviverso | Circulación de conocimiento especializado | Evento Científico | OK | 3 | Presentación proyecto de investigación Game Jam. Universitaria Virtual Internacional |
| | | Creación de Evento | | 1 | Presentación resultados proyecto de investigación Game Jam |
| | Producto de nuevo conocimiento | Software | ok | 8 de los cuales 4ok 4PTE | Universitaria Virtual Internacional |
| | Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | OK | 8 | Universitaria Virtual Internacional |
| | Circulación de Conocimiento especializado | Generación de Contenido - Virtual | PTE | 1 | Universitaria Virtual Internacional |
| | | | Informe Técnico | PTE (2) | 2 Universitaria Virtual Internacional |
| Producción Bibliográfica | Capítulo de libro | PTE (1) | 1 | México, Colombia | |
| Estrategias de comunicación digital para comercializar y promoción de la marca, submarcas y productos afiliados al club de productos turísticos de la región de Gualiva, departamento de Cundinamarca | Producto de nuevo conocimiento | Artículo | ok | 1 | Barcelona, España |
| Pymes UVIVERSO | Circulación de Conocimiento especializado | Informe Técnico | PTE (1) | 2 | Universitaria Virtual Internacional |
| Impacto Cromático de cambio climático | Producción Bibliográfica | Informe Técnico | PTE (2) | 4 | Universitaria Virtual Internacional |
| | Comunicación del Conocimiento Especializado | Ponencias | Ok | 3 | Universidad Católica de Colombia Universidad internacional Virtual |

| Proyecto de Investigación | Resultado Esperado | Producto Asociado | Estado | Cant. | Espacio de Divulgación |
|-----------------------------|--|------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|---|
| | | Creación de evento | OK | 2 | Virtual: Otras voces en educación Game Jam Covid y los datos |
| | Producto de nuevo conocimiento | Cap Libro | ok | 1 | Ed Springer España - Colombia |
| | | Libro resultado de inversión | PTE (1) | 1 | Mexico- Colombia |
| | | Artículo de Investigación | ok | 1 | Revista Utopia y PraxisVenezuela |
| Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros | 2 | Universitaria Virtual Internacional | Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

Año 2022

Se plantea para el año 2022 que el grupo Imagen y TIC sea reconocido como grupo de investigación “categoría C” para MINCIENCIAS, adicionalmente se proyectan los siguientes productos de investigación a partir de los proyectos de investigación activos, vinculados al Grupo de Investigación:

Tabla 55. Proyección de la investigación. Año 2022

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|--|----------|---|
| Proyectos De Investigación Activos | Documento Aprobación de Proyecto | 3 | Universitaria Virtual Internacional |
| Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros | 1 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento - Semilleros de Investigación | Evento Científico – Participación de estudiantes | 1 | <ul style="list-style-type: none"> Encuentro de Semilleros de investigación |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Evento Científico - Participación | 6 | <ul style="list-style-type: none"> Congreso Internacional Congreso Nacional Uvirtual (2) |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | 10 | Universitaria Virtual Internacional |
| Actividades como Evaluador | Jurado/Comisión evaluadora de trabajo de grado | 15 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Informe de Investigación | 6 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Generación de Contenido | 4 | Universitaria Virtual Internacional |
| Producción Bibliográfica | Artículo en revista especializada | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Revista categorizada Publindex categoría C y B |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

AÑO 2023

Se plantea para el año 2023 que el grupo Imagen y TIC sea reconocido como grupo de investigación “categoría B” para MINCIENCIAS, adicionalmente se proyectan los siguientes

productos de investigación a partir de los proyectos de investigación activos, vinculados al Grupo de Investigación:

Tabla 56. Proyección de la investigación. Año 2023

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|---|----------|--|
| Proyectos De Investigación Activos | Documento Aprobación de Proyecto | 4 | Universitaria Virtual Internacional |
| Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros | 2 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento - Semilleros de Investigación | Evento Científico – Participación de estudiantes | 2 | Encuentro de Semilleros de investigación |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Evento Científico - Participación | 12 | Congreso nacional Congreso internacional Universitaria virtual |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | 15 | Universitaria Virtual Internacional |
| Actividades como Evaluador | Jurado/Comisión evaluadora de trabajo de grado | 30 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Informe de Investigación | 8 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Generación de Contenido | 6 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Participación Ciudadana – Espacio Participación Ciudadana en CTel | 2 | Universitaria Virtual Internacional |
| Producción Bibliográfica | Artículo en revista especializada | 5 | Revista reconocida categoría Cy B en Publindex |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

AÑO 2024

Se plantea para el año 2023 que el grupo Imagen y TIC sea reconocido como grupo de investigación “categoría B” para MINCIENCIAS, adicionalmente se proyectan los siguientes productos de investigación a partir de los proyectos de investigación activos, vinculados al Grupo de Investigación:

Tabla 57. Proyección de la investigación. Año 2024

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|--|----------|--|
| Proyectos De Investigación Activos | Documento Aprobación de Proyecto | 6 | Universitaria Virtual Internacional |
| Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros | 2 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento - Semilleros de Investigación | Evento Científico – Participación de estudiantes | 2 | Encuentro de Semilleros de investigación |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Evento Científico - Participación | 8 | Congreso nacional Congreso internacional Universitaria virtual |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | 18 | Universitaria Virtual Internacional |
| Actividades como Evaluador | Jurado/Comisión evaluadora de trabajo de grado | 30 | Universitaria Virtual Internacional |

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|---|----------|--|
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Informe de Investigación | 8 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Generación de Contenido | 10 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Participación Ciudadana – Espacio Participación Ciudadana en CTel | 4 | Universitaria Virtual Internacional |
| Producción Bibliográfica | Artículo en revista especializada | 4 | Revista reconocida categoría Ay B en Publindex |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | 30 | Universitaria Virtual Internacional |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

AÑO 2025

Se plantea para el año 2025 que el grupo Imagen y TIC se mantenga como grupo de investigación “categoría A” para MINCIENCIAS, adicionalmente se proyectan los siguientes productos de investigación a partir de los proyectos de investigación activos, vinculados al Grupo de Investigación:

Tabla 58. Proyección de la investigación. Año 2025

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|--|----------|--|
| Proyectos De Investigación Activos | Documento Aprobación de Proyecto | 5 | Universitaria Virtual Internacional |
| Semilleros de Investigación | Documento conformación y plan de trabajo de Semilleros | 3 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento - Semilleros de Investigación | Evento Científico – Participación de estudiantes | 4 | Encuentro de Semilleros de investigación |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Evento Científico - Participación | 15 | Congreso nacional Congreso internacional Universitaria virtual |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría – Pregrado | 50 | Universitaria Virtual Internacional |
| Actividades como Evaluador | Jurado/Comisión evaluadora de trabajo de grado | 20 | Universitaria Virtual Internacional |
| Actividades de desarrollo tecnológico e innovación | Productos Empresariales | 2 | Consultorio Virtual Contable y Financiero |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Informe de Investigación | 7 | Universitaria Virtual Internacional |
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Generación de Contenido | 4 | Universitaria Virtual Internacional |

| Resultado Esperado | Producto Asociado | Cantidad | Espacio de Divulgación |
|--|---|----------|---|
| Apropiación Social y circulación de conocimiento | Participación Ciudadana – Espacio Participación Ciudadana en CTel | 5 | Universitaria Virtual Internacional |
| Producción Bibliográfica | Artículo en revista especializada | 5 | Revista reconocida categoría Ay B en Publiindex |
| Actividades de Formación | Trabajo Dirigido / Tutoría Pregrado | 30 | Universitaria Virtual Internacional |

Fuente: Coordinación de Investigaciones Uvirtual. Año 2021.

Presupuesto

La investigación implica una inversión, puesto que exige aseguramientos y recursos que se dedicarán, en la medida que se requieran, para alcanzar los objetivos plasmados en la Política de Investigación. Esta inversión, dentro del presupuesto de la Universitaria Virtual Internacional es del 3% de sus ingresos operacionales, que se destinan para atender actividades, programas, grupos, proyectos y relacionamiento en redes de investigación. Cabe destacar que la nómina de los docentes – tutores investigadores se consideran en el rubro de personal docente, mientras que el 3% mencionado hace parte de la inversión institucional en el crecimiento de la investigación en el programa y la ejecución de los planes de acción, pues las proyecciones se basan en el aumento anual (también periodo a periodo) de los estudiantes.

Rubros financieros empleados en el programa Diseño Gráfico Digital

- **Investigación.** Mediante convocatoria interna, tiene por objeto incentivar la participación activa de estudiantes, docentes y graduados de los programas académicos, con el fin de fortalecer las capacidades investigativas y propiciar una cultura de investigación sólida en la producción y transferencia de conocimiento, en este rubro se financia el tiempo del investigador principal y si se cuenta con docentes de apoyo, inscripción y participación en espacios de divulgación del conocimiento, generación de nuevos productos o servicios en función de los productos contemplados en cada proyecto, viáticos y manutención para la presentación de resultados en espacios especializados.

- **Emprendimiento.** Se busca identificar propuestas de emprendimiento empresarial surgidas de estudiantes, egresados y docentes-tutores de los programas académicos que tengan alto potencial de demanda en el mercado, con impacto social tangible y con factor diferenciador basado en su componente innovador, con el fin de acompañarles en las fases de estructuración o rediseño del modelo de negocio, diseño del plan de fortalecimiento empresarial, y la implementación del “Plan de Emprendimiento Transformacional”, los

proyectos son catalogados e ingresan al banco de proyectos de la institución mediante convocatoria interna, se organiza un plan de trabajo que incluye presupuesto para cada una de las etapas y se determina la participación de la institución.

- **Iniciativas Creativas e Innovadoras.** Se destina un rubro para proyectos que buscan reconocer y fortalecer las capacidades creativas e innovadoras, apoyando las iniciativas que surgen de los intereses personales de los docentes-tutores del programa, que puedan aportar significativamente al mejoramiento de los procesos tanto del programa como de la institución.

- **Semilleros de Investigación.** Rubro destinado a incentivar la formalización y creación de semilleros de investigación, con el fin de fortalecer las capacidades investigativas de los estudiantes y propiciar una cultura de investigación sólida en la producción y transferencia de conocimiento.

- **Componente de Investigación y Emprendimiento.** El programa Diseño Gráfico Digital tiene contemplado en su plan de estudios el componente de investigación y emprendimiento, hace parte del desarrollo de la investigación del programa y cómo permea el currículo, las nóminas de docentes-tutores dedicadas a los espacios académicos contemplados en dicho componente.

- **Trabajo de Grado.** La incorporación de los resultados de la investigación al quehacer formativo del programa, se adelanta de manera privilegiada en el desarrollo de las opciones de grado, toda vez que allí se producen y reproducen los escenarios fuente de las problemáticas claves y reales, desde las cuales cada estudiante identifica oportunidades de su contexto, que sumados a los procesos formativos adelantados en los espacios académicos, le permiten proponer soluciones tendientes a diferentes formas o clasificación de productos, para lograr dicha producción se requiere de una nómina nutrida de docentes-tutores quienes llevan las riendas de dichos proyectos y aseguran la calidad y pertinencia para una adecuada transferencia tecnológica.

- **Grupo de Investigación.** Hace parte del desarrollo de la investigación del programa de Diseño Gráfico Digital la financiación de los espacios y procesos de investigación desarrollados en el grupo de investigación IMAGEN Y TIC, los mismos, están orientados a la reflexión y búsqueda de explicaciones de factores que influyen sobre la gestión y desarrollo empresarial, e innovación y desarrollo tecnológico a nivel organizacional, a través de una perspectiva interdisciplinaria, que permita alternativas de solución integrales y contextualizadas a las situaciones problemáticas actuales y potenciales del sector productivo.

- **Gestión de la Comunicación.** Se destina un rubro para la gestión de la comunicación del programa, la cual se dimensiona en dos vías, la primera que dinamiza la investigación y el emprendimiento con sus actores, donde su manejo asegurará las prácticas que visualizan la sintonía y sincronía con los estudiantes del programa (Disciplina de valor de la estrategia institucional); y la segunda que permite consolidar el proceso investigativo y de emprendimiento en el sector externo como resultado del esfuerzo institucional que se formaliza como ejercicio visible de la Responsabilidad Social de la Institución.
- **Trabajo por Proyectos.** El programa de Diseño Gráfico Digital tiene contemplado como estrategia pedagógica para la promoción de la investigación y el emprendimiento, el trabajo por proyectos integradores, un rubro del programa de Diseño Gráfico Digital, son las nóminas de los docentes-tutores que orientan dicha estrategia.

Disponibilidad de Recursos

Al ser función sustantiva universitaria, es política institucional contemplado en el Plan de Desarrollo Institucional – PDI aportar al fortalecimiento de la investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural.

Para garantizar la disponibilidad de los recursos dedicados a los procesos investigativos en la Universitaria Virtual Internacional, según política de sostenibilidad financiera en su resolución 11 de 2020 – capítulo 7, el 3% de los recursos recaudados se destinarán a los procesos investigativos de la institución, lo que a 2021 corresponde a \$123.270.000.

Adicional en los Lineamientos de Asignación Docente en su numeral 4 y en el documento de Lineamientos Curriculares 2020, promulgan los lineamientos para la asignación de tiempo en investigación y emprendimiento de los docentes-tutores de la Universitaria Virtual Internacional.

6. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO

El relacionamiento con el sector externo en la Institución surge como el articulador de los programas académicos con el entorno y los actores que confluyen en el área académica, se busca una relación permanente con las comunidades para articularse con ellas e influir en los procesos de transformación social y en las realidades de su propio desarrollo, vinculándose a la búsqueda de soluciones e interpretaciones de los problemas sociales en las comunidades regionales y nacionales. Dicho relacionamiento se materializa a través de estrategias como las prácticas empresariales y pasantías, cursos de extensión y educación

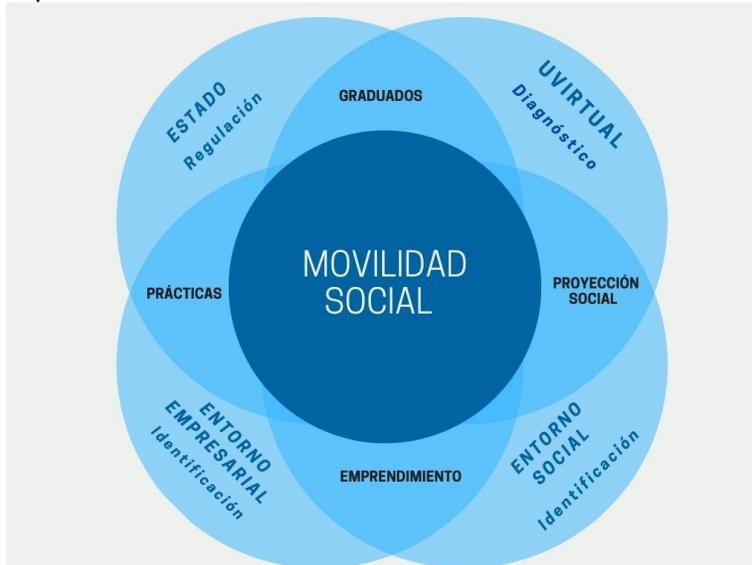
continua, vínculo con egresados, y apoyo al emprendimiento empresarial; además, a través del desarrollo curricular dando pertinencia social a las actividades académicas y de investigación, para que estas áreas se relacionen con el entorno social. Adicionalmente se encarga de propiciar dentro de la cultura académica la capacidad de cambiar la realidad social en la que se desenvuelven nuestras comunidades, mediante la inclusión de estrategias pedagógicas que impacten el currículo respecto a la responsabilidad social.

6.1 Modelo para la Relación con el Sector Externo Uvirtual

Conforme a las tendencias latinoamericanas, la Universitaria Virtual Internacional presenta un enfoque predominantemente de “arriba hacia abajo” (Sutz, 2000), es decir, las estrategias de Relacionamiento con el Sector externo parten desde los productores y reguladores del conocimiento, principalmente las instituciones de Educación Superior, que se contrasta con un reconocimiento del contexto social, empresarial y gubernamental en el que se desenvuelve la Institución. Por otro lado, y acorde a las declaraciones y definiciones de las políticas institucionales, UVirtual busca potenciar la movilidad social, referida a los cambios que experimentan los miembros de una sociedad en su posición en la distribución socioeconómica. Una condición necesaria para lograr una sociedad móvil es garantizar la igualdad en las condiciones de competencia. Para lograr lo anterior, es necesario, por un lado, dotar a todos los miembros de una sociedad de herramientas y condiciones básicas como la educación y la salud, y por el otro, garantizar las condiciones de igualdad de competencia en el mercado laboral. (Velez Grajales , Campos Vasquez, & Fonseca , 2015). Esto genera, a través de las interrelaciones de las 4 hélices (Estado, Empresa, Sociedad e Institución), una serie de acciones intencionadas y sustentadas técnicamente sobre un campo, problema o situación específica acorde con los campos de experticia institucionales que pretenden, a través de propuestas educativas innovadoras y formativas, la movilidad social, incorporando en ellas, metodologías que sustentan la participación e intervención de los estudiantes, docentes-tutores y de la misma comunidad.

Desde esta perspectiva el enfoque del Relacionamiento con el sector externo de la UVirtual, propicia una interacción con los grupos de interés bajo estrategias integradoras y multidisciplinarias que permitan incidir en el todo comunitario. De esta manera se busca establecer una amplia vinculación con las comunidades través de experiencias innovadoras que evidencien mejores condiciones de desarrollo de estas para contribuir a su sustentabilidad.

Ilustración 44. Enfoque del modelo de relacionamiento con el Sector Externo de la Uvirtual



Fuente: Modelo relacionamiento con el sector externo. 2021

Ilustración 45. Operatividad del modelo de relacionamiento con el Sector Externo



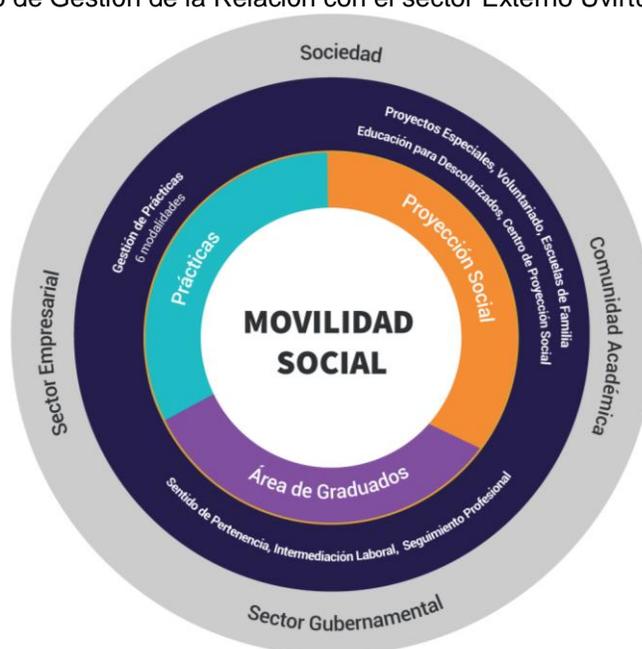
Fuente: Modelo relacionamiento con el sector externo. 2021

El Modelo de Relacionamiento con el Sector Externo de Uvirtual está enmarcado en el concepto de la tetrahélice y alineado con la identidad estratégica, futuro preferido y valores institucionales; parte de un diagnóstico interno de las capacidades de interacción de cada

una de las unidades de la comunidad académica, cruzado con las necesidades u oportunidades de intervención identificadas en el entorno externo, y en sinergia con las relaciones con el entorno empresarial y estatal, se desarrollan las estrategias principales del modelo, las cuales aplicadas en campo busca dinamizar la movilidad social.

El objetivo principal del modelo es establecer un sistema de gestión de la relación con el sector externo que promueva la interacción de la Universitaria Virtual Internacional con sus grupos de interés, para definir las áreas o líneas de intervención y proyección social que le den un valor adicional al trabajo académico, y de esta manera generar una cultura de compromiso social de los grupos de interés y en el quehacer institucional. Está conformado por 3 ejes principales de gestión, que responden al enfoque institucional de definición de estrategias internas que se exteriorizan en la aplicación y análisis de resultados en la sociedad. Estos ejes fundamentales son Proyección Social, prácticas y graduados, que surgen del análisis de las interacciones de la institución con el entorno estatal, entorno empresarial y entorno social.

Ilustración 46. Modelo de Gestión de la Relación con el sector Externo Uvirtual



Fuente: Modelo relacionamiento con el sector externo. 2021

6.1.1 Eje 1. Proyección social

Como función sustantiva de la Institución interactúa en forma directa y permanente con la Docencia y la Investigación, permitiendo que tanto la academia, los grupos que investigan,

la sociedad se vea unidas en su actuar en las comunidades locales, regionales, nacionales y de orden internacional.

La proyección social expresa la relación permanente y directa que la Uvirtual tiene con la sociedad; se realiza por medio de procesos y programas de interacción con los diversos sectores y actores sociales, y mediante servicios brindados a los diversos grupos de interés de la institución, expresados en actividades académicas, deportivas, culturales, científicas y de bien social, consultorías, asesorías e interventorías, y mediante proyectos especiales en alianza con el sector externo.

La Proyección Social en la institución es concebida como la función que permite relacionarse de forma permanente con el entorno, cumpliendo su papel como agente transformador y generador de progreso. La proyección social es la intención final de las otras dos funciones sustantivas. Debe entenderse, por una parte, la formación de las nuevas generaciones con un compromiso social y, por otra, la intervención o impacto social que tiene la institución en su entorno. Aquí se destaca la participación relevante de los miembros de las diferentes comunidades en el establecimiento de sus necesidades y como agentes partícipes del cambio. Promoviendo la transferencia y aplicación social del conocimiento para fortalecer el crecimiento y desarrollo institucional que permita reconocerse como actor válido en los procesos de desarrollo local y regional, y en los procesos de transformación social, contribuyendo así al mejoramiento de la calidad de vida, al bienestar social, a la sostenibilidad del medio ambiente y al crecimiento económico en los diferentes contextos de la realidad.

Las líneas de proyección orientan la gestión y promueven el surgimiento de iniciativas para fortalecer la presencia de la institución en la sociedad a través de la integración interinstitucional, la extensión, el emprendimiento y gestión empresarial, el currículo y las prácticas con responsabilidad social, garantizando de este modo el cumplimiento del compromiso humano, social acorde con la misión y el Plan de Desarrollo Institucional.

La Proyección Social y la Responsabilidad Social Universitaria es una función transversal a todas las áreas de la institución, por tal motivo es propósito del área es generar estrategias, lineamientos, planes y proyectos que otorguen pertinencia social e impacto en el entorno a todas las áreas de influencia de la Uvirtual, de tal forma que todo el accionar de la institución contenga principios de solidaridad, responsabilidad con el entorno local y global, propiciando un pensamiento consciente con las necesidades de la comunidad. Dentro de

este eje se plantean acciones fundamentales que buscan el cumplimiento de la función como un aporte efectivo a toda su comunidad académica y entorno social:

Proyectos Especiales: Pretende la participación de Uvirtual en el diseño y desarrollo de convenios marco o específicos para fortalecer la ejecución de proyectos conjuntos con otras IES nacionales e internacionales, en busca de colaboración y beneficio mutuo en los temas que les sean convenientes; la pertenencia a gremios o asociaciones relacionadas con la institución y sus programas académicos y así aprovechar los beneficios de relacionamiento y capacitación que dichas entidades ofrecen.

Servicio Social: A partir del reconocimiento del contexto y la definición de estrategias para promover la movilidad social, la Uvirtual trabaja los siguientes frentes para generar contacto directo e impacto inmediato en sus comunidades circundantes.

Voluntariado Universitario: El voluntariado universitario en la Universitaria Virtual Internacional Uvirtual, tiene como finalidad, propiciar en toda la comunidad educativa, la construcción legítima hacia el servicio, permitiendo así, formar ciudadanos globales, plenamente conscientes respecto de las razones por las cuales se originan los problemas sociales, para intentar incidir en la búsqueda de soluciones definitivas que permitan beneficiar a las personas menos favorecidas dentro de la sociedad.

La Universitaria Virtual Internacional enfoca sus acciones de voluntariado en los siguientes fundamentos:

- Formación en ciudadanía global
- Formación en valores éticos
- Formación en conocimientos multidisciplinarios
- Movilidad social

Escuelas de Familia: Este programa busca fortalecer el núcleo familiar del estudiante, por medio de formación con tecnología, con el fin de mejorar la calidad de vida. Siendo una estrategia que incentiva el estudio en su grupo familiar, favoreciendo la movilidad social e impactando con educación en la comunidad. Se desarrolla a través de cursos de 20 horas, guiados por tutores de la institución, con metodología virtual y que buscan afianzar conocimientos en áreas como Finanzas para el hogar, fotografía, inglés básico, Desarrollo de iniciativas empresariales, deportes electrónicos.

Educación para desescolarizados: Es una opción pedagógica que busca permear el universo educativo más allá de lo institucional en donde la importancia del mundo afectivo y del rol cooperativo de la familia y de otros elementos extra formativos es crucial, esta alternativa permite llevar beneficios de formación a personas que deberían estar en educación superior y que por alguna razón no se encuentran en el sistema educativo. Se operacionaliza en el diseño y ejecución de cursos cortos, guiados por tutores de la institución, con modalidad virtual y que buscan afianzar conocimientos básicos en áreas como métodos de estudio, matemáticas básicas, inglés básico, competencias blandas, entre otras.

Centros de proyección social o consultorios disciplinares: Como parte de la operacionalización del principio orientador “Conocimiento científico y tecnológico orientado al desarrollo, la movilización de la academia y el servicio social”, y aprovechando las fortalezas específicas de los programas académicos de la institución, se plantea la creación de centros sociales de proyección social, que no son más que espacios en donde los estudiantes pueden poner al servicio de la comunidad sus conocimientos en la solución de problemas específicos en distintas áreas de aplicación. Esta estrategia, además de presentar para los estudiantes un escenario controlado de aplicación de los conocimientos desarrollados en su proceso de formación, permite evidenciar el cumplimiento de los resultados de aprendizaje integral en los estudiantes al poner al servicio de la sociedad sus capacidades adquiridas.

6.1.2 Eje 2. Prácticas

Las prácticas y pasantías son concebidas en la Universitaria Virtual Internacional como el eslabón que propicia el vínculo del estudiante con el sector real, permitiendo la articulación de su saber académico con la aplicación de este en el mundo laboral. Esta visión de la actividad práctica, que contempla el desempeño del estudiante en el campo empresarial, investigativo o social, favorece la ejecución de actividades que afianzan los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera y consolidan las competencias desarrolladas. El desarrollo de una práctica busca propiciar que las competencias adquiridas por el estudiante se consoliden y sean aplicadas en contextos reales, esto favorece dicha interacción y retroalimenta permanentemente a la institución acerca de la pertinencia de las competencias desarrolladas en sus programas académicos.

Las prácticas en Uvirtual se rigen por el acuerdo 007 “Reglamento de Prácticas y Pasantías en la Universitaria Virtual Internacional” (Link: <https://n9.cl/l3bry>) y se regula por el Comité

de Prácticas y Pasantías cuyas funciones se definen en el artículo 10 de este reglamento. Para su desarrollo se cuenta en los programas académicos con un docente tutor quien orientara y evaluara dicho proceso con los estudiantes, sus funciones se definen en el artículo 12.

6.1.3 Eje 3. Graduados

Dentro de este eje, Universitaria Virtual Internacional busca fortalecer el vínculo entre la institución y sus graduados, por medio de estrategias que propicien el sentido de pertenencia, la formación a lo largo de la vida y el intercambio de experiencias, como soporte al crecimiento personal y profesional del graduado y el fortalecimiento en los procesos misionales de la institución, mediante la consolidación de acciones de acompañamiento pertinentes, a través de un trabajo articulado y efectivo.

Por ello, se aprueba el Acuerdo 011 del 30 de junio de 2020, Política de Graduados (Link: <https://n9.cl/q8dsy>) y se definen como principios que rigen la relación entre la Uvirtual y sus graduados los siguientes:

- Comprender las necesidades de los graduados, fomentando los espacios de participación y propiciando la reflexión permanente sobre los procesos institucionales.
- Formación de graduados éticos, con principios sólidos que impacten en la dinámica social de su entorno y nutran el quehacer de la institución.
- Fortalecer las competencias de los graduados a lo largo de su vida, para actualizar los avances de su profesión y fomentar las reflexiones críticas de la sociedad.
- Actualizar de forma constante los datos de los graduados, para ser pertinente en las estrategias de acompañamiento a implementar.

Las estrategias que permitirán fomentar una efectiva relación con el graduado se enmarcan en los siguientes programas:

Sentido de pertenencia: Vincula al graduado en la dinámica institucional a través de su participación en los cuerpos colegiados de la institución, estímulos que reconocen su labor en el ejercicio profesional y social, generación de convenios que fomenten cooperación con los graduados y mejoramiento de la calidad de vida de sus familias y un acompañamiento a futuros graduados con el fin de apoyar a los estudiantes que se encuentran en este proceso.

Intermediación Laboral: esta estrategia busca fortalecer la interacción con el sector productivo para así facilitar ofertas de empleo a sus graduados a través de ferias laborales, asesorías en emprendimiento y convenios empresariales; además busca ofrecer a los graduados un servicio de orientación socio-ocupacional para acompañar a los futuros graduados y graduados en su proceso de inicio laboral que implica la búsqueda, consecución y permanencia laboral. Como soporte académico a estas estrategias, Universitaria Virtual propende por la creación de un portafolio de oferta formativa que les permita la actualización del conocimiento y el desarrollo de habilidades.

Seguimiento profesional: Con el fin de conocer el alcance de los graduados en el entorno y por tanto el impacto social de la Institución, se realiza un proceso de seguimiento a los graduados que implica la recolección y manejo de la información de estos para poder mejorar las estrategias planteadas que buscan su beneficio, retroalimentar a los programas en cuanto a los requerimientos del medio externo y así actualizar competencias y perfiles de estos. Para ello se cuenta con el Sistema de acompañamiento y seguimiento a graduados en el que se materializan todas estas estrategias y se trabaja como elemento de enlace entre el medio externo y la institución.

6.2. Actividades para la Relación con el Sector Externo

La Universitaria Virtual Internacional enmarca su relación con el sector externo en el Modelo de Relacionamiento con el Sector Externo; para el desarrollo de sus ejes de gestión cuenta con el Reglamento de Prácticas y Pasantías (Link: <https://n9.cl/l3bry>), la Política de Graduados (Link: <https://n9.cl/q8dsy>) y la Política de Emprendimiento (Link: <https://n9.cl/hh7wu>). En la siguiente tabla se observa el desarrollo de actividades de relacionamiento con el sector externo más relevantes. Dentro del eje de proyectos especiales, se ha fortalecido en la institución la estrategia de realizar ciclos de webinar en temas variados acordes con sus programas académicos, dirigidos a toda la comunidad educativa, y específicamente se han realizado webinar con temas sociales como Áticos del domingo, Hábitos de campeones, Sueños de negocio, entre otros.

Tabla 59. Descripción de acciones de Relacionamiento con el Sector Externo Uvirtual – Eje Proyección Social

| Tipo de Acción | Descripción | Año |
|----------------------|--|-----------------------------------|
| Convenios | 11 convenios Marco de cooperación Institucional académica | 2017-2021 |
| Convenios | 14 convenios de Colaboración Institucional | 2016-2021 |
| Convenios | 1 convenio para pasantías e intercambios internacionales | 2015-2020 |
| Convenios | 4 convenios para prácticas | 2018-2023 |
| Convenios | Uvirtual pertenece a la Red Nacional de prácticas | 2017 |
| Voluntariado | Participación en XIII Pasarela el alma no tiene color – UNICEF | 2018 |
| Voluntariado | Iniciativa Redvolución | 2018 |
| Proyectos especiales | Miembro APICE – Asociación Panamericana de Instituciones de Crédito Educativo | 2018 |
| Proyectos especiales | Asistencia y participación en Red Colombiana de Instituciones de Educación Superior para la discapacidad | 2020 |
| Proyectos especiales | Miembro principal en Junta Directiva de Asociación Colombiana de Instituciones de Educación Superior con formación Técnica profesional, Tecnológica o Universitaria – ACIET | |
| Proyectos especiales | Delegados de ACIET en mesa de trabajo del consejo superior de las Pymes del Min Tic | |
| Proyectos especiales | Miembros Asociación Colombiana de Instituciones de Educación Superior con programas a distancia y virtual | |
| Proyectos especiales | Donación y pertenencia a Pacto Global red Colombia para fomentar el crecimiento sustentable y la responsabilidad social de las empresas en la aplicación de los 10 principios del pacto Global | 2015 – 2020 |
| Proyectos especiales | Pertenece a la Unión de Responsabilidad Social Universitaria Latinoamericana URSULA. | 2017 |
| Proyectos especiales | Certificación de Responsabilidad Social – Fenalco Solidario | 2017-2018 |
| Proyectos especiales | Ciclos de webinar dirigidos a estudiantes y graduados | 2017-2020 |
| Proyectos especiales | Participación en el diplomado en Desarrollo del fortalecimiento de habilidades directivas y buenas prácticas de Gobierno de las IES de ACIET en convenio con el SENA | 2017 |
| Proyectos especiales | Participación en el 2º Foro URSULA: La universidad en sus territorios: Los desafíos de la inteligencia colectiva. | 8 – 9 noviembre de 2017 |
| Proyectos Especiales | Participación en Encuentro Internacional de Unidades de Graduados “Cualificación, competitividad y empleabilidad de graduados en un mundo globalizado – Medellín | 15 – 17 de marzo de 2017 |
| Escuela de Familia | Curso finanzas para el hogar – 21 participantes con certificado | 25 de abril al 15 de mayo de 2020 |
| Escuela de Familia | Curso Fotografía móvil – 50 participantes | 20 AL 29 de abril de 2021 |
| Proyectos Especiales | Asistencia al evento Construcción Colectiva de Indicadores para la Extensión o Proyección Social de las IES públicas y privadas | 15 de abril 2021 |
| Proyectos Especiales | Asistencia al 2do Conversatorio Virtual Nodo Antioquia de la Red Nacional de Prácticas | 27 de mayo de 2021 |

Fuente: Elaboración propia. 2021

Anexo 32. Listado de convenios

Anexo 33. Soportes de convenios

Anexo 34. Soportes de participación en eventos

Anexo 35. Soportes webinar

Anexo 36. Soportes Escuela de Familia

6.2.1 Resultados de la Relación con el sector externo y plan de acción

Para la Universitaria Virtual Internacional, la relación con el sector externo se concibe como la relación permanente que la institución establece con las comunidades para articularse con ellas e influir en los procesos de transformación social y en las realidades de su propio desarrollo, vinculándose a la búsqueda de soluciones e interpretaciones de los problemas sociales en las comunidades regionales y nacionales. Esta relación se hace visible a través de la extensión, la educación continua y los convenios de cooperación con entidades tanto públicas como privadas y organizaciones nacionales e internacionales.

Desde esta perspectiva, la institución busca promover y fortalecer los mecanismos que garanticen la integración del sector productivo, con la academia y la investigación, como elemento que da sustento a la calidad educativa de la institución en cumplimiento de su compromiso con la responsabilidad social.

Realizando un análisis de las estrategias planteadas en el documento maestro para condiciones específicas del programa Diseño Gráfico Digital, en su apartado 6, Relación con el sector externo – Proyección y Responsabilidad Social Universitaria (UVirtual, 2014), se puede evidenciar en la siguiente tabla, tanto el avance como las mejoras en cada una de ellas.

Tabla 60. Análisis estrategias de relacionamiento con el sector externo 2014-2021

| PROGRAMA DE RSE | ESTRATEGIA PLANTEADA DOCUMENTO MAESTRO 2014 | ESTADO ESTRATEGIA 2021 | PLAN MEJORAMIENTO |
|--------------------|---|--|---|
| GESTION | Vicerrectoría de Proyección y Responsabilidad Social Universitaria | Ajuste y aprobación del modelo de Relacionamiento con el Sector externo El relacionamiento con el sector externo se manejará desde una unidad adscrita a la Vicerrectoría Académica | * Aprobación de políticas específicas para las estrategias del eje de Proyección Social incluido en el Modelo * Socializar información y actualizarla en plataformas |
| | | Ajuste del acuerdo 047 Reglamento de prácticas y pasantías en la Universitaria Virtual Internacional | * Revisión y ajuste del acuerdo 047 * Implementar el comité de prácticas * Socializar información y actualizarla en plataformas |
| | | Acuerdo 011 del 30 de junio de 2020 Política de graduados de la Universitaria Virtual internacional | * Socializar información y actualizarla en plataformas * Revisar y apropiar políticas de graduados |
| EDUCACION CONTINUA | Educación continua : Desarrollo de diplomados seminarios y cursos de actualización virtual y por competencias orientados a | Diseñados y presupuestados diplomados en Design thinking, Gestión editorial de revistas científicas, Finanzas para la toma de decisiones; Fotografía, ciudad | Ajustar presupuestos y coordinar con la Vicerrectoría Financiera para su lanzamiento y desarrollo |

| PROGRAMA DE RSE | ESTRATEGIA PLANTEADA DOCUMENTO MAESTRO 2014 | ESTADO ESTRATEGIA 2021 | PLAN MEJORAMIENTO |
|--|---|--|---|
| | actualizar y capacitar el capital humano que requiere el sector productivo, sector público, para su desarrollo competitivo y el del país de cara a los acuerdos y convenios internacionales que suscribe y a las necesidades del mercado laboral. | y sociedad; Formulación, evaluación y gestión de proyectos de inversión pública | |
| | Diplomado en vectorial y retoque digital | No se ha realizado propuesta | Analizar su viabilidad y si se aprueba realizar presupuesto y diseño para aprobación |
| | Diplomado en BTL y ATL | No se ha realizado propuesta | Analizar su viabilidad y si se aprueba realizar presupuesto y diseño para aprobación |
| | Diplomado en empaques y exhibición | No se ha realizado propuesta | Analizar su viabilidad y si se aprueba realizar presupuesto y diseño para aprobación |
| CONSULTORIA Y GESTION EMPRESARIAL | Creación del Centro de Consultoría y Gestión Empresarial que pondrá a disposición de los empresarios soluciones específicas en acciones relacionadas con los campos del saber que abarcan los programas académicos que oferta la Institución | * La creación de Centros de proyección social está inmersa en el modelo aprobado y deben definirse políticas para la creación del centro específico planteado en el documento maestro * Programa escuela de Familia - Cursos de fotografía móvil - El programa de Diseño se ha encargado de su diseño y realización * educación para desescolarizados | * Desarrollar políticas específicas y procedimiento para la creación de centros de proyección social y definir presupuesto y recursos necesarios para el mismo * Diseñar y programar 2 cursos Escuela de Familia * Diseñar y programar 1 curso de Educación para desescolarizados |
| PRACTICA PROFESIONAL | Reglamento de prácticas | Ajuste y aprobación acuerdo 047 reglamento de prácticas y pasantías en la Universitaria Virtual Internacional | * Revisión y ajuste del acuerdo 047 |
| | Coordinación de prácticas : gestionar la vinculación a redes virtuales internacionales de prácticas profesionales | * Vinculación mediante convenio con Universidad de Ibagué como representante de IAESTE para establecer las condiciones que regirán los intercambios de estudiantes de pregrado entre UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL y las universidades asociadas a IAESTE en todo el mundo, representadas por la UNIVERSIDAD DE IBAGUÉ en el marco del Programa IAESTE - | Revisar prórroga del convenio - Divulgación y asignación de presupuesto para ejecución |
| | Búsqueda permanente de empresas receptoras que permitan la participación de los estudiantes del programa en calidad de practicantes | La Uvirtual pertenece a la red nacional de prácticas desde 2017 36 convenios para la realización de prácticas de los cuales 4 han sido utilizados por estudiantes del programa | Identificar como potencializar la red Identificar áreas de práctica en las empresas para proponer estudiantes y utilizar al máximo los convenios Fortalecer y aumentar el número de convenios para el desarrollo de prácticas |

| PROGRAMA DE RSE | ESTRATEGIA PLANTEADA DOCUMENTO MAESTRO 2014 | ESTADO ESTRATEGIA 2021 | PLAN MEJORAMIENTO |
|-----------------------------|---|---|---|
| PRACTICA SOCIAL COMUNITARIA | | 100 estudiantes del programa en sus tres ciclos han realizado prácticas empresariales | Seguir realizando seguimiento con el tutor para los futuros practicantes Unificar la información de los programas y realizar un repositorio de información de las prácticas |
| | Establecer contacto vía correo o plataforma con el entorno local, regional y nacional | La Institución pertenece a 6 gremios y asociaciones que le permiten ampliar sus redes y participar de eventos académicos, normativos, sociales e intercambiar conocimientos con pares | * Potenciar los beneficios de pertenecer a estas entidades en bien de la Institución y sus grupos de interés * Identificar y asociarse a Entidades gremiales y asociaciones específicas del programa de Diseño Gráfico |
| | Compartir la experiencia académica con el servicio social comunitario según el contexto | Canal Youtube con testimoniales de estudiantes del programa y concurso Gestando un cambio. | * Videos testimoniales de estudiantes, tutores, graduados, empresarios * Publicaciones del Modelo en concordancia con Investigación |
| | Fortalecer la formación integral de los profesionales en Diseño Gráfico Digital en los diversos espacios de participación social. | Las prácticas empresariales son un espacio académico dentro del currículo que en general incentiva la inmersión del estudiante en la realidad de su entorno | Búsqueda de espacios, eventos, proyectos interdisciplinarios para incentivar participación y el trabajo en equipo |
| | Realizar seminarios, foros y acciones participativas virtuales apoyadas en las redes sociales, promoviendo la generación de una cultura ciudadana de participación y cogestión comunitaria. | Se realizaron ciclos de webinar en temas específicos del programa de Diseño gráfico digital y en temas sociales, dirigidos a la comunidad académica, graduados y tutores, Proyecto MEGA realizado por el programa - 48 estudiantes de los programas de diseño han participado en los webinars | Fortalecer el desarrollo de webinars y foros virtuales en temas estratégicos de interés para toda la comunidad académica y grupos de interés |
| | Realizar acciones para vincularse y articularse con organizaciones ciudadanas en campañas de cultura anticorrupción, cultura ambiental y responsabilidad social | Concurso Gestando un cambio 2018 Voluntariado con Redvolucion MinTic - 15 estudiantes de los programas de Diseño Gráfico Digital hicieron parte del voluntariado. Voluntariado Unicef el alma no tiene color Un estudiante del programa realiza práctica en modalidad Voluntariado | * Definir y realizar políticas de "Voluntario Uvirtual" * Retomar Redvolución y socializar * Identificar escenarios de voluntariado acordes con el dogma institucional y ejecutarlos |
| | Fomentar valores y conciencia colectiva centrados en ideales de paz, progreso, justicia social y de respeto a los derechos humanos. | Incorporación de los Principios para la Educación Responsable en Gestión (PRME), al interior del desarrollo de las capacidades de generación de valor sostenible en nuestros estudiantes -Informe 2018 | Revisar impacto de los principios y actualizar informe Cuota de sostenimiento |
| | Establecer redes con las comunidades de los países o regiones donde se ubican los estudiantes de la UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL, tendientes a identificar sus particularidades y condiciones actuales a partir de la cultura y la interacción social, | La institución se ha adherido al Pacto Mundial de las Naciones Unidas realizando sus reportes en las fechas correspondientes - Está pendiente el último informe | Realizar el informe del COE |
| | | La institución cuenta con Certificado en Responsabilidad | Actualizar certificación |

| PROGRAMA DE RSE | ESTRATEGIA PLANTEADA DOCUMENTO MAESTRO 2014 | ESTADO ESTRATEGIA 2021 | PLAN MEJORAMIENTO |
|--|--|--|---|
| | transformar su entorno para generar un mayor campo de oportunidades y bienestar | Social, mediante la resolución 3441 de febrero de 2007 | |
| CONVENIOS Y ACUERDOS INTERINSTITUCIONALES | CONVENIO UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL NORTE | La Institución cuenta con 11 convenios de cooperación académica con IES nacionales e internacionales, 14 convenios de colaboración institucional, 36 convenios para prácticas 4 de los cuales son de los programas de Diseño Gráfico Digital y se cuenta con 1 convenio para intercambio estudiantil y práctica en el exterior | <ul style="list-style-type: none"> * Fortalecer la identificación y realización de convenios en los distintos frentes (Cooperación, Colaboración, practicas, voluntariado) * Verificar vencimientos y aprovechamiento de los convenios actuales para prórroga * Socializar convenios para maximizar su aprovechamiento |
| | CONVENIO CIDE | | |
| | CONVENIO MARCO UVIRTUAL- COONAVENCO | | |
| | CONVENIO UVIRTUAL - UPAMPLONA- UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL NORTE | | |
| | CONVENIO MARCO UVIRTUAL- COOPNACER | | |
| | CONVENIO EAM | | |
| | CONVENIO UNIVERSIDAD DE PAMPLONA | | |
| | CONVENIO DE COLABORACIÓN INTERINSTITUCIONAL SUSCRITO ENTRE FIDARE-ASESORÍA JUDICIAL PROPAGADA (A.J.P LTDA) Y UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL | | |
| CONVENIO DE COLABORACIÓN INTERINSTITUCIONAL SUSCRITO ENTRE FESOL (FONDO DE EMPLEADOS SE ALMACENES OLÍMPICA) Y UNIVERSITARIA VIRTUAL INTERNACIONAL. | | | |

Fuente: Relacionamiento con el Sector externo Uvirtual 2021.

7. PROFESORES

Para la Universitaria Virtual Internacional la condición de Personal Docente identifica al equipo de colaboradores, responsables de consolidar la calidad académico-educativa propuesta desde la estrategia institucional y centro de las expresiones formativas de “experiencias educativas innovadoras de calidad”. Para ello ha dispuesto el Acuerdo No. 005 de mayo 17 de 2013. “Por medio del cual se aprueba y se adopta el Estatuto Docente de la Universitaria Virtual Internacional” (Link: <https://n9.cl/70i21>).

En la Universitaria Virtual Internacional, la docencia está orientada al desarrollo de las actividades académicas y académico-administrativas de docencia (tutorías), investigación y de proyección (relacionamiento con el sector externo) a través de la interacción de las funciones sustantivas de la institución. Este concepto de Docencia se apoya en programas

de capacitación y actualización permanente de los docentes-tutores y administrativos, en los nuevos procesos pedagógicos-didácticos para la formación virtual. Por su parte, el Estatuto Docente establece: “Que la Universitaria Virtual Internacional reconoce en su cuerpo docente un estamento fundamental para que la Institución dé cumplimiento a su misión y objetivos”.

Este mismo Estatuto Docente se encarga de regular el conjunto de actividades propias de la relación Docentes - Tutores vs Institución, particularmente los procesos de convocatoria, selección y contratación, sistema de escalonamiento, proceso de evaluación docente, formación, desarrollo y promoción, proceso administrativo disciplinario, derechos y deberes; y demás aspectos propios de la actividad académica y de convivencia institucional.

Normatividad institucional

Se cuenta con un Estatuto Docente que considera los elementos, situaciones y actividades necesarias para el correcto funcionamiento de la planta de Docentes-Tutores de la Universitaria Virtual Internacional, destacándose los siguientes aspectos:

Capítulo I. Disposiciones generales

Capítulo II. De los tutores

Capítulo III. De la convocatoria, selección, clasificación y Contratación.

Capítulo IV. Sistema de escalafón

Capítulo V. Mecanismos de estímulo, promoción y ascenso

Capítulo VI. Sistema de valoración de las actividades docentes

Capitulo VII. De la formación y capacitación

Capítulo VIII. De la remuneración y prestaciones

Capítulo IX. Funciones, derechos y deberes de los tutores Virtuales

Capítulo X. Del régimen de participación democrática en los Estamentos de la institución

Capítulo XI. De las situaciones laborales y el régimen Disciplinario

Capitulo XII. De los permisos y licencias

Capitulo XIII. Del comité de evaluación y clasificación del Personal de tutores virtuales

Capitulo XIV. Modificación y vigencia de este estatuto

7.1. Características de los docentes del programa

Para el desarrollo de las acciones tutoriales se han definido un conjunto de perfiles, asociados a las necesidades requeridas:

Tabla 61. Caracterización grupo de docentes del Programa de Diseño Gráfico Digital. Año 2021

| Programa académico | Número de Docentes | Tipo de Vinculación (MT o TC) | Dedicación al programa (%) |
|----------------------------|--------------------|-------------------------------|----------------------------|
| Diseño Gráfico | 4 | TC | 100% |
| Diseño Gráfico | 4 | MT | 100% |
| Administración de Empresas | 2 | TC | 80% |
| Investigación | 2 | TC | 20% |
| Bienestar | 2 | TC | 20% |
| Bienestar | 1 | MT | 20% |

Fuente: Elaboración Propia. 2021

En la tabla a continuación, se visualiza el histórico de profesores vinculados al programa.

Tabla 62. Vinculación docente 2015-2021 programa Diseño Gráfico Digital articulado por ciclos propedéuticos

| AÑO | TRIMESTRES | Número de Docentes | Tipo de Vinculación (tiempo completo, medio tiempo, ocasional y cátedra) | | |
|------|------------|--------------------|--|----------------------|--------------|
| | | | Medio Tiempo (MT) | Tiempo Completo (TC) | Hora Catedra |
| 2016 | 1-2-3-4 | 10 | 0 | 10 | 0 |
| 2017 | 1-2-3-4 | 9 | 8 | 1 | 0 |
| 2018 | 1-2-3-4 | 12 | 5 | 7 | 0 |
| 2019 | 1-2-3-4 | 10 | 4 | 6 | 0 |
| 2020 | 1-2-3-4 | 8 | 5 | 3 | 0 |
| 2021 | 1-2-3-4 | 8 | 4 | 4 | 0 |

Fuente: Coordinación de Talento Humano. 2021

Relación de estudiantes por profesor

Para el análisis de estudiantes por docente se consideró la siguiente información:

La información de estudiantes se extrajo del sistema de información de registro académico para cada periodo. El programa Diseño Gráfico Digital cuenta con 259 estudiantes en el periodo 2021-1A.

Tabla 63. Histórico estudiantes Diseño Gráfico Digital

| 2019-2A | 2019-3A | 2019-4A | 2020-1A | 2020-2A | 2020-3A | 2020-4A | 2021-1A |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 151 | 170 | 137 | 217 | 165 | 215 | 186 | 259 |

La información de contratación docente es suministrada por la Coordinación de Talento Humano, haciendo cortes de docentes considerados el primer día de clase de cada periodo. En la institución sólo hay docentes de medio tiempo y tiempo completo; para el cálculo de docentes se tuvieron en cuenta los porcentajes de dedicación al programa, presentados en la tabla anterior de caracterización de profesores, con el fin de igualarlos a tiempo completo total. De acuerdo con los tiempos de dedicación al programa, para el periodo 2021-1A el programa Diseño Gráfico Digital cuenta con 8 profesores. En la tabla se observa la distribución periodo a periodo:

Tabla 64. Distribución de docentes por periodo programa Diseño Gráfico Digital

| 2019-2A | 2019-3A | 2019-4A | 2020-1A | 2020-2A | 2020-3A | 2020-4A | 2021-1A |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 7 | 7 | 7 | 6,5 | 6,5 | 6,5 | 6,5 | 8 |

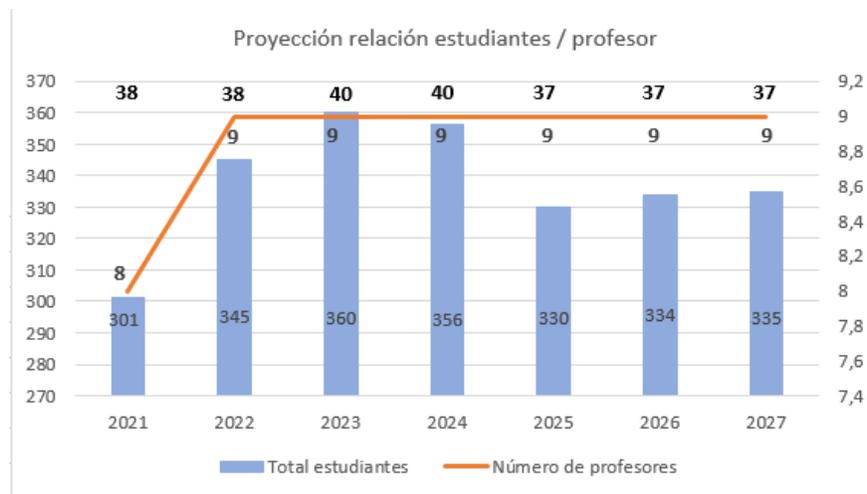
Para realizar el cálculo de estudiantes por docente se utiliza la fórmula Estudiantes del programa/ docentes asignados al programa. El resultado es:

Tabla 65. Estudiantes por docente por periodo programa Diseño Gráfico Digital

| 2019-2A | 2019-3A | 2019-4A | 2020-1A | 2020-2A | 2020-3A | 2020-4A | 2021-1A |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 22 | 24 | 20 | 33 | 25 | 33 | 29 | 32 |

De acuerdo con la proyección de estudiantes a 2027, a partir de 2022 se deberá aumentar un profesor para estabilizarse en 9, con el fin de mantener una relación similar a la actual.

Gráfica 38. Relación de estudiantes por docente Diseño Gráfico Digital. 2021-2027



Fuente: Elaboración propia con proyección de estudiantes suministrada por Vicerrectoría administrativa y Financiera. 2021

Tabla 66. Proyección de estudiantes de los 3 niveles 2021-2027

| Año | Técnico profesional en operación de objetos virtuales | Tecnología en gestión de la comunicación digital | Profesional universitario en diseño gráfico digital | Total estudiantes | Número de profesores | Relación est/prof |
|------|---|--|---|-------------------|----------------------|-------------------|
| 2021 | 218 | 22 | 61 | 301 | 8 | 38 |
| 2022 | 249 | 26 | 70 | 345 | 9 | 38 |
| 2023 | 257 | 28 | 75 | 360 | 9 | 40 |
| 2024 | 254 | 28 | 74 | 356 | 9 | 40 |
| 2025 | 236 | 26 | 68 | 330 | 9 | 37 |
| 2026 | 239 | 26 | 69 | 334 | 9 | 37 |
| 2027 | 240 | 26 | 69 | 335 | 9 | 37 |

Fuente: Elaboración propia con proyección de estudiantes suministrada por Vicerrectoría administrativa y Financiera. 2021

Se debe tener en cuenta también, que todos los programas académicos de la institución son apoyados por los profesores transversales de las áreas de investigación, bienestar, proyección social y Centro Virtual de Idiomas, en diferentes porcentajes de dedicación al programa.

7.2. Perfiles de los docentes del programa

Selección y contratación

Para la selección y definición del docente-tutor se tiene en cuenta el Estatuto Docente, Código sustantivo de trabajo, Ministerio de Trabajo, las leyes nacionales que rigen las condiciones laborales y el Marco Estratégico de la Universitaria Virtual Internacional.

Para la Universitaria Virtual Internacional, contar con personal idóneo para brindar servicios educativos de calidad, se hace posible mediante la definición clara e integral del respectivo perfil del cargo, acorde con los perfiles de cargo establecidos. Proveer de personal competente a la Uvirtual, mediante un proceso sistemático y equitativo, que asegure el cumplimiento con los requisitos legales e Institucionales.

El proceso de selección y contratación se define bajo el procedimiento GCH-PR-01, y se inicia con el requerimiento de personal y finaliza con la elaboración de la carpeta de Hoja de Vida de cada colaborador. Todas las convocatorias se realizan a través de medios de publicación como CompuTrabajo y el Observatorio de la Universidad colombiana. Todos los docentes-tutores, son contratados con una vinculación laboral directa que incluye todas las prestaciones de Ley, con un tipo de contrato a término fijo inferior a un año y con dedicación de medio tiempo y tiempo completo.

Anexo 37. Ingreso e inducción de docentes

Perfiles de cargo

Definición perfil Docente-Tutor

En el capítulo II, artículos 3 y 4 del Estatuto Docente, la institución define el perfil académico del docente-tutor como un ser “interdisciplinario de acuerdo con las exigencias de la calidad académica, con los conocimientos y la experiencia en entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de estrategias de enseñanza - aprendizaje para ambientes virtuales y aplicación y uso de plataformas LMS. El Tutor Virtual cumple básicamente las siguientes funciones académicas de apoyo al estudiante en su proceso formativo: motivar, orientar, acompañar, liderar el aprendizaje autónomo, asesorar y evaluar”.

El Tutor Virtual es el capital intelectual que facilita el proceso de aprendizaje al estudiante, que apropia la misión, valores y principios de la Universitaria Virtual Internacional, con habilidades comunicativas asertivas, domina y hace uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se actualiza e investiga permanentemente, promueve en el estudiante el uso de las TIC, orienta y acompaña en la construcción del conocimiento, indaga y conoce las estrategias pedagógico-didácticas que propician el aprendizaje virtual, reflexiona y repiensa su quehacer cotidiano como tutor virtual, con el propósito de mejorar

e innovar en sus prácticas educativas, promueve la innovación e investigación en los estudiantes, gestiona eficientemente la renovación y la innovación de los ambientes y objetos de aprendizaje virtual, reconoce en cada estudiante sus diferencias, realiza seguimiento continuo y oportuno a las actividades de los estudiantes, efectuando la retroalimentación correspondiente, propicia el trabajo independiente del estudiante en su proceso de aprendizaje, participa y promueve el trabajo colaborativo y provee las fuentes de información para la construcción de saberes.

Las funciones del docente-tutor se agrupan en tres perspectivas:

- 1- *Académica*: debe ayudar, orientar, acompañar, asesorar e informar al estudiante acerca de los métodos y técnicas necesarias para el estudio; profundización, clasificación y asimilación de contenidos, suministrándole herramientas metodológicas para la adecuación de su entorno.
- 2- *Pedagógica*: estimula y fomenta la autonomía y autorregulación en el aprendizaje; facilitando la integración de saberes y la comprensión del sistema de educación virtual.
- 3- *Investigadora*: contribuye a la búsqueda y desarrollo del conocimiento tecnológico a partir de la realidad del entorno.

Adicionalmente, el docente-tutor requiere para asumir su rol, el desarrollo de competencias que son objeto del plan de capacitación docente:

- *Competencias Pedagógicas*: Orientadas a superar el proceso pasivo, memorístico repetitivo tradicional, por el activo, de procesamiento, significación y construcción.
- *Competencias Comunicativas*: Cambia la comunicación oral tradicional utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje, por la capacidad de expresión escrita del discurso educativo empleando para ello, las herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.
- *Competencias Tecnológicas*: Son las necesarias para utilizar la tecnología educativa actual, desde el uso de máquinas de reproducción y transmisión de información hasta de programas informáticos y las redes, como la misma plataforma LMS.
- *Competencias desde el campo Axiológico*: El docente-tutor se caracteriza por su competencia académica y su idoneidad profesional. Debe propiciar el desarrollo en el estudiante de las competencias, habilidades y destrezas con sentido ético y social, además de desarrollar el sentido divergente, crítico y la creatividad del estudiante.

Es importante destacar, que el docente-tutor del programa Diseño Gráfico Digital y sus ciclos propedéuticos debe ser inter y multidisciplinario, contar con experiencia profesional en diferentes áreas del diseño gráfico y en docencia universitaria. Profesional a nivel de pregrado en áreas relacionadas con el diseño gráfico: Diseñador gráfico, Diseñador gráfico digital, Diseñador de comunicación visual, Diseñador multimedial. Con conocimiento de las áreas básicas del diseño gráfico: diseño básico, tipografía, diagramación, identidad corporativa, señalética, entre otros. Posgrado en áreas de la comunicación gráfica digital o las artes, en áreas relacionadas al fortalecimiento de los campos de acción del diseño gráfico o en procesos de investigación creación.

El perfil académico del Tutor Virtual debe ser interdisciplinario de acuerdo con las exigencias de la calidad académica, con los conocimientos y la experiencia en entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de estrategias de enseñanza - aprendizaje para ambientes virtuales y aplicación y uso de plataformas LMS.

Debe ser un profesional con suficientes didácticas especializadas para generar las competencias necesarias en los estudiantes, que acredite cualidades profesionales, didácticas e investigativas sobresalientes; demostrar excelente formación intelectual, profesional y humanísticas; conocer y acatar los principios ontológicos, filosóficos y sociales de la Institución. Requiere poseer título universitario en el campo del saber y experiencia profesional y docente en la misma disciplina no inferior a 2 (dos) años, título de posgrado en Educación Universitaria, o uno afín a su carrera profesional.

Perfil Coordinador Académico

La Institución cuenta con una definición general del perfil del Coordinador Académico de Programa. Para el programa Diseño Gráfico Digital se requiere: Profesional en Diseño Gráfico, con maestría culminada en Comunicación visual o áreas afines, experiencia de 2 años como Coordinador Académico o Decano en Instituciones de Educación Superior. Indispensable contar con experiencia en manejo registros calificados, autoevaluación, acreditación, proyección social, investigación e indicadores de gestión. Tener su CVLAC actualizado.

Tabla 67. Perfiles de los docentes Diseño Gráfico Digital. Año 2021

| Nombre | Formación Profesional | | | Formación Pedagógica en virtualidad | Experiencia Profesional | Experiencia Investigación, Innovación |
|---------------------------|-----------------------|--|---|---|---|--|
| | Título Académico | Nivel de Formación | Área | | | |
| Camilo Villota Pascuaza | Diseño gráfico | Especialista Maestría | Gerencia de multimedia Comunicación visual | Uso de las TIC como mediación pedagógica Asesoría para el uso de las TIC en la formación. | 10 años en el campo de la educación y la coordinación de programas académicos. | 5 años en asesoría de proyectos |
| Lisbet Riveros Vanegas | Diseño gráfico | Especialista Maestría | Desarrollo de negocios digitales. (en curso) Comunicación e Identidad Corporativa | Desarrollo e implementación de contenidos educativos virtuales | 25 años en diseño editorial, publicitario y de marca. 9 años de experiencia docente. | 2 experiencia en proyecto de investigación. 4 años en asesoría de proyectos de grado. |
| Jeice Hernández Contreras | Artes Plásticas | Especialización - 3Postgrados y Maestría | Imagen digital-fotografía - Gestión y análisis del Arte Actual | Docencia virtual - Docencia universitaria virtual | 20 años en el campo de las artes y el diseño, creación, desarrollo y ejecución de proyectos, creación de empresa, investigación y contenidos visuales, 12años formación de recurso humano. 3 dirección de trabajos grado a nivel profesional, planeación gestión y desarrollo de investigación en el área del diseño. | 15 años en e desarrollo de proyectos de investigación-creación: gestión, creación y desarrollo, publicaciones, generación de contenido de nuevo conocimiento y apropiación social de conocimiento. 3 años en formación de recurso humano en investigación-creacion.3 años en dirección de trabajos de grado.3años en el diseño, gestión y creación de estrategias pedagógica para el fomento de la investigación en el área de diseño: Creación y dirección de Semillero, dirección de proyectos. 1 año en a coordinación de investigación en diseño. 1 año dirección de grupo de investigación. |
| Axel Rodríguez Peña | Diseño gráfico | Meaestría | Diseño gráfico Digital | | 12 años como diseñador gráfico, 10 años como docente presencial, 2 años como Coordinador de programas académicos, 2 años como docente virtual. | 4 años como investigador, 8 años como asesor de proyectos de grado. |

| Nombre | Formación Profesional | | | Formación Pedagógica en virtualidad | Experiencia Profesional | Experiencia Investigación, Innovación |
|-----------------------|----------------------------|--------------------|-----------------|--|---|---|
| | Título Académico | Nivel de Formación | Área | | | |
| Rodolfo Rojas Rubiano | Artes Plásticas y Visuales | Maestría | Artes plásticas | <p>1. Docencia virtual - Docencia universitaria virtual, 2. Diplomado Autor de Contenidos 2019 (U.D.). 3. Diplomado en Docencia Virtual 2019 (U.D.). 4. Diplomado en Introducción a la Educación Virtual 2019 (U.D.). 5. Diplomado Tutor Virtual 2019 (U.D.)</p> | <p>Red de Bibliotecas Colsubsidio 2000-2009. Promoción cultural. Liceo Val 2009-2017 (Colegio de inclusión educativa) Docente de Artes Plásticas y Visuales para bachillerato. Convenio Universidad de Cundinamarca- Alcaldía Local de Usme (Escuelas de formación comunitarias rurales y urbanas) 2012. Universidad de la Salle (Bienestar Universitario) Docente de artes plásticas, Teoría de historia de la imagen contemporánea, fotografía experimental y videoarte experimental 2013-2014. Universidad Francisco José de Caldas 2018- actual (Facultad de Artes ASAB) Docente Historia y teoría del arte I, Historia y teoría del Arte III, Humanidades V, (Facultad de Comunicación UD), Teoría de la imagen. Universitaria Virtual Internacional 2014-Actual. Imagen y Cultura, Arte Contemporáneo, Historia del Arte, Comunicación Digital, Comunicación multimedia digital, Comunicación y expresión creativa, Semiótica, Tendencias del diseño. Convenio SED UDFJC, PRAES, Reto a la U 2020-actual. Fotografía 1 y 2.</p> | <p>Experiencia sin reconocimiento en CVLac: 2014 Coordinación estrategias de formación artística para habitantes de calle. Participación Jurado Alcaldía de Bogotá Localidad de Barrios Unidos Salón de Arte Local 2014, Jurado Salón de Arte Localidad de Tunjuelito 2015, Jurado Escuelas de Formación Alcaldía de Usme 2016, Jurado Salón Arte Joven Localidad de Kennedy 2017 1- 2, Jurado Salón Arte Tunjuelito 2018, De lo rural a lo Urbano colección fotográfica Usme 2015, Exposición: Travia de Oriente , ferrocarril del sur oriente Biblioteca Pública la Marichuela 2016, Diario de viaje: La realidad del campesinado en Usme 2017 (Dibujos). 2016 Participación Premio Crónica Fotográfica Minicultura. Murales para la Paz Localidad de Usme 2015. Tres Americas (asistencia taller de creación)2014. UD, Universidad de Toronto, Universidad de Rio de Janeiro 2013. Acompañamiento y registro fotográfico emprendimientos rurales en la Localidad de Usme 2017. De lo rural a lo Urbano: Un acercamiento al intersticio en el límite urbano de Bogotá (tesis) 2015. Obra abierta, experiencia artística, dibujos y pintura 2018. Rubiano Arte y tradición (emprendimiento) 2019-2021, Investigación sobre las implicaciones del sobreesfuerzo en la actividad humana. Reflexión estética. (en proceso). La sociedad del cansancio una crítica al sistema de dominación productiva (artículo en proceso). Estéticas del descanso (Proyecto creativo en proceso).</p> |

| Nombre | Formación Profesional | | | Formación Pedagógica en virtualidad | Experiencia Profesional | Experiencia Investigación, Innovación |
|-------------------------|-------------------------|---|--|---|--|---|
| | Título Académico | Nivel de Formación | Área | | | |
| César Córdoba Rodríguez | Ingeniero de multimedia | Maestría (próximo a terminar) | Negocios Digitales | Negocios Digitales | 8 años en el sector digital, como director de proyectos multimedia en el sector privado y gobierno. 6 años como docente y 6 años con empresa (laboratorio multimedia digital) | 1 año como Instructor investigador. 3 Años como mentor, Startups y proyectos de grado |
| Juan Walteros Alba | Diseño gráfico | Especialista Maestría | Gerencia en medios de comunicación Diseño gráfico digital | Docencia virtual Ambientes y herramientas virtuales de aprendizaje | 2 años ejerciendo el rol de diseñador gráfico y 8 años en el campo de la educación | |
| Felipe Arellano Maygua | Diseñador industrial | Especialista Maestría (esperando ceremonia) | Pedagogía del Diseño Gestión y generación de contenidos digitales | Pedagogía y conectivismo para educación virtual | 9 años en el área de diseño digital, interactivo e industrial; ejerciendo y en docencia. 4 años de experiencia dirigiendo y elaborando (UX / UI) proyectos de diseño y desarrollo de productos digitales (Web, app, videojuegos, diseño instruccional). Trabajando con entidades privadas, públicas y ONG. | 4 años de experiencia como investigador principal; con publicaciones escritas, ponencias y productos digitales registrados; tanto software como producción en diseño y animación. 3 años de experiencia como consultor y creador de productos digitales para Startups/ empresas / gobierno / ONG con marca personal. |

Fuente: Elaboración propia. 2021

7.3. Asignación y Gestión de las Actividades de los Docentes

Cada docente del programa Diseño Gráfico Digital tiene una asignación de espacios académicos de acuerdo con su formación, estableciendo unas horas dedicadas a la docencia, a la investigación según los proyectos que se estén adelantando, a extensión, según los requerimientos de la Institución, y unas horas definidas para actividades administrativas en el desarrollo de los modelos pedagógicos de control y gestión. El Estatuto Docente de la Universitaria Virtual Internacional establece una dedicación de 40 horas para docentes-tutores de tiempo completo y 20 horas para los docentes-tutores de medio tiempo. En sus inicios, el 100% de la carga de los docentes del programa, la constituían labores de docencia, pero la institución fue evolucionando para lograr una carga más equitativa en la relación docencia- investigación- extensión. Es por esto que, a partir del 2018, como resultado de procesos de autoevaluación, tanto institucional como de

programas, se ha ido consolidando para que, en un mediano plazo, la distribución de las funciones sustantivas sea del 60% en docencia, 20% en investigación y 20% en proyección social, como se establece en los Lineamientos para la asignación académica de los docentes-tutores, que contempla:

Trabajo académico de acompañamiento directo

Se realizan de manera sincrónica y asincrónica, y se distribuye en las siguientes actividades:

- *Preparación de espacios académicos:*
 1. Espacio académico que el docente no ha dirigido antes, la asignación es de 1,5 horas semanales.
 2. Espacio académico que el docente ya ha dirigido, se tiene una carga estándar de una hora semanal.
- *Horas de Acompañamiento Directo:* Sesiones sincrónicas semanales que orienta el docente-tutor para cada espacio académico. Su duración se determina por el número de créditos académicos y tipología del espacio.
- *Retroalimentación y Acompañamiento:* Se realiza de manera sincrónica y asincrónica. Para la asignación, se tiene en cuenta no solo el acompañamiento, sino también el tiempo necesario para identificar e informar sobre procesos asociados a la permanencia estudiantil.
- *Tutoría:* Sesiones sincrónicas semanales del docente-tutor con el estudiante, el tiempo se asigna según el número de créditos y tipología del espacio académico.

Labores de investigación

- *Acompañamiento a proyectos de grado:* El tiempo asignado es de 30 minutos semanales por proyecto de grado en el periodo académico.
- *Proyectos de investigación, innovación y creación artística y cultural:* Este tiempo se asigna de acuerdo con el rol:
 - 1- *Director de grupo de investigación:* El tiempo se asigna según el número de proyectos a cargo. Para labores de dirección de grupos de investigación se asignan 5 horas semanales.
 - 2- *Investigador de proyecto asignado:* Para el investigador principal, hasta 20 horas, los investigadores acompañantes, hasta 10 horas.
 - 3- *Director de Semillero de Investigación:* El tiempo se asigna según el número de estudiantes vinculados al semillero. Por cada cinco estudiantes, una hora semanal.

Proyección Social

1- Emprendimiento

- *Dirección Unidad de Emprendimiento:* Se asigna tiempo para las labores propias de la dirección, según el relacionamiento y crecimiento de los emprendimientos en la institución, hasta 20 horas.
- *Acompañamiento a Trabajos de Grado de emprendimiento:* Por cada proyecto se asignan 30 minutos semanales.
- *Acompañamiento a Proyectos de emprendimiento desde Convocatorias:* Por cada proyecto de emprendimiento se asignan hasta 3 horas a la semana.
- *Prácticas y pasantías:* Tiempo asignado para el acompañamiento a los estudiantes que estén cursando el espacio de práctica. El tiempo se determina por el número de créditos y número de estudiantes.
- *Cursos de proyección social:* Por cada curso se asignan 4 horas semanales.

2- Relacionamiento con el sector externo

- *Preparación o coordinación en cursos con el sector externo:* Para adecuación de un curso ya existente se asigna una hora semanal. Para el desarrollo de un curso nuevo, hasta 4 horas semanales. Para coordinación académica de un curso, 2 horas semanales. El tiempo necesario en docencia y acompañamiento depende del plan de curso propuesto.
- *Participación en actividades de movilidad social:* La asignación de tiempo se dará de acuerdo con la actividad a desarrollar.
- *Participación en actividades de movilidad académica nacional o internacional:* Los tiempos asignados a los docentes tutores se acordarán con la vicerrectoría académica y dependen de los tiempos acordados en los convenios.

3- Labores complementarias

- *Participación en comités:* El tiempo se asigna según la periodicidad de cada comité. 2 horas semanales para reuniones de equipo docente/programa de periodicidad semanal y 2 horas para comités de periodicidad mensual.
- *Participación en procesos de autoevaluación, acreditación, creación y renovación de nuevos programas:* La asignación se determina en función del proceso.
- *Asignación para formación docente:* Tiempo asignado para complementar estudios de postgrado, se acuerda con la Vicerrectoría Académica en cada periodo.
- *Plan Padrino de Docentes:* El tiempo se asigna por el número de docentes asignados al padrino. Hasta 3 docentes nuevos, se asigna una hora semanal.
- *Funciones Administrativas:* El tiempo asignado depende de la actividad.

A continuación, se presenta la carga docente, según espacios académicos para el programa Diseño Gráfico Digital:

Tabla 68. Asignación y gestión de actividades docentes. Año 2021

| Nombre del Docente | Profesión | Asignatura | Nivel máximo de formación | Programa al cual se encuentra adscrito | Horas contratadas semanales | Porcentaje (%) de dedicación | | | |
|---------------------------|----------------------------|---|--------------------------------------|--|-----------------------------|------------------------------|---------------|-----------|-------------------------|
| | | | | | | Docencia | Investigación | Extensión | Labores administrativas |
| Camilo Villota Pascuaza | Diseñador gráfico | Coordinación del programa | Maestría | Diseño gráfico digital | 40 | 0% | 0% | 0% | 100% |
| Lisbet Riveros Vanegas | Diseñador a gráfica | Metodología del diseño Estética del diseño Planimetría digital Práctica profesional Práctica profesional Publicaciones periódicas Tipográfico y corporativo digital | Maestría | Diseño gráfico digital | 40 | 0% | 0% | 0% | 100% |
| Jeice Hernández Contreras | Maestra en Artes plásticas | Color digital Opción de grado Opción de grado Opción de grado | Maestría | Diseño gráfico digital | 40 | 40% | 10% | 8% | 42% |
| Axel Rodríguez Peña | Diseñador gráfico | Fundamentos de la comunicación digital Ilustración digital I Imagen y sonido Piezas publicitarias digitales Vectorial y retoque digital | Maestría | Diseño gráfico digital | 40 | 10% | 60% | 0% | 30% |
| Rodolfo Rojas Rubiano | | Arte e imagen contemporáneos Comunicación multimedia digital Comunicación y expresión creativa Historia del arte Imagen y cultura Semiótica digital | Maestría | Diseño gráfico digital | 20 | 55% | 13% | 0% | 32% |
| César Córdoba Rodríguez | Ingeniero de multimedia | Animación 3D I Animación 3D II Animación web Aplicativos y desarrolladores web Multimedia y producción interactiva | Pregrado (Maestría próxima a acabar) | Diseño gráfico digital | 20 | 85% | 10% | 0% | 5% |

| Nombre del Docente | Profesión | Asignatura | Nivel máximo de formación | Programa al cual se encuentra adscrito | Horas contratadas semanales | Porcentaje (%) de dedicación | | | |
|---------------------------------|----------------------------|--|---|--|-----------------------------|------------------------------|---------------|-----------|-------------------------|
| | | | | | | Docencia | Investigación | Extensión | Labores administrativas |
| Juan Walteros Alba | Diseñador gráfico | Animación avanzada Copy publicitarios Perspectiva y descriptiva Propedéutica técnico profesional Tendencias del diseño digital | Maestría | Diseño gráfico digital | 20 | 90% | 10% | 0% | 0% |
| Felipe Arellano Maygua | Diseñador industrial | Investigación | Especialización - Esperando a grado de Maestría | Diseño gráfico digital | 20 | 66% | 12% | 0% | 12% |
| Karen Yurani Sarmiento Murcia | Administradora de Empresas | Emprendimiento, Ecodesarrollo | Maestría | Investigación | 40 | 0% | 100% | 0% | 0% |
| Diego Fernando Medina Gordilla | Ingeniero Ambiental | Metodología de la Investigación en EVA Herramientas Tecnológicas Aplicadas a la Investigación Investigación Aplicada | Especialista | Investigación | 40 | 100% | 0% | 0% | 0% |
| SANDRA BIBIANA HURTADO PERDOMO | Administración de empresas | Constitución política | Especialista | Administración de Empresas | 40 | 100% | 0% | 0% | 0% |
| GREYS YURANIS CHALARCA ARBOLEDA | Administración de empresas | Fundamentos de administración | Especialista | Administración de Empresas | 40 | 100% | 0% | 0% | 0% |
| WILMAR ARNULFO BRAVO MURILLO | Administrador de empresas | E-commerce | Maestría | Administración de Empresas | 40 | 100% | 0% | 0% | 0% |

Fuente: Elaboración propia. 2021

Es muy importante tener en cuenta que cada docente tiene una asignación horaria de acuerdo con las cargas de espacios académicos asignadas desde el inicio de cada periodo, y adicionalmente se involucran actividades propias del desarrollo académico siempre alineadas con las habilidades y competencias de cada Tutor, su experiencia y los proyectos que adelanten ya sean en investigación o en extensión.

Anexo 38. Formato Plan de trabajo docente

Anexo 39. Lineamientos asignación docente

7.4. Permanencia, Desarrollo y Capacitación Docente

Plan de formación docente-tutor

El Plan de formación y capacitación docente de la Universitaria Virtual Internacional tiene por objeto fortalecer las competencias tecnológicas, pedagógicas, comunicativas y de gestión de los docentes-tutores para generar experiencias educativas innovadoras de calidad a las comunidades. Esto se lleva a cabo en fases:

Fase 1. Identificación de necesidades: A partir del análisis de las evaluaciones docente y evaluaciones institucionales, se identifican las necesidades de formación y capacitación, y se asocian a las competencias establecidas por la institución, para determinar el proceso a seguir en la búsqueda de la excelencia. Para el año 2020 las necesidades identificadas, conllevaron básicamente a trabajar en el fortalecimiento de:

- Habilidades comunicativas.
- Manejo de herramientas tecnológicas y de plataformas.
- Pedagogía y didáctica.
- Investigación, innovación, creación artística y cultural.
- Lineamientos institucionales.
- Segunda lengua.

Fase 2: Diseño del plan de formación y capacitación: Para el cumplimiento de las actividades se diseñó el plan de formación y capacitación 2020-2026, el cual contiene los objetivos, líneas de formación, estrategias, metodología, fechas de implementación, indicadores y presupuesto.

Fase 3: Priorizar: Teniendo en cuenta la clasificación de las necesidades identificadas y los objetivos estratégicos de la institución, dentro del plan de formación y capacitación se da prioridad a:

- Apropiar los principios, valores e identidad institucional.
- Pedagogía y didáctica para la educación virtual, para desarrollar las competencias pedagógicas de los docentes-tutores.
- Investigación, innovación, creación artística y cultural, enfocada en la articulación de los procesos formativos con la investigación y la innovación.
- Comunicación: Enfocada en el fortalecimiento de competencias comunicativas.
- Herramientas y plataformas tecnológicas: para fortalecer las competencias tecnológicas que conlleven a la creación de ambientes virtuales de aprendizaje innovadores.

- Segunda lengua: Para promover las competencias en una segunda lengua, buscando fortalecer el desarrollo de los espacios académicos y apoyar los procesos de internacionalización institucional.

Fase 4. Estrategias de formación: Para mejorar las competencias de los docentes-tutores se plantean cuatro estrategias de formación:

- Actualización: Tienen por objetivo brindar capacitación en búsqueda de la actualización docente en temas específicos. Son cursos cortos que se pueden realizar aprovechando los periodos de receso según el calendario académico.
- Formación permanente: Comprende todas las acciones que buscan fortalecer las competencias de los docentes-tutores (tecnológicas, pedagógicas, investigativa, comunicativa, y de gestión), con el fin de lograr el mejoramiento continuo para la innovación y calidad educativa. Lo conforman los diplomados permanentes en docencia virtual.
- Socialización de buenas prácticas: Se lleva a cabo en las reuniones de docentes-tutores y en el coloquio de investigación.
- Formación posgradual: Contempla el apoyo financiero para el desarrollo de programas de especialización, maestría y doctorado, logrando un equipo de trabajo de alto desempeño que pueda ofrecer experiencias educativas de calidad. Para ejecutar esta estrategia, se creará un fondo permanente de formación docente. Los beneficiarios de este fondo serán seleccionados por convocatoria interna.

Fase 5. Metodología: Para implementar las estrategias, se utilizarán como metodologías la formación virtual, educación blended, presencialidad apoyada por tecnologías y educación presencial, estas metodologías se seleccionarán dependiendo de las necesidades específicas de formación.

Fase 6. Divulgación del Plan de formación y capacitación: El plan se socializa a través de los medios de comunicación institucionales y de reuniones por áreas, indicando los medios, el cronograma, el responsable de la capacitación y la metodología de trabajo establecida.

Fase 7. Ejecución. La ejecución del plan lo lideran los responsables designados, contando con el apoyo de la Vicerrectoría Académica y de Investigaciones, el área de Talento Humano, Tecnología y Diseño y Producción Virtual para garantizar las condiciones necesarias para su desarrollo.

Fase 8. Evaluación. Cada una de las acciones de formación está asociada a instrumentos de evaluación que permiten validar el aprendizaje, el impacto, la pertinencia y calidad de

los contenidos y las competencias del responsable de la acción de formación. Esto permitirá la identificación y posterior implementación de acciones de mejora continua.

7.5. Seguimiento y Evaluación Docente

Evaluación de desempeño Docentes

La evaluación docente es el resultado del trabajo del equipo académico en su interés por mejorar la calidad de la educación, teniendo en cuenta la docencia es una de las funciones sustantivas de la institución. Para la Uvirtual es fundamental ofrecer a los estudiantes las mejores condiciones y ambientes de aprendizaje para que puedan cumplir con sus objetivos de formación profesional. En este sentido, el seguimiento permanente del desempeño de nuestros docentes-tutores permite proponer planes y acciones de mejoramiento para lograr los estándares de calidad esperados.

La evaluación de desempeño está alineada al GTH-MA-01 Manual para Evaluación de Desempeño y el DOC-MA-02 Manual de Evaluación Docentes-tutores, se realiza a través de una medición y análisis objetivo, que permita conocer el nivel de desarrollo de las competencias estratégicas de la Institución. Inicia con la planeación de la evaluación de desempeño y finaliza con el seguimiento de los planes de mejoramiento y de fortalecimiento.

El modelo de evaluación por el cual opta la Uvirtual es un modelo de Evaluación de 270°, el cual consiste en evaluar al colaborador desde tres fuentes distintas, las cuales son: autoevaluación, evaluación del jefe inmediato y evaluación de un tercero (Par o coequipero).

La evaluación de desempeño se realiza a todos los colaboradores administrativos y docentes-tutores de todos los niveles de la Institución (estratégico, profesional, operativo y soporte).

a) Para colaboradores administrativos el periodo de evaluación de desempeño no puede ser inferior a tres (03) meses ni superior a cinco (5) meses.

b) Para los docentes tutores, se entenderá como la evaluación docente aplicada en cada periodo académico y debe ejecutarse en las fechas definidas en el Calendario Académico vigente.

c) La Evaluación de desempeño 270° debe aplicarse de la siguiente forma:

- Administrativos: autoevaluación, evaluación del jefe inmediato y evaluación de un tercero.

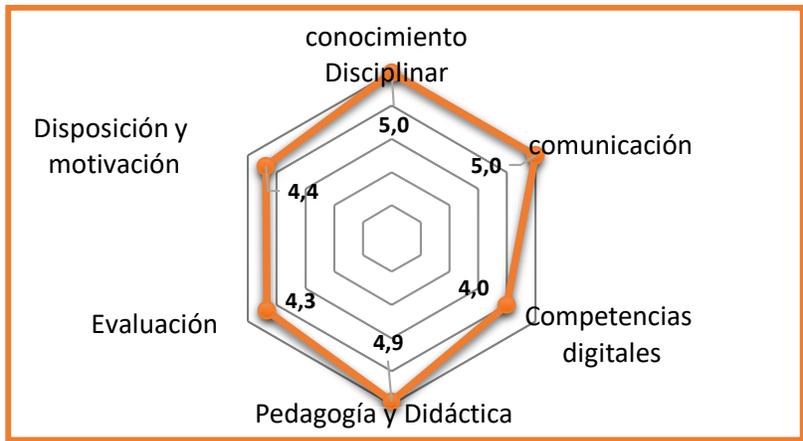
- Docentes-tutores: evaluación por el Estudiante, por Coordinador Académico y el mismo Docente (autoevaluación).

La evaluación de docentes se realiza en cada trimestre académico a través de tres formularios que son enviados a los estudiantes, los coordinadores de programa y los docentes-tutores (autoevaluación). Los formularios constan de una serie de preguntas en las que se establece una escala de valoración tipo Likert con cinco opciones de respuesta que corresponden a cada una de las categorías establecidas. Además, se incluyen preguntas abiertas tanto para los docentes como para los estudiantes, y la opción de incluir comentarios en cada una de las respuestas. Como resultado del proceso de evaluación, se obtienen las valoraciones de las categorías para cada uno de los docentes, teniendo en cuenta roles que realizaron la evaluación, además, se establece el promedio general por programa y el promedio institucional.

Los resultados de la evaluación docente del último trimestre del año 2020 muestran un promedio de evaluación por encima de 4, lo que indica que los docentes son evaluados de manera positiva por los estudiantes. La variable mejor evaluada es la de comunicación y conocimiento disciplinar, lo cual es una fortaleza que favorece el desempeño y dedicación de los docentes tutores. Sin embargo, se observa que es importante reforzar a los docentes en conocimientos y manejo de tecnologías y recursos digitales, fundamentales en la metodología 100% virtual del programa.

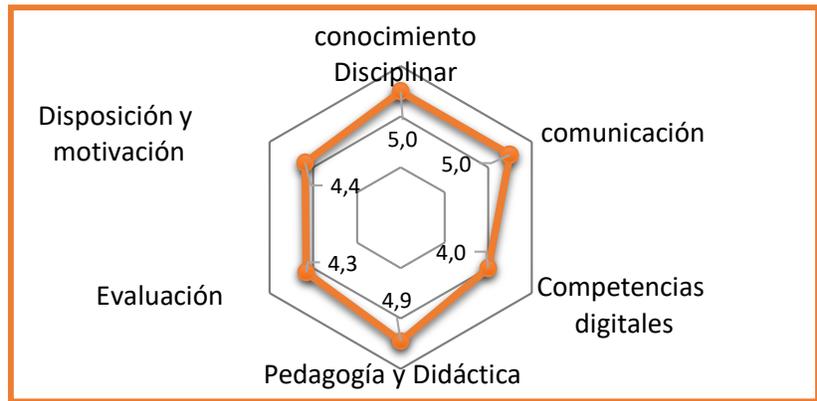
En caso que el docente presente una calificación por debajo del promedio, el coordinador del programa informa al docente para elaborar en conjunto un plan de mejoramiento para el trimestre, al cual se le hace seguimiento. En caso de no mejorar se tomarán nuevas decisiones. En las gráficas se visualizan los resultados obtenidos de la evaluación docente en los programas técnico, tecnológico y profesional en Diseño Gráfico Digital, del año 2020.

Gráfica 39. Resultados evaluación docente Técnico Profesional en Operación de Objetos virtuales. 2020



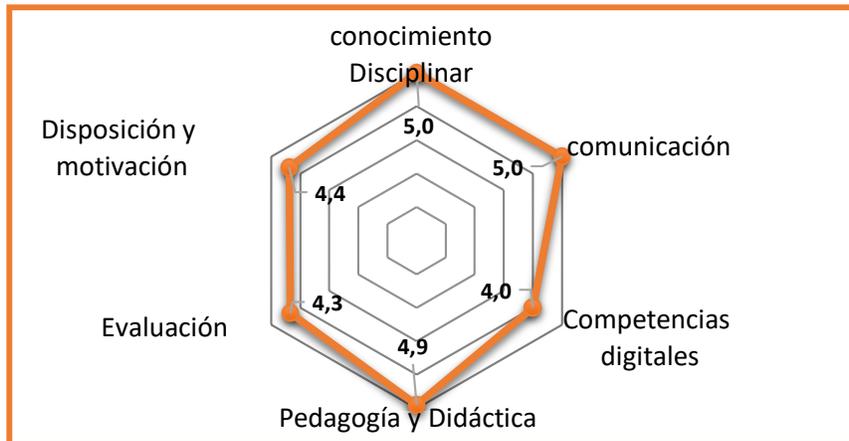
Fuente: Evaluación docente Diseño Gráfico Digital. 2020

Gráfica 40. Resultados evaluación docente Tecnología en Gestión de la Comunicación Digital 2020



Fuente: Evaluación docente Diseño Gráfico Digital. 2020

Gráfica 41. Resultados evaluación docente Profesional en Diseño Gráfico Digital. 2020



Fuente: Evaluación docente Diseño Gráfico Digital. 2020

Anexo 40. Manual de Evaluación de Docentes - tutores

Anexo 41. Evaluación de desempeño de los docentes

Anexo 42. Formato Plan de mejoramiento docente

Anexo 43. Plan de formación y capacitación docente – tutor 2020-2026

8. MEDIOS EDUCATIVOS

Para la Universitaria Virtual Internacional, los medios educativos incluyen recursos bibliográficos, bases de datos, equipos y aplicativos informáticos, plataformas LMS y escenarios de simulación virtual, acordes con la pertinencia, los alcances y el crecimiento previsto y alcanzado.

Los medios educativos constituyen uno de los aspectos principales para el desarrollo de programas académicos fundamentados en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, tal como se plantea en los objetivos institucionales de la Universitaria Virtual Internacional (Artículo 5, Estatuto General (Link: <https://n9.cl/i1d6j>)), y se articula con los objetivos estratégicos institucionales, particularmente con el de “Generar experiencias innovadoras mediadas por la tecnología”.

8.1. Selección y Cobertura de los Medios Educativos

Los medios educativos dispuestos por la Universitaria Virtual Internacional están soportados por un equipo de trabajo que desde diferentes áreas brindan el apoyo necesario para garantizar su correcto funcionamiento y utilización.

- *Dirección de Tecnología:* Garantiza el soporte técnico necesario para el correcto funcionamiento de servidores y plataformas disponibles para el desarrollo de las actividades académicas.
- *Coordinación de Diseño y Producción Virtual:* Lidera los procesos de construcción de espacios académicos, la capacitación a los docentes-tutores en relación con el uso de la plataforma LMS y la implementación del modelo educativo a través de los entornos virtuales de aprendizaje dispuestos por la Institución.
- *Diseño Gráfico:* Apoya el diseño de las piezas gráficas para la comunicación de las diferentes actividades académicas.

8.1.1. Plataforma virtual y los procesos de formación

En los últimos dos años, la Universitaria Virtual Internacional ha venido trabajando en el mejoramiento y actualización de las diferentes plataformas LMS y de los recursos educativos que ofrece a sus estudiantes. Durante los años 2016 y 2017 se realizaron las actualizaciones correspondientes de la plataforma Blackboard, con el fin de mantener altos niveles de seguridad y estabilidad de la plataforma. En 2018 se actualizó la plataforma Blackboard Collaborate a la versión Ultra, que hizo posible la creación de multisalas, lo que garantizaba que cada uno de los espacios académicos ofrecidos por la institución contara con su propia sala para encuentros sincrónicos, en donde los docentes-tutores pueden realizar las sesiones virtuales con sus estudiantes. Adicionalmente, entre 2017 y 2018 se realizó la reestructuración de los espacios académicos con el fin de mejorar la experiencia educativa ofrecida por la Institución, con su respectivo proceso de adecuación y actualización en la plataforma LMS.

Entre finales de 2020 y comienzos de 2021, con el propósito de ofrecer una mejor experiencia a sus estudiantes y docentes, se realizó un importante cambio en la plataforma LMS y en la plataforma para las sesiones en vivo con la incorporación de Brightspace y Microsoft Teams, incluyendo todas las herramientas de Office 365, lo que constituye en un beneficio muy importante para los docentes y estudiantes de la institución.

8.1.2. Biblioteca

La biblioteca Uvirtual, tiene acceso a colecciones de diferentes tipos de documentos académicos, entre libros, revistas, informes y tesis en diferentes áreas del conocimiento, a los cuales se puede acceder en texto completo en tanto recursos Web. Algunas de estas bases denominadas bibliotecas virtuales, gracias al acceso completo en texto y a las diferentes herramientas con las que cuentan, son claramente consideradas como un escenario virtual de aprendizaje que se constituye en un imprescindible mediador pedagógico y recurso educativo en esta modalidad educativa.

La Universitaria Virtual Internacional cuenta con las siguientes bases:

- **E-Libro:** Es una biblioteca virtual *por suscripción*. Ofrece acceso a textos completos, textos de cátedra, libros, artículos, investigaciones científicas y tesis doctorales de todas las disciplinas académicas. E-Libro tiene en su plataforma más de 80.000 libros con acceso a texto completo de más de 200 editoriales, contenidos de «acceso abierto» (revistas científicas o *journals*, artículos científicos) seleccionados

cuidadosamente, que están disponibles en la plataforma y que conforman un valor agregado para el programa.

Las principales características y beneficios incluyen acceso simultáneo, instantáneo y dinámico (e-Libro está siempre disponible) a páginas y contenidos usando tecnología PDF, que conservan la apariencia de la versión impresa de un documento, capacidad de investigación avanzada (e-Libro/InfoTools™), señaldadores, resaltadores, anotaciones y otras herramientas, descargas de los contenidos completos en diferentes dispositivos, préstamos de libros en línea por 14 días; aplicación propia para IOS y Android que permite la lectura on-line y off-line de libros electrónicos, informes y estadísticas de uso; de acuerdo con los estándares de ICOL (International Coalition of Library Consortia).

El acceso a los recursos educativos (libros, revistas e informes) es multiusuario, lo que significa que un número ilimitado de usuarios pueden acceder simultáneamente a los recursos y utilizar todas las herramientas mencionadas.

- **Open Knowledge Repository - Banco Mundial:** cuenta con un Repositorio de conocimiento abierto, con más de 25.000 publicaciones, en inglés y en español, sobre diferentes temáticas relacionadas con el desarrollo económico, la economía mundial, estudios económicos sectoriales, banca y negocios. Link de acceso: <https://openknowledge.worldbank.org/>
- **Dialnet:** Es una base de datos de contenidos científicos hispanos, muy exhaustiva y actualizada. Ofrece recursos y servicios de utilidad tanto para Investigadores y usuarios en general, como para Editores de publicaciones y para Bibliotecas. Link de acceso <https://dialnet.unirioja.es/>
- **ERIC:** Es una base de datos bibliográfica patrocinada por el *Institute of Education Sciences*, con acceso a 2200 textos completos de artículos y otros materiales educativos, tales como audio y video, con un cubrimiento desde 1966 hasta la fecha. Link de acceso: <https://eric.ed.gov/>
- **Redalyc:** La Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal es un proyecto impulsado por la Universidad Autónoma de Estado de México (UAEM), con el objetivo de contribuir a la difusión de la actividad científica editorial que se produce en y sobre Iberoamérica. Link de acceso: <http://www.redalyc.org/home.oa>

- **E-print-Network:** E-print es una base de datos que almacena más de 25.200 Web sites y bases de datos mundiales, conteniendo información sobre ciencias básicas y aplicadas. Link de acceso: <https://www.osti.gov/epsearch/search.html>
- **DOAJ:** El *Directory of Open Access Journals* es actualmente el directorio más amplio en Internet de revistas open access, provee acceso a revistas científicas y académicas de acceso abierto. El objetivo del directorio es incrementar la visibilidad y fomentar el uso de la literatura científica a través de las revistas de acceso abierto. Link de acceso: <https://doaj.org/>
- **Latindex:** es el Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Ofrece información bibliográfica sobre las publicaciones científicas seriadas producidas en la región. Link de acceso: <http://www.latindex.unam.mx/latindex/inicio>

8.1.3 Dotación de Software

Plataforma LMS

Un LMS es un Sistema para la Gestión del Aprendizaje (*Learning Management System*), es decir, una plataforma en línea que permite la administración, distribución, el seguimiento y el control de las actividades académicas tanto sincrónicas como asincrónicas y que sirve como base del proceso de enseñanza-aprendizaje propuesto dentro del modelo educativo de una IES (o cualquier institución que desea realizar procesos de formación).

La Universitaria Virtual Internacional cuenta con la plataforma Brightspace, con un licenciamiento con capacidad inicial (por el actual nivel de operación) de hasta mil (1.000) usuarios y la posibilidad de incrementar dicho número de usuarios en cualquier momento, sin restricciones en cantidad, si fuere necesario para el desarrollo del proyecto, gracias al modelo de licenciamiento elástico que provee dicha plataforma.

- **Alcance:** el alcance de la licencia comprende desde la instalación hasta la implementación, actualización y mantenimiento de la plataforma, así como el proceso de acompañamiento y capacitación del personal responsable del manejo de la plataforma de la Universitaria Virtual Internacional.
- **Administración de cursos:** las herramientas de administración están enfocadas a la creación efectiva y al establecimiento de los cursos (asistentes de creación, plantillas) así como a las herramientas para la migración ciclo a ciclo (copia de los cursos, reciclado) y archivos (importar/exportar, archivos de cursos, respaldos).

- **Interfaz Web 2.0:** la interfaz de usuario facilita el acceso a la información desde diferentes lugares y ajustarla de modo que sea relevante para el estudiante. Esta apariencia Web 2.0 incluye habilidades drag-and-drop, listas desplegables, opciones de ayuda contextual y contenido en html.
- **Desarrollo de contenidos:** Permite importar contenido creado en herramientas externas, tales como Adobe Dreamweaver, Camtasia, Presenter, Photoshop, Captivate y, en general, cualquier herramienta de desarrollo que respete el estándar SCORM.

Ver página web de Brightspace: <https://www.d2l.com/es/educacion-superior/>

- **Herramientas de Aprendizaje:** la plataforma posee una variedad de herramientas diseñadas para soportar y apoyar las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje específicas en cada espacio académico:
 - a) Mensajes
 - b) Calendario
 - c) Tareas
 - d) Debates (Foro)
 - e) Actividades
 - f) Centro de Calificaciones
 - g) Checker – Prevención de Plagio
 - h) Gestión y seguimiento al estudiante

Estos elementos se complementan con un sistema de alertas que brindan información al docente tutor sobre los estudiantes han ingresado a la plataforma, a los espacios académicos, han realizado envío de actividades o tienen pendientes alguna entrega.

8.1.4. Medios Audiovisuales

El Aula Virtual

A continuación, se presenta la estructura básica que tienen los espacios académicos dentro de la plataforma Brightspace:

Ilustración 47 Página de acceso a Brightspace

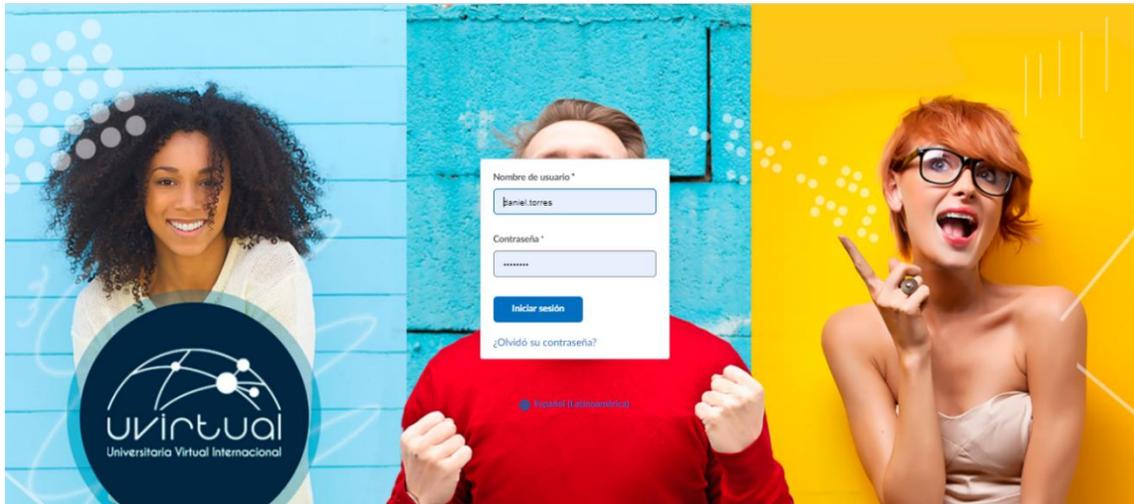
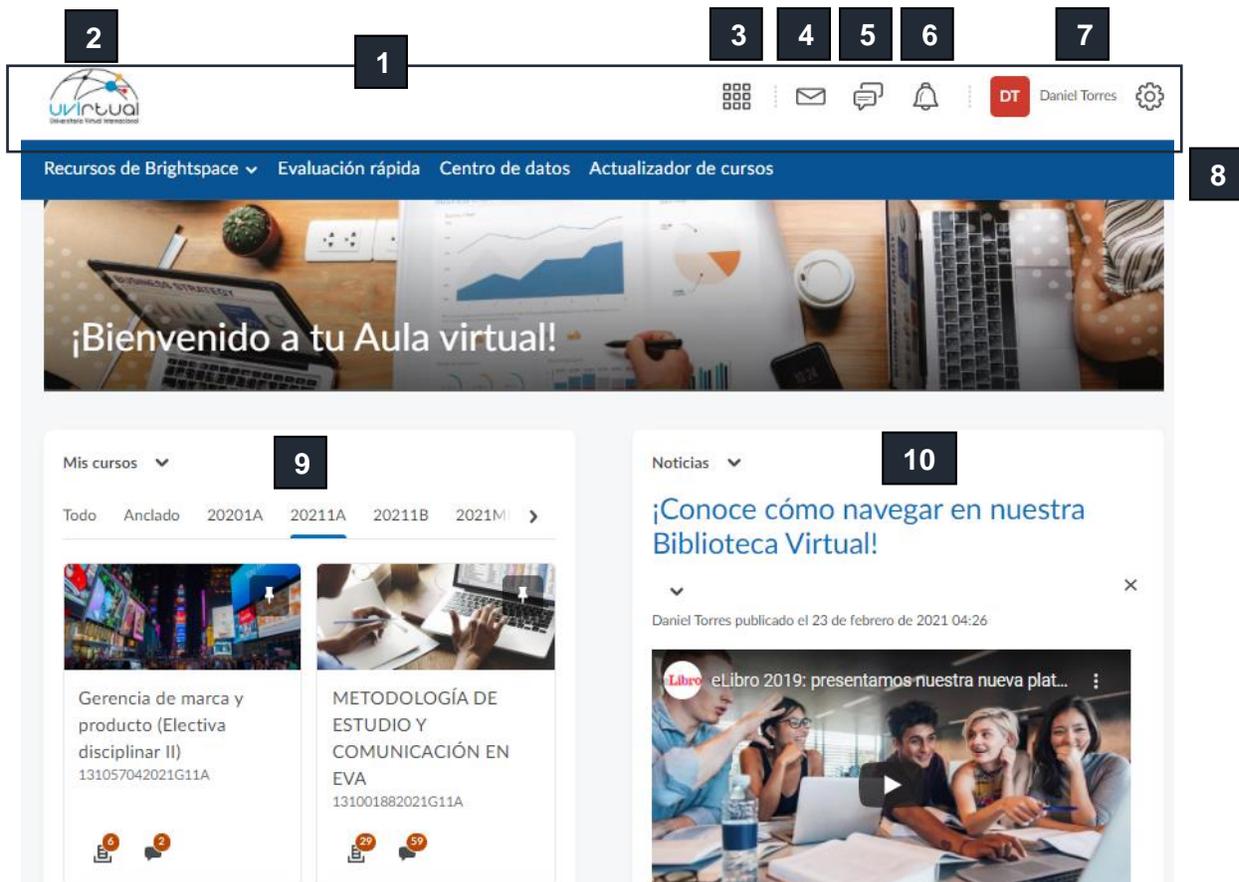


Ilustración 48. Ejemplo de interfaz gráfica de Aula virtual



1. **Minibarra:** la minibarra está siempre visible y ayuda a navegar por el entorno de aprendizaje de Brightspace.
2. **Mi página de inicio:** regresa a la página de inicio de la Institución.

3. **Selector de curso:** permite acceder a los espacios académicos. Para facilitar el acceso, se pueden anclar los cursos a la parte superior de la lista.
4. **Mensajes:** notifica sobre correos no leídos y mensajes instantáneos de los docentes-tutores y de otros estudiantes.
5. **Suscripciones:** informa sobre nuevas publicaciones de blog, foros de discusión a los que esté suscrito y temas.
6. **Actualizaciones:** informa acerca de anuncios nuevos y actualizados, próximas fechas de vencimiento y de finalización de actividades, así como calificaciones.
7. **Nombre de usuario:** permite realizar cambios al perfil de usuario, notificaciones, configuración de la cuenta y cerrar sesión.
8. **Barra de navegación:** proporciona enlaces a herramientas específicas de cada curso, por ejemplo, debates, asignaciones y cuestionarios.
9. **Mis cursos:** presenta la información de los cursos o espacios académicos en los que está inscrito cada estudiante, organizados por periodo académico. Además, muestra el número de notificaciones y alertas para cada uno de los cursos.

10. **Noticias:** muestra las noticias relacionadas con la plataforma o institucional que es de interés para el desarrollo de las actividades académicas o sobre las plataformas tecnológicas.

Ilustración 49. Ejemplo de interfaz gráfica de un espacio académico



Tabla de contenidos ▾

3



INFORMACIÓN DEL ESPACIO ACADEMICO

100% 3 de 3 temas completados



UNIDAD 1 - Introducción al estudio ...

25% 1 de 4 temas completados



Perfil del profesor ▾

4

PERFIL DEL DOCENTE-TUTOR

Greys Chalarca



Información sobre mí

Soy administradora de empresas especialista en Gerencia de proyectos con mas de diez años de experiencia en el sector productivo y docencia.

1. **Nombre del espacio académico:** indica el nombre del espacio académico que se está navegando.

2. **Barra de navegación del espacio académico:** muestra las diferentes herramientas de la barra de navegación para cada espacio académico.

- Contenido:** muestra la información del espacio académico y de los contenidos organizados en las diferentes unidades de estudio.
- Asignaciones:** presenta las diferentes actividades propuestas para cada una de las unidades del espacio académico y que deberá desarrollar el estudiante.
- Debates:** permite acceder a los diferentes foros planteados para el curso.
- Cuestionarios:** permite acceder a evaluaciones tipo test programadas para el espacio académico.
- Listado de estudiantes:** presenta el listado de estudiantes matriculados en el espacio académico y permite contactarlos a través de la herramienta de correo electrónico.

- f) **Calificaciones:** muestra las calificaciones de las actividades del espacio académico, incluyendo la nota, los comentarios específicos y los comentarios generales del docente-tutor.
 - g) **Biblioteca virtual:** permite acceder a la biblioteca virtual (e-Libro) con acceso a texto completo a través de un sistema de autenticación integrado con Brightspace.
 - h) **Bases:** permite acceder a las bases de datos para realizar consultas.
 - i) **Recursos de Brightspace:** permite acceder a recursos de video, tutoriales y a la comunidad de Brightspace para obtener información sobre la plataforma.
3. **Tabla de contenido:** presenta la información de los contenidos del espacio académico, organizado en unidades de estudio, y el avance en la revisión de los elementos que conforman cada unidad.
4. **Perfil del docente-tutor:** presenta un breve resumen del perfil del docente-tutor a cargo del espacio académico.

Estructura de los espacios académicos en Brightspace

Ilustración 50. Ejemplo de la estructura de contenidos de un espacio académico

1

2

3

INFORMACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO

Información del espacio académico

UNIDAD 1 - Alfabetización digital

UNIDAD 2 - Metodologías de estudio-aprendizaje

UNIDAD 3 - Aprendizaje significativo

Grabaciones clases en vivo

Cómo crear citas y referencias usando el estilo

Información del Espacio académico

Tu clase en vivo

Lunes de 6:00 p.m. a 8:00 p.m.

Ingresar a sala

Tutoría

Martes de 8:00 p.m. a 9:00 p.m.

Ingresar a sala

1. **Información del espacio académico:** en esta sección se presenta la información general del espacio académico en la que se incluye:
 - a) **Tu clase en vivo:** brinda el acceso a las clases en vivo que se realizan a través de la plataforma de videoconferencias Microsoft Teams. Incluye el día y la hora en que se realizarán semanalmente las clases.
 - b) **Tutoría:** brinda el acceso a las tutorías que se realizan a través de la plataforma de videoconferencias Microsoft Teams. Incluye el día y la hora en que se realizarán semanalmente estas tutorías.
 - c) **Video de presentación del tutor:** en este video el docente-tutor hace una breve presentación de su perfil profesional, experiencia e intereses académicos.
 - d) **Video de presentación del espacio académico:** en este video se hace una breve presentación del espacio académico, el contexto de desarrollo y los contenidos básicos que se abordarán.
 - e) **Syllabus.** Documento donde se plantean los resultados de aprendizaje del espacio académico y de cada una de las unidades, así como sus respectivos contenidos, actividades y bibliografía básica.

2. **Unidades de estudio:** brinda acceso a cada una de las unidades de estudio en las que se encontrará la siguiente información:

- a) **Ruta de aprendizaje:** muestra los diferentes recursos digitales que el estudiante deberá consultar para el desarrollo de cada unidad de estudio. Incluye además los foros y las actividades que deberá realizar durante cada una de las semanas del periodo académico.
- b) **Recursos digitales:** presenta los recursos digitales que conforman la unidad, en donde se incluyen videos, artículos y libros que pueden ser consultados a través de la Biblioteca virtual.
- c) **Actividades:** presenta las actividades propuestas por el docente-tutor para desarrollar en las diferentes unidades de estudio. Las actividades pueden ser test, foros o actividades de envío de documentos o trabajos académicos. Cada actividad incluye una descripción, el desarrollo, las condiciones de entrega y los recursos digitales que se pueden tomar como base para su realización. Cada actividad incluye una rúbrica que permite al estudiante conocer previamente los criterios de evaluación. El sistema genera automáticamente un reporte de envío de actividad que permite al estudiante confirmar que el proceso se ha realizado correctamente y llega a través de un mensaje a su correo electrónico institucional.

3. **Grabaciones de las clases en vivo:** brinda el acceso a las grabaciones de las clases en vivo realizadas para que el estudiante pueda acceder a ella como un material de consulta.

Herramientas disponibles para el docente-tutor

- **Centro de Calificaciones.** Es la herramienta que permite almacenar los resultados del desempeño de sus estudiantes. Este Centro soporta diferentes tipos de escalas para evaluar, porcentajes, análisis y múltiples opciones para trabajar con ella. El estudiante podrá consultar sus resultados a través del acceso a Calificaciones.
- **Gestión y seguimiento al estudiante.** Con el objetivo de hacer más eficiente la labor docente y al mismo tiempo mantener informados a docentes-tutores y estudiantes, Brightspace cuenta con un sistema de notificaciones y alertas sobre las publicaciones de contenidos, actividades, incluyendo las fechas de vencimiento, entrega de actividades.

- **Comunicaciones:** Es el espacio donde el estudiante identifica los canales de comunicación al interior del AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje).
 - a. **Mensajes:** Permite al docente-tutor publicar mensajes a sus estudiantes con la información relevante sobre el desarrollo del espacio académico: saludos de bienvenida, recordatorio de actividades, invitaciones a eventos académicos, información relevante de aspectos académicos, entre otros. Estos anuncios se envían automáticamente al correo electrónico de los estudiantes que están matriculados en el espacio académico.
 - b. **Localizador:** permite enviar instantáneamente mensajes de texto a los estudiantes o al docente-tutor, lo que permite una comunicación directa y que puede ser respondida en tiempo real.
 - c. **Foros:** es un espacio de comunicación asincrónica donde se plantean las discusiones y la construcción del conocimiento colaborativo grupal. Cada espacio académico cuenta con un foro de presentación, foros temáticos y un foro de dudas que es permanente.
 - d. **Calendario:** esta herramienta proporciona información sobre las actividades que han sido programadas en la plataforma por el docente-tutor, lo que permitirá al estudiante estar enterado de los eventos que hacen parte de sus espacios académicos, como las fechas de cierre de actividades, próximas actividades, evaluaciones, entre otros.

Proceso de preparación de espacios académicos para cada periodo

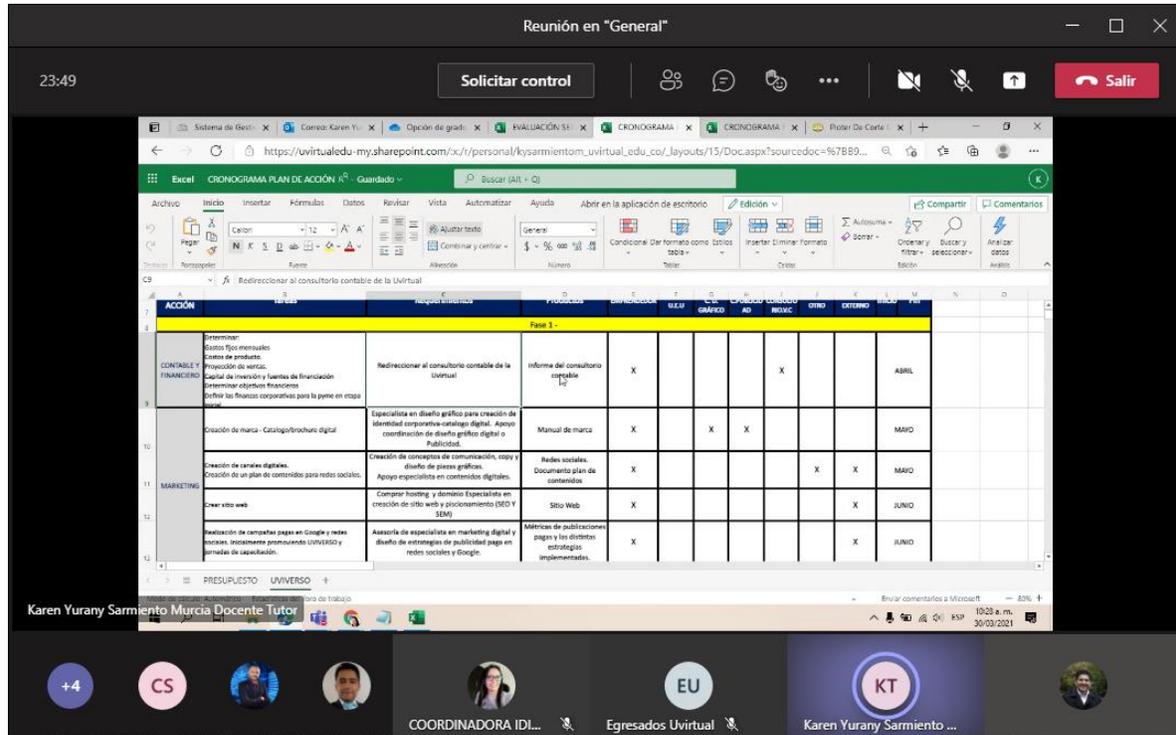
La estructura de los espacios académicos y los contenidos básicos se cargan en un curso semilla, que servirá como base para crear los espacios académicos en los cuales los estudiantes estarán matriculados. Posteriormente, el docente-tutor deberá realizar un proceso de alistamiento de los espacios académicos, previo al inicio del periodo académico, para verificar que los contenidos estén completos y disponibles.

Microsoft Teams

Es una herramienta de videoconferencias en tiempo real que está disponible en cada uno de los espacios académicos de los programas que ofrece la Universitaria Virtual Internacional. Microsoft Teams permite que los docentes-tutores y los estudiantes se conecten para realizar videoconferencias utilizando aplicaciones como compartir pantalla, compartir aplicaciones, agregar y compartir archivos.

Microsoft Teams tiene la posibilidad de integrar las aplicaciones disponibles a través de Office 365 y brinda altos niveles de seguridad y privacidad a sus usuarios.

Ilustración 51. Interfaz de Microsoft Teams en la realización de encuentros sincrónicos

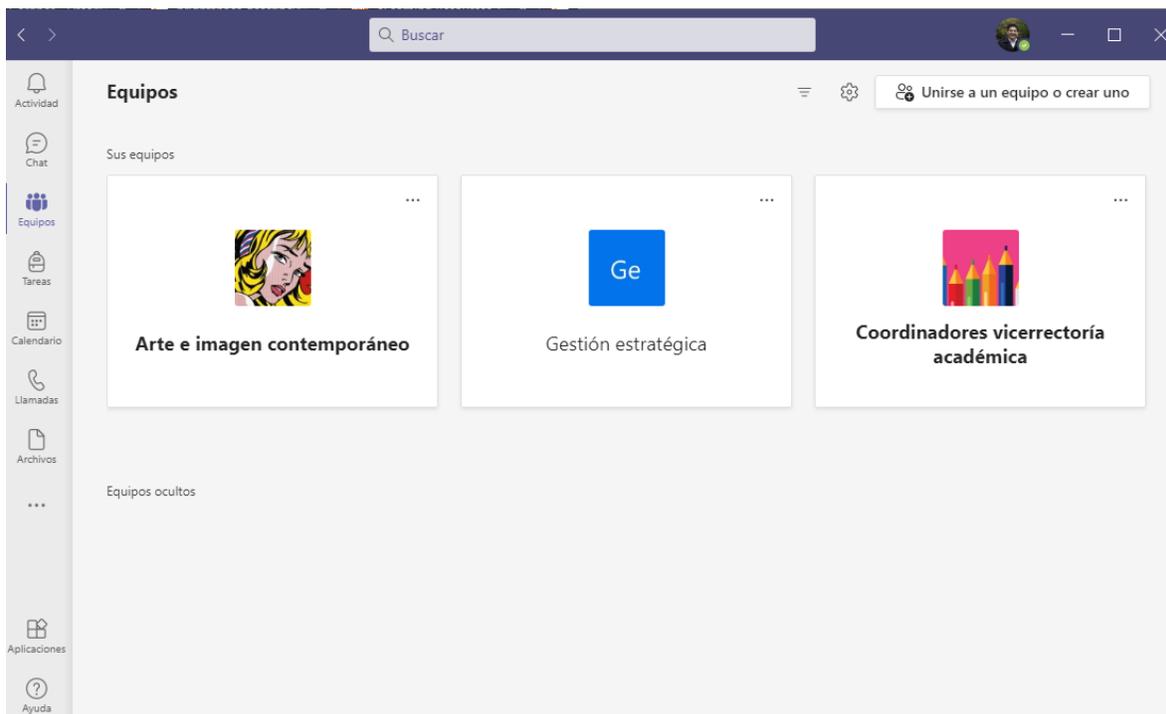


Todos los docentes-tutores y estudiantes tienen asignada una cuenta, con su respectiva licencia, de Microsoft que les permite acceder a todas las herramientas de Office 365, entre ellas Teams. Esto garantiza el acceso para la realización de las clases en vivo y las tutorías de los diferentes espacios académicos.

Microsoft Teams permite el acceso desde dispositivos móviles, lo que favorece la accesibilidad, permite grabar las sesiones que se realicen y acceder a ellas cuando los estudiantes lo requieran y genera reportes de conexión de usuarios, lo que constituye una información importante para los docentes-tutores en el proceso de acompañamiento a los estudiantes.

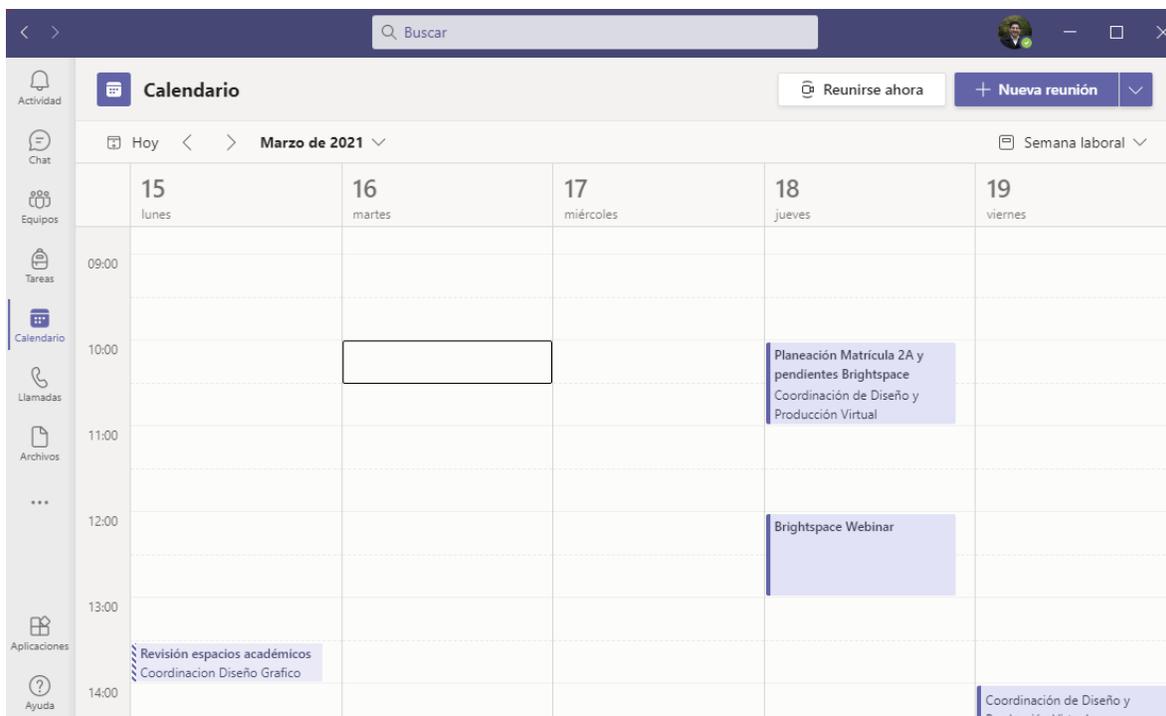
Para cada uno de los espacios académicos los docentes pueden crear Equipos, que vinculan a los estudiantes y facilita la creación de sesiones para acceder a las clases en vivo y tutorías.

Ilustración 52. Interfaz de Microsoft Teams para la creación de Equipos



Desde la interfaz del calendario, los docentes tutores pueden crear fácilmente las sesiones en vivo y tutorías, las cuales se integran automáticamente a los calendarios de los estudiantes, garantizando su acceso.

Ilustración 53. Interfaz de Microsoft Teams para la creación de sesiones



La plataforma Microsoft Teams garantiza el acceso de todos los estudiantes a las sesiones en vivo, lo que constituye uno de los rasgos distintivos la implementación de la modalidad virtual en los programas académicos ofrecidos por la Uvirtual.

8.1.5 Requerimientos tecnológicos

Para estudiar en la Universitaria Virtual Internacional; es decir, desarrollar las actividades académicas y trabajos, se debe considerar ciertas características mínimas y recomendadas. La opción mínima le permitirá acceder a las diferentes plataformas, desde diferentes dispositivos, y realizar las actividades propuestas en cada espacio académico. La opción recomendada le permite al estudiante tener un mejor desempeño de sus espacios académicos y de las plataformas que se utilicen durante la vigencia de su desarrollo formativo. El estudiante debe considerar tanto las características mínimas y las características recomendadas, como el sistema operativo base (Windows, Mac, Linux, etc.) de su computador. Las características para cada uno de los sistemas operativos se evidencian a continuación:

Tabla 69. Características recomendadas para el sistema operativo Windows y procesador INTEL

| Características | Mínimo | Recomendado |
|-----------------|---------------|---------------|
| Procesador | Intel Core i3 | Intel Core i5 |

| | | |
|-----------------------|------------|----------------|
| Sistema Operativo | Windows 10 | Windows 10 Pro |
| Memoria RAM | 4 Gb | 16 Gb |
| Disco duro Capacidad | 512 Gb | 1 Tera |
| Disco duro Tecnología | 5400 RPM | 256 Gb SSD |
| Tarjeta gráfica | | 4 Gb |
| Tarjeta de red | | Si |
| Tarjeta de red WIFI | Si | Si |
| Cámara | Si | Si |
| Audio | Si | Si |
| Pantalla | 14" | 15" |

Tabla 70. Características recomendadas si usa el sistema operativo Windows y procesador AMD

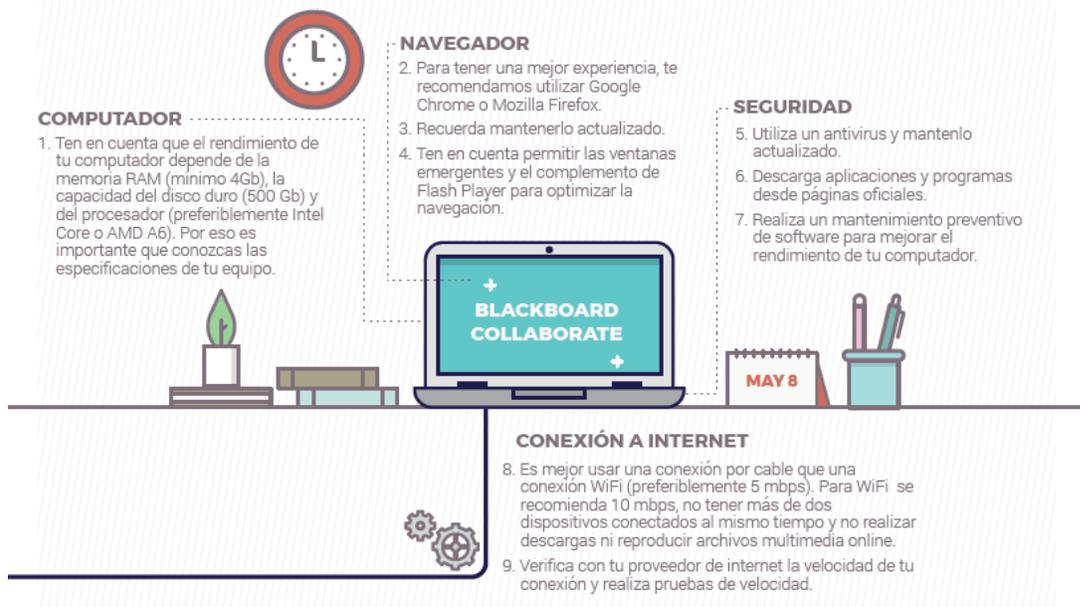
| Características | Mínimo | Recomendado |
|-----------------------|------------|----------------|
| Procesador | AMD - A9 | AMD - A10 |
| Sistema Operativo | Windows 10 | Windows 10 Pro |
| Memoria RAM | 4 Gb | 16 Gb |
| Disco duro capacidad | 512 Gb | 1 Tera |
| Disco duro tecnología | 5400 RPM | 256 Gb SSD |
| Tarjeta de gráfica | | 4 Gb |
| Tarjeta de red | | Si |
| Tarjeta de red WIFI | Si | Si |
| Cámara | Si | Si |
| Audio | Si | Si |
| Pantalla | 14" | 15" |

Tabla 71. Características recomendadas si usa el sistema operativo iOS

| Características | Mínimo | Recomendado |
|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| Procesador | Intel Core i5 | Intel Core i7 |
| Sistema Operativo | Mac OS High Sierra 10.X | Mac OS High Sierra 10.X |
| Memoria RAM | 8 Gb | 16 Gb |
| Disco duro Capacidad | 512 Gb | 1 Tera |
| Disco duro Tecnología | 5400 RPM | 256 Gb SSD |
| Tarjeta gráfica | | 3 Gb |
| Tarjeta de red | | Si |
| Tarjeta de red WIFI | Si | Si |
| Cámara | Si | Si |
| Audio | Si | Si |
| Pantalla | 13" | 15" |

Ilustración 54. Requisitos para los encuentros síncronos.

¿CÓMO ASEGURAR UNA BUENA EXPERIENCIA AL CONECTARTE A “TU CLASE EN VIVO”?



Fuente: Creación propia

Lineamientos para la Construcción De Espacios Académicos Para Ambientes Virtuales De Aprendizaje

Los contenidos educativos virtuales no son tan solo los materiales o documentos de aprendizaje sino todos los elementos informativos, comunicativos, pedagógicos, didácticos y de forma general: aprendizaje que se encuentran en un entorno virtual; incluyendo la información, los espacios de interacción, las facilidades de comunicación en tiempo real (sincrónico) o en diferido (asincrónico), así como los contenidos expuestos en los materiales o en los comunicados de los docentes-tutores y/o de los estudiantes (Lara, Saigi y Duart, 2003).

Entre 2017 y 2018 se realizó la reestructuración de los espacios académicos teniendo en cuenta la organización de las unidades, actualización de la guía didáctica y de los elementos básicos que conforman los espacios académicos, con el fin de mejorar la experiencia educativa ofrecida por la Institución. Para este proceso, se redefinieron previamente los lineamientos para la construcción de espacios académicos.

La construcción de los espacios académicos incluye la realización de la guía didáctica, la información del espacio académico y el desarrollo de las unidades de estudio.

Syllabus

Es un instrumento metodológico que establece los lineamientos, características y organización de cada espacio académico en la Universitaria Virtual Internacional. Cada guía incluye: las unidades temáticas con sus respectivos resultados de aprendizaje, ejes temáticos por unidad, descripción general de actividades y ponderación de las actividades en términos de porcentaje.

Evaluación

El docente-tutor propone las actividades evaluativas que permitan al estudiante poner en práctica lo aprendido a través de ejercicios, talleres, foros o proyectos, propiciando el trabajo colaborativo. Las actividades deben tener la complejidad suficiente para justificar el análisis y aplicación de los conceptos vistos y del contexto propuesto, así como las horas dispuestas para su desarrollo (Asinsten, 2010). Cada actividad cuenta con una rúbrica a partir de la cual se evalúan los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Todo el desarrollo está contemplado en los formatos mencionados en los diversos anexos y para garantizar su calidad se cuenta con el acompañamiento de un asesor pedagógico, quien válida la claridad y coherencia de la información presentada, el cumplimiento de los criterios establecidos en cada uno de los formatos y los aspectos de forma que se deben considerar. En este proceso se tiene en cuenta el perfil profesional y la libertad de cátedra para la construcción de los espacios académicos.

Proceso de Diseño y Producción de Contenidos

El desarrollo de este proceso contempla una serie de actividades que van desde la definición de los espacios académicos que se deben construir, hasta la validación de estos en plataforma. Las actividades de este proceso son las siguientes:

- Definir los espacios académicos a diseñar y producir.
- Solicitar la creación de los cursos semilla de espacios académicos nuevos en LMS.
- Asignar el Asesor Pedagógico y definir cronograma.
- Realizar / ajustar la guía didáctica.
- Revisar la Guía Didáctica
- Realizar / Ajustar contenidos del espacio académico
- Realizar / Ajustar el formato de solicitud de Recursos educativos digitales

- Revisar el Formato de solicitud de Recursos educativos digitales Realizar / ajustar guion
- Revisar guion
- Diseñar / ajustar Recursos educativos digitales
- Verificar Recursos educativos digitales
- Solicitar cargue en espacio de pruebas
- Cargar Recursos educativos digitales en espacio de pruebas
- Validar Recursos educativos digitales
- Cargar Recursos educativos digitales y contenidos en curso semilla

La descripción del detalle de este proceso se encuentra en el anexo adjunto.

Anexo 44. Diseño de espacios académicos

Anexo 45. Formato recursos digitales

Alistamiento de espacios académicos

Antes de iniciar cada uno de los periodos académicos, los docentes-tutores realizan un proceso de alistamiento de los contenidos y actividades en la plataforma Brightspace. Este proceso consiste en la validación de todos y cada uno de los elementos que hacen parte de la estructura del espacio académico, con sus respectivos contenidos, la verificación de los vínculos para garantizar su correcto funcionamiento, la configuración de la disponibilidad de los contenidos para que puedan ser visualizados por los estudiantes y la configuración de actividades y del centro de calificaciones para realizar la evaluación. Las siguientes son las acciones que debe adelantar cada docente-tutor como parte del proceso de alistamiento de los espacios académicos:

- **Información del docente-tutor:** cargar video de presentación y agregar datos de contacto.
- **Ajuste guía didáctica:** revisar actividades y asignar peso en términos de porcentaje para cada actividad.
- **Información del espacio académico:** verificar que estén cargados los videos de presentación del espacio académico.
- **Unidades de estudio:** verificar que los contenidos estén disponibles, junto con la información de la ruta de aprendizaje. Verificar que las actividades estén cargadas

correctamente, tienen asignada la rúbrica correspondiente y habilitadas según las fechas establecidas en el calendario académico.

- **Tu clase en vivo:** actualizar día y hora de la sesión online y configurar las sesiones.
- **Comunicaciones:** crear el anuncio de bienvenida al espacio académico.
- **Centro de calificaciones:** configurar el centro de calificaciones teniendo en cuenta los porcentajes definidos para cada actividad, las notas parciales y la nota final de cada periodo académico.

Actualización de recursos digitales

Consiste en la revisión de los recursos digitales que se han dispuesto para el desarrollo de las unidades de estudio. Este proceso se realiza anualmente, a partir de una validación que los docentes-tutores hacen de cada uno de los recursos digitales que sirven de base para el desarrollo teórico y conceptual de las unidades de estudio, apoyados y revisados por la respectiva Coordinación Académica del programa. Los ajustes que se realicen en los contenidos deben actualizarse también en las actividades evaluativas para garantizar la coherencia en el desarrollo del espacio académico. En este proceso se utilizan los formatos de Recursos digitales y de Actividades.

8.2. Disponibilidad y Acceso a los Medios Educativos

Centro Virtual de Idiomas (CVI)

El Centro Virtual de Idiomas (CVI) de la Universitaria Virtual internacional es el escenario idóneo para la formación en lenguas extranjeras de los estudiantes de los diferentes programas, de los docentes-tutores y de los colaboradores de la institución. Creado mediante el Acuerdo N°046 del 6 de abril de 2016 emitido por el Consejo Superior de la Universitaria Virtual Internacional; su principal objetivo es: Desarrollar de manera efectiva habilidades de comunicación en el idioma inglés que le permita la expresión verbal, así como la comprensión auditiva y de lectura tanto en situaciones cotidianas como en ámbitos profesionales. El CVI se constituye en el medio educativo idóneo para el trabajo en la formación de una segunda lengua internacional, gracias al uso de plataformas educativas que se integran con el LMS de la Institución.

My Time English

Es el programa de Inglés General de **National Geographic** conformado por cuatro módulos (llamados **levels** dentro de la plataforma) totalmente en línea. Este material ha sido diseñado por National Geographic Learning, lo que brinda garantía de servicio y respaldo a la hora de la implementación de soluciones educativas exigentes y certificadas a nivel internacional. MyTE ayuda a los estudiantes a lograr sus metas personales en el idioma inglés mientras les permite aprender a su propio ritmo.

Anexo 46. Contrato licencias MyTime English.

Funciones de My Time English:

- Un examen de clasificación adaptativo.
- Más de 200 animaciones de Gramática
- Lecturas de *National Geographic* traídas de *The Footprint Reading Library* (65 eBooks)
- Diferentes tipos de actividades y presentaciones que integran audio, video, fotos e ilustraciones.
- Las lecciones prácticas incluyen instrucción y práctica en lectura, escucha, conversación, gramática, vocabulario y pronunciación.
- La tecnología de reconocimiento de voz integrada al examen de la unidad ayuda a identificar áreas problemáticas con la pronunciación, mientras les da a los estudiantes la oportunidad de grabar y escuchar su discurso.
- Promueve el desarrollo de habilidades y proporciona modelos de lenguaje auténticos a través de audio y vídeo de NATIONAL GEOGRAPHIC y TED Talks.
- Monitoreo y seguimiento al progreso permanente.

Escenarios de Simulación

Dentro de la maduración de sus propias experiencias de formación y generación de procesos investigativos, la Universitaria Virtual Internacional se encuentra desarrollando el proyecto de investigación avalado por Colciencias a través del Contrato No. FP44842-487 – 2017, resultado de la participación en la Convocatoria 770 Jóvenes Investigadores Alianza SENA 2016/2017 denominado “El Universo como escenario de aprendizaje colaborativo virtual en 3D”, que tiene como propósito ofrecer a la comunidad educativa, una experiencia

educativa innovadora a partir de espacios de simulación. Este proyecto tiene cuatro líneas de trabajo:

- **Investigación:** tiene como propósito analizar el impacto del uso de un escenario de aprendizaje colaborativo virtual en 3D en los programas académicos de la Universitaria Virtual Internacional.
- **Innovación:** busca iniciar y dar seguimiento a los procesos que generen cambios significativos en el uso de nuevas herramientas tecnológicas y de estrategias pedagógicas y didácticas, basadas en la gamificación y el uso de escenarios interactivos en 3D.
- **Experiencias educativas:** se proponen inicialmente promover el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje en red.
- **Cultura digital:** La modalidad virtual identitaria de Universitaria Virtual Internacional, plantea la necesidad de consolidar una cultura digital, el pensamiento tecnológico y el uso de herramientas digitales para fortalecer los procesos formativos.

Estas líneas de trabajo permitirán diseñar ambientes de simulación específicos de acuerdo con las necesidades de formación del programa.

Anexo 47. Convocatoria 770 Jóvenes Investigadores

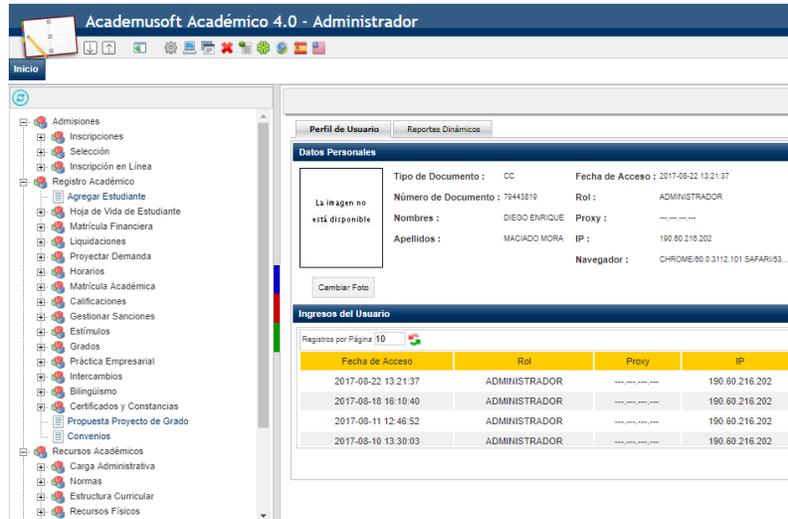
Sistema de Información Académico, Administrativo y Financiero

Espacio único que posee la virtud de transformarse en la plataforma corporativa para el desarrollo de cada uno de los procesos académicos, administrativos/financieros y colaborativos, denominada Suite Academusoft. Dicha Suite la integran diferentes campus de acuerdo con el área de gestión que estos impacten.

- **Campus Colaborativo (Hermesoft):** Permite la comunicación organizacional interna, externa y de formación que se apoya en la gestión de contenidos y una serie de herramientas virtuales y colaborativas para facilitar el trabajo y procesos de formación de los integrantes de la Institución.
- **Campus Académico (Academusoft):** Apoya los procesos académicos de la institución desde el mismo instante que el aspirante expresa sus deseos de ingresar a la institución, su admisión como estudiante hasta la obtención de su grado. Este campus tiene módulos como: Inscripción, Admisión, Registro, Recursos Académicos, Carga Académica, Matrícula Académica y Financiera (Liquidaciones),

Recursos Físicos, Horarios, Docentes, práctica empresarial, SNIES, Grados y Egresados.

Ilustración 55. Ventana de administración ACADEMUSOFT



- Campus Administrativo/Financiero (Gestasoft):** Es el componente de la solución encargado del manejo administrativo y financiero. Este campus cuenta con los siguientes módulos: Talento Humano, Nómina, Contabilidad, Presupuesto, Cartera, Pagaduría y Tesorería, Almacén e Inventario y Gestión Documental.

Ilustración 56. Ventana de administración Gestasoft



Procesos de capacitación y apropiación de los medios educativos

Para garantizar un uso adecuado de los diferentes medios educativos dispuestos por la Universitaria Virtual Internacional, se definen diferentes estrategias de capacitación tanto para los estudiantes como para los docentes-tutores:

- **Curso de inducción para docentes-tutores:** en este curso se abordan temas básicos para desempeñarse como docente-tutor en la Universitaria Virtual Internacional, entre los cuales están los aspectos pedagógicos y didácticos de la educación virtual, administración de plataforma Brightspace desde el perfil de Docente (Instructor), sistema de gestión académica Academusoft, administración de sesiones en línea a través de Microsoft Teams, uso de la biblioteca virtual, alistamiento de espacios académicos, seguimiento a estudiantes y apoyo a la permanencia, comunicación en ambientes virtuales de aprendizaje y creación de contenidos digitales.
- **Cursos de capacitación por parte de proveedores:** se han implementado cursos de capacitación con los proveedores de las plataformas Brightspace y Microsoft Teams, en diferentes roles de administrador, y con los proveedores de la biblioteca virtual, lo que permite el aprovechamiento de las funciones y herramientas que ofrecen estas plataformas. Estos espacios de capacitación se organizan según las necesidades de formación de los usuarios.
- **Tutoriales de Brightspace:** los usuarios (estudiantes y docentes-tutores) disponen de una serie de tutoriales que muestran los aspectos básicos para el uso de la plataforma.
- **Tutoriales Biblioteca virtual:** en cada uno de los espacios académicos en Brightspace, se encuentran disponibles los video- tutoriales sobre el acceso a la biblioteca, la creación de una cuenta y el uso de las herramientas disponibles.
- **Reuniones de inducción para docentes-tutores:** al inicio de cada periodo académico se realizan reuniones de inducción con los docentes-tutores en las que se abordan temas relacionados con los aspectos pedagógicos y didácticos propios de su rol, uso de plataformas y responsabilidades frente al proceso formativo de los estudiantes, así como el refuerzo constante del “estilo” organizacional y el enfoque educativo particular de la Universitaria Virtual Internacional.
- **Semana de primera experiencia:** es un espacio de encuentro en línea con los estudiantes de primer ingreso que les permite conocer los aspectos generales e

identidad de la institución, las características de la modalidad virtual, sus compromisos y retos como estudiantes, conocer el equipo académico y administrativo de la Universitaria Virtual Internacional, además de los aspectos básicos del manejo de las plataformas Brightspace y Teams.

Redes De Comunicación

La Universitaria Virtual Internacional cuenta con diferentes redes de comunicación que permiten compartir con la comunidad universitaria y con los diferentes grupos de interés información relevante sobre diferentes aspectos institucionales y académicos.

Canal de YouTube: este canal contiene videos institucionales que presentan diferentes aspectos de la Universitaria Virtual Internacional, videos de eventos realizados (ceremonias de grado, conferencias, webinar), tutoriales para las diferentes aplicaciones de la institución (Brightspace, Academusoft, entre otras) y videos producidos por los docentes-tutores para los diferentes espacios académicos.

Link de acceso: <https://www.youtube.com/channel/UCuLgNinH67VQ2jVsPyziz2g>

Facebook: esta red social está enfocada en crear comunidad alrededor de información académica, comercial e institucional, en temas como: las actividades académicas que realiza la Universitaria Virtual Internacional, webinar sobre temas educativos, emprendimiento y liderazgo, información sobre nuestros programas académicos, actividades de los programas (presentaciones de prácticas y sustentaciones de proyectos de grado), resultados de autoevaluación institucional, eventos académicos e información sobre temas de interés general (medio ambiente, salud y bienestar). Link de acceso: <https://www.facebook.com/uvirtual/>

Los diferentes medios educativos descritos en este apartado muestran con detalle la capacidad que tiene la Universitaria Virtual Internacional para ofrecer programas académicos de calidad 100% virtuales, garantizando a los estudiantes y docentes-tutores el acceso a los recursos educativos necesarios para el desarrollo de sus actividades académicas.

El acceso a las bases de datos y recursos bibliográficos actualizados y pertinentes, garantizan el soporte necesario para que los estudiantes y los docentes-tutores dispongan de los soportes teóricos y conceptuales necesarios para profundizar en las diferentes áreas

y temáticas que se abordan en los espacios académicos, con disponibilidad las 24 horas del día, los 7 días de la semana, a los textos completos en versión digital.

La infraestructura de software, conformada por las diferentes plataformas para la gestión del aprendizaje y las plataformas de gestión administrativa y financiera ofrecen el soporte necesario para que los estudiantes desarrollen sus actividades académicas, realicen sus actividades, reciban retroalimentación y conozcan los resultados de los procesos de evaluación, al mismo tiempo que reciben un respaldo frente a la gestión administrativa y financiera desde su ingreso a la institución hasta su graduación. Adicionalmente, a través de la herramienta de videoconferencias es posible realizar encuentros sincrónicos (clases en vivo) en los que los tutores pueden compartir audio, video, pantalla, archivos y aplicaciones, lo que permite brindar una experiencia educativa de calidad a nuestros estudiantes, un acompañamiento más cercano y una retroalimentación frente a sus procesos de formación. *My Time English* ayuda a los estudiantes a lograr sus metas en el aprendizaje del inglés.

La estructura y actualización de los contenidos dentro de los espacios académicos dispuestos en la plataforma, junto con las diferentes herramientas disponibles, garantizan la gestión, la administración, el almacenamiento, el seguimiento, la retroalimentación y la evaluación a las actividades formativas que realiza el estudiante a través de los ambientes virtuales de aprendizaje dispuestos por la Universitaria Virtual Internacional. Igualmente, la iniciativa que viene adelantando para generar espacios de simulación ofrece a los estudiantes una experiencia educativa innovadora. Se salvaguardan las condiciones de Propiedad intelectual desde el Acuerdo 010 de mayo de 2013 - Lineamientos de Propiedad Intelectual (Link: <https://n9.cl/orpcw>).

El proceso de diseño y producción de contenidos, actualización y alistamiento de los diferentes espacios académicos en plataforma, garantizan que los estudiantes dispongan de los recursos suficientes para el desarrollo de sus programas.

La capacitación a los docentes-tutores y a los estudiantes, además de los diferentes tutoriales dispuestos para el manejo de diferentes aplicativos y plataformas, garantizan la actualización del equipo de docentes-tutores y permiten desarrollar las habilidades para el

manejo de las aplicaciones y herramientas que ofrece la Universitaria Virtual Internacional para el desarrollo de las actividades académicas y administrativas.

Teniendo en cuenta lo anterior, la Universitaria Virtual Internacional ofrece los medios educativos necesarios para garantizar el desarrollo de sus programas académicos, mostrando su capacidad para ofrecer programas académicos 100% virtuales y demostrando que cuenta con la infraestructura, las herramientas y los procesos necesarios para garantizar una experiencia educativa innovadora de calidad.

9. INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y TECNOLÓGICA

Infraestructura física

La sede de la Universitaria Virtual Internacional se encuentra en la Avenida Caracas No 76 –51 en Bogotá. Se trata de un edificio de oficinas de 5 pisos, con un área total de 475.25 m2, con capacidad para 58 personas en áreas de trabajo abiertas, 12 baños, 2 áreas de descanso, 1 cuarto de equipos, cocineta y recepción. En el primer piso se ubican 26 puestos de trabajo para el equipo académico, la recepción y el espacio de Lockers. El segundo piso es utilizado por el equipo administrativo y comercial en 17 puestos de trabajo, una cocina, el balcón donde se ubican las mesas comunitarias de descanso y un biciclero. El tercer piso se destina para la rectoría, tesorería, secretaría general y el delegado de la junta. La sala de juntas está ubicada en el cuarto piso, donde además hay 3 escritorios y un baño mixto. El equipo del Call Center se ubica en el quinto piso, en donde se habilitaron 31 puestos de trabajo y 2 baños funcionales.

Todas las áreas de la Institución están con la señalética correspondiente y con los equipos de protección necesarios, como: extintores, camillas, botiquines y cinta antideslizante en las escaleras, cumpliendo con los requisitos del Sistema de Gestión de Seguridad y Salud en el Trabajo.

Durante la emergencia sanitaria por causa del coronavirus Covid-19 declarada por el Ministerio de Salud y Protección Social, los directivos de la Universitaria Virtual Internacional tomaron la decisión que a partir del 19 de marzo de 2020 todos los colaboradores trabajen desde su casa, así mismo, se les hizo entrega de los elementos necesarios para poder realizar sus tareas y funciones, sin perjuicio alguno.

Infraestructura tecnológica

La Universitaria Virtual Internacional desde sus inicios ha orientado la formación hacia una propuesta 100% virtual, por ello ha garantizado infraestructura de tecnología apropiada y suficiente para la modalidad, la gestión tecnológica se ha orientado a tener las mejores tecnologías que garanticen el acceso, crecimiento y utilización de los principales sistemas de información.

La gestión de la infraestructura está orientada por el Plan de Desarrollo Institucional (2020-2026), en el eje estratégico: “1. Mejoramiento Continuo para la innovación y calidad educativa”, se encuentra el objetivo estratégico: “1.4. Fortalecer los recursos tecnológicos y sistemas de información de la institución”, bajo estas premisas se orienta el Plan Estratégico de Tecnologías de Información (PETI), el cual complementa las acciones estratégicas de la unidad, garantizando la disponibilidad, crecimiento y articulación de la infraestructura. La administración de la tecnología se articula con la estructura organizacional, en ella se encuentra la dirección de tecnología la cual está en el nivel estratégico, dependiendo directamente de rectoría.

Anexo 48. Plan Estratégico de Tecnología - PETI

9.1. Características de la Infraestructura Tecnológica disponible para el Programa

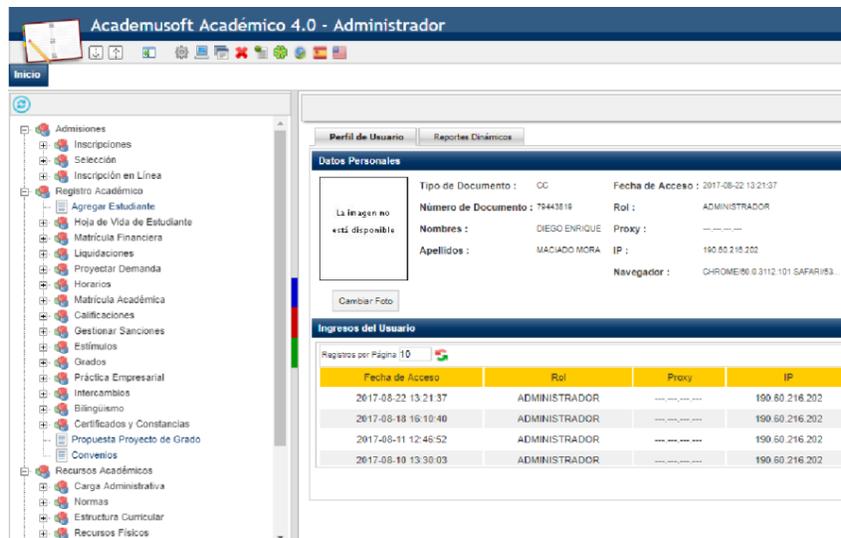
9.1.1 Software

La institución para su correcto funcionamiento administrativo y académico cuenta con el siguiente software:

Academusoft

Es un sistema de información integrado que involucra procesos académicos y de gestión administrativa. Apoya los procesos académicos de la institución desde el mismo instante que el aspirante expresa sus deseos de ingresar, su admisión como estudiante hasta la obtención de su grado. Este campus tiene módulos como: inscripción, admisión, registro, recursos académicos, carga académica, matrícula académica y financiera (liquidaciones), recursos físicos, horarios, docentes, práctica empresarial, SNIES, grados y egresados.

Ilustración 57. Ventana de administrador Academusoft



Fuente: Academusoft Uvirtual. 2021

Academusoft es gestionado con la empresa GNTEC quienes hacen el soporte, parametrización y atención a incidentes. GNTEC cuenta con más de 15 años en la administración de servidores Web y bases de datos para las instituciones de educación superior del país y en especial del software Academusoft®.

LMS Brightspace

Es una plataforma tecnológica basada en la Web, que ayuda al manejo de cursos en línea. Esta plataforma es capaz de manejar diferentes cursos al tiempo y en tiempo real, teniendo accesos diferentes para cada usuario. Posee herramientas que ayudan a mejorar el aprendizaje en línea, como gestión de contenidos, anuncios, foros de discusión, chat, envío de tareas y exámenes en línea, calendarios, bibliografía, envío de correo electrónico, analíticas de datos, entre otras.

Ilustración 58. Pantalla de ingreso al LMS Brightspace Uvirtual



Fuente: Brightspace Uvirtual. 2021

Microsoft Teams

Es una plataforma que permite generar espacios de comunicación en forma de salas virtuales, donde varios participantes se reúnen y pueden compartir diferentes aplicaciones: presentaciones, escritorio, pizarra virtual, etc.

Microsoft Teams es una herramienta de videoconferencias en tiempo real que está disponible en cada uno de los espacios académicos de los programas que ofrece la Universitaria Virtual Internacional. Microsoft Teams permite que los docentes-tutores y los estudiantes se conecten para realizar videoconferencias utilizando aplicaciones como compartir pantalla, compartir aplicaciones, agregar y compartir archivos y utilizar una pizarra virtual para interactuar. Adicionalmente, permite asignar diferentes roles a los participantes de la sesión (moderador, invitado o subtítulo), administrar la hora de inicio y finalización de las sesiones, además de permitir grabar y descargar las sesiones realizadas. Microsoft Teams funciona directamente en el navegador y no requiere instalar ningún software para unirse a una sesión. El licenciamiento de esta plataforma se realiza con la empresa proveedora: Cognos online Solutions Colombia S.A.

Esta es la herramienta con la que se han desarrollado las interacciones con los estudiantes desde el inicio, hasta el año 2020 en donde se ha complementado el desarrollo con la plataforma Brightspace.

Gestasoft

Es el componente de la solución encargado del manejo administrativo y financiero. Colabora y sirve como apoyo a los funcionarios administrativos en la toma de decisiones de manera rápida, segura y oportuna ya que a través de ellos se gestiona toda la información administrativa y financiera que se genera en cada una de las áreas de la institución. Este campus cuenta con los siguientes módulos: Talento Humano, Nómina, Contabilidad, Presupuesto, Cartera, Pagaduría y Tesorería, Almacén e Inventario y Gestión Documental (Gestasoft, 2020).

Novasoft

Es el software contable que permite la comunicación organizacional interna y externa, que deja optimizar la información financiera y de recursos humanos, teniendo como ventajas las áreas de compras y logística, que ayudan fácilmente a interpretar sus operaciones de compras y costos y examina rápidamente la ejecución de su presupuesto de ingresos y gastos.

Software de productividad

La institución cuenta con una licencia de Open Academic de Microsoft, la cual permite la instalación de software de sistema operativo tanto de equipos de escritorio como de servidores y la instalación de office. Con la licencia se podrá acceder a una suscripción de Microsoft Dev Tools for Teaching, que permite equipar los laboratorios o las aulas con las herramientas de programador, diseño y servidor más recientes de Microsoft para facilitar el aprendizaje a distancia o presencial de los estudiantes y educadores. Office 365 for Education – Office 365 Education está disponible para los docentes, estudiantes y personal administrativo sin costo de licencia adicional.

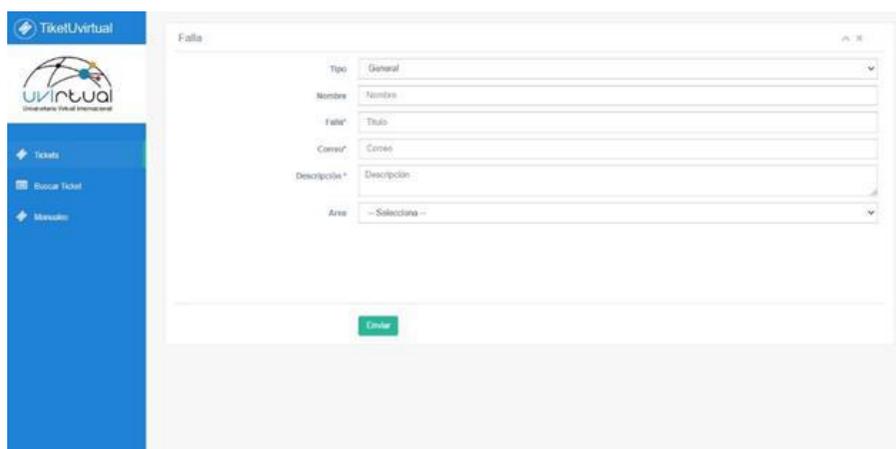
También se cuenta con Adobe Creative Cloud, es un servicio de Adobe Systems que da a los usuarios acceso al software de diseño gráfico, edición de video, diseño web y servicios en la nube más reciente de Adobe.

Desarrollos in house

Con el fin de complementar los sistemas de información y lograr su integración se hacen desarrollos propios en ASP.net y Java, hasta el momento son:

- **Ticketly para atención técnica a usuarios:** permite que los usuarios que tienen alguna solicitud técnica la registren y por medio del sistema se le de respuesta, además permite listar las incidencias según su estado y sacar indicadores de servicio con tiempos de respuesta.

Ilustración 59. Ventana de administración de Tickets



Fuente: Uvirtual. 2021

- **Inventario para control de activos:** esta aplicación permite tener control sobre los activos tecnológicos, facilita ingresar equipos, dar de baja, listar equipos existentes, controla la entrega de portátiles y el control de mantenimiento.
- **Evaluación docente y de contenidos:** permite el control de la evaluación de docentes y de contenidos, facilita el ingreso de docentes, la apertura de las encuestas para que las diligencien los estudiantes, coordinadores y los mismos docentes, al final brinda información de la evaluación y realiza comparativos, esta información se envía al docente para realizar plan de mejora o perfeccionamiento y para los directivos académicos es una herramienta para la toma de decisiones.

Ilustración 60. Ventana Evaluación Docente



Fuente: Uvirtual. 2021

- **Dspace software para repositorio institucional:** es una herramienta open source que fue modificada y personalizada dentro de la institución, provee herramientas para la administración de colecciones digitales que permiten la implementación del repositorio bibliográfico institucional. Soporta diferentes tipos de datos, como libros, tesis, fotografías, filmes, video, informes de investigación, entre otros. Toda la información se organiza a partir de ítems, asociados a colecciones que a su vez hacen parte de una comunidad.

Ilustración 61. Repositorio Institucional DSpace



Fuente: Dspace Uvirtual. 2021

- **Reporte de docentes para control de clases en vivo:** permite tener reportes de las sesiones en vivo y las tutorías docentes, es una herramienta para garantizar las sesiones sincrónicas facilitando el control a los coordinadores académicos.

Ilustración 62. Ventana Reporte Docentes



Fuente: Uvirtual. 2021

- Permite la integración de información de matrícula de estudiantes desde Academusoft para la inscripción en el LMS Brightspace, este script automatiza el proceso y es utilizado en los momentos de matrícula garantizando que la información de matrículas entre los dos sistemas sea coherente.
- **Homologaciones:** sistema desarrollado para realizar las homologaciones de estudiantes, permite la creación de plantillas de carga de espacios académicos de programas, realizar la homologación, sacar el acta de homologación, realizar en el sistema las autorizaciones necesarias, cargar los documentos y realizar la migración de la matrícula del homologado para su correspondiente matrícula en Academusoft.

Anexo 49. Descripción Sistemas de Información Uvirtual

9.1.2 Red

Si bien los principales servicios están en la nube, hay infraestructura de red para atender el edificio administrativo y académico. A continuación, se presenta información sobre esta infraestructura.

Cableado

El cableado horizontal es en cable de cobre en par trenzado sin apantallar UTP CAT 6 marca AMP, el cual cumple con los requerimientos de transmisión y desempeño del canal de comunicación, con el estándar TIA/EIA 568.2.10 para categoría 6, garantizando que cada uno de los puntos de cableado instalados no superaron los 90 metros acorde con lo que la norma exige. Se cuenta con 111 puntos de red instalados, de los cuales 60 tienen una disponibilidad del 54%. La distribución de puntos en el edificio sede de la Universitaria

Virtual Internacional, se presenta de la siguiente manera: primer piso 34 puntos, segundo piso 26 puntos, tercer piso 9 puntos, cuarto piso 10 puntos, quinto piso 32 puntos.

Anexo 50. Planos de red.

Equipos activos de red

Para las conexiones principales de la institución, esta cuenta con 4 Switches Aruba Serie 2530 Acepta ACLs IPv4/IPv6 de puertos y ACLs, basadas en VLANs con conexión a gigabit ethernet.

Red inalámbrica

La institución cuenta con red inalámbrica en todo el edificio, esta conexión se hace con 4 dispositivos (uno por piso), dispositivos ACCESS POINT HP ARUBA OC20 OFFICE CONNECT 2X2 DUAL RADIO. Está configurada una red de invitados, la cual tiene restricciones de acceso y navegación y una red para colaboradores con acceso a los principales servicios, navegación y servidores. La red inalámbrica tiene una capacidad para velocidad de 2.5 GB por equipo.

Acceso a internet

A nivel de conectividad, actualmente la institución cuenta en la sede administrativa con 2 canales en fibra dedicados, uno con CLARO, con un ancho de banda de 200 Mbps y el otro con IFX Networks de 50 Mbps, para cubrir las necesidades de conexión a internet de los usuarios administrativos.

Telefonía

La Uvirtual cuenta con una planta telefónica IP en la nube para 100 Extensiones Asterisk, en sistema operativo Debian, el cual cuenta con una disponibilidad del 60%.

Este servicio es administrado por la empresa GM soluciones, quienes se encargan de dar respuesta a todas las incidencias y administran el sistema.

9.1.3 Servidores externos

Los procesos más críticos de tecnología en la institución están orientados al modelo Software como un servicio (SaaS), el cual busca que los sistemas de información claves para la operación se encuentren alojados en servidores externos en Datacenter con altas prestaciones de acceso, seguridad y operación en la nube, para ello es indispensable la infraestructura de acceso a internet y, por ello, la institución cuenta con acceso redundante y de alta velocidad a los servidores en donde se encuentra alojada la información.

Si bien el epicentro de la gestión de información se encuentra en el modelo SaaS, la institución de igual forma garantiza infraestructura de tecnología robusta en otros frentes como son: infraestructura de red, equipos de computación personales y servidores, sistemas de seguridad tanto físicos como lógicos, software para la gestión administrativa y académica y desarrollos propios que complementan los sistemas de información adquiridos. Parte fundamental de la gestión tecnológica es la utilización de software que garantice la operación académica y administrativa. La institución adquirió el software necesario para su buena gestión, que se integra con desarrollos propios para garantizar la articulación entre los sistemas.

SaaS

La institución ha orientado sus esfuerzos tecnológicos a un modelo SaaS, lo cual garantiza la disponibilidad, crecimiento y soporte de los sistemas neurálgicos para la operación; los sistemas críticos administrativos y académicos se encuentran en este modelo, que son atendidos por los proveedores IFX, Google y ZOOM:

IFX

En IFX se alojan los servicios de Academusoft, Hemasoft, página web, Gestaste, dominio, sistema de tickets, repositorio institucional, sistema de inventarios y reportes de docentes. En esta infraestructura la Uvirtual cuenta con cinco (5) servidores en la nube contratados como IAAS cloud computing, los cuales cuentan con Sistema Operativo: REDHAT 9 y Windows 2016, Oracle 11C Standard edition One, SQL Server 2014 Standard, MySQL server y Postgres, que son utilizados según la necesidad.

La infraestructura IFX es redundante para ofrecer mayor disponibilidad del servicio, Firewall virtual y antivirus. IFX garantiza los respaldos de la infraestructura de forma periódica, con almacenamiento configurable, además monitorea permanentemente la disponibilidad de servidores, el servicio maneja una disponibilidad de 99.9%.

Google

Atiende los servicios de correo, archivos, sites internos y agendas, este es el principal proveedor de servicios en nube del mundo, el cual garantiza el crecimiento, disponibilidad y soporte.

Zoom

Zoom Consultores es una empresa de tecnología y servicios, que ha adoptado el reto de ser el aliado estratégico en la labor de las organizaciones en posicionar la marca y controlar la cadena de valor de sus clientes a través de medios y canales integrados.

Resultado de esta experiencia, se ha creado y mejorado la plataforma Zoom Suite como una filosofía de gestión omnicanal, que permite adoptar las mejores prácticas y soluciones tecnológicas. ZOOM SUITE integra las siguientes soluciones: Ventas, Servicio, Fidelización y Lealtad, Cartera, Mesa de Ayuda, Marketing Automation, Contact Center, Contact Center Manager (Administración, Gestión, Control y Monitoreo), Contact Center Agent (Panel de Operación de Agente), Zoom PBX: Telefonía IP en la nube, Troncales, Bolsas de Minutos, IVR, DID's, Messenger, WhatsApp, Facebook, LinkedIn.

9.1.4. Hardware

Además de los servidores que se encuentran en la nube, la institución cuenta con un servidor interno y equipos de escritorio para el personal administrativo y académico.

Servidores

Se cuenta con un servidor HP Proliant DL 120 Gen 9 que sirve para realizar pruebas internas, respaldo de información no crítica y el manejo del dominio de la red interna.

Este equipo tiene un procesador Intel Xeon inside de 8 cores, 16 GB de RAM, un disco duro de 4TB, dos tarjetas de red gigabit ethernet, además el equipo puede crecer a otro procesador, tres discos duros más y hasta 64 GB de RA.

Anexo 51. Brochure servidor Hp Administrador de dominio Uvirtual.

Equipos de escritorio

La Uvirtual cuenta con un total de 64 equipos para labores administrativas y académicas, de los cuales 19 son portátiles, 42 son equipos de Escritorio y 3 son MAC.

Todos los equipos de la Universitaria Virtual Internacional, son adquiridos con unas características esenciales, que aseguran su correcto funcionamiento.

9.1.5 Seguridad

Protección eléctrica

Para una labor continua, la institución cuenta con una UPS de 20 KVA, que soporta el correcto funcionamiento de las instalaciones por 2 horas seguidas; además el edificio cuenta con cortapicos para protección de sobre voltajes.

Muro de fuego

Como muro de fuegos la institución cuenta con un equipo FORTINET de 48 puertos, con una disponibilidad de 99%, administrado por la Compañía IFX NETWORKS. Este muro de fuego protege de ataques de hackers, bloquea acceso a páginas no autorizadas y hace balanceo de cargas.

Antivirus

El sistema cuenta con antivirus GravityZone Elite que proporciona a los analistas de seguridad y a los equipos de respuesta ante incidentes, las herramientas necesarias para analizar actividades sospechosas e investigar y responder de manera adecuada a las amenazas avanzadas. Este servicio es administrado por la empresa GM soluciones quienes se encargan de dar respuesta a todas las incidencias.

Alarmas y vigilancia por cámaras

La institución cuenta con un sistema de alarmas, sensores y monitoreo provisto por la empresa Telesentinel, los cuales garantizan respuesta inmediata ante incidentes y hacen el monitoreo respectivo, además de tener los sistemas de monitoreo vía celular por personas del área administrativa, los equipos instalados son:

Copias de seguridad

La institución realiza copias de seguridad de los datos críticos, siguiendo este procedimiento: los datos que se encuentran en IFX se copian de forma incremental todos los días a las 11:00 p.m.; los datos administrados por Brightspace tienen respaldos automáticos todos los días; los datos del proveedor Zoom se copian diariamente a las 11:00 p.m.; los datos de equipos internos se copian en una NAS de 4 TB y en el servidor interno todos los días a las 11:00 p.m.

El proveedor de SaaS se encarga del respaldo de los servidores con una trazabilidad de 30 días y de los equipos internos se encarga la Dirección de tecnología.

Servidores de respaldo

Los proveedores de SaaS (IFX, Zoom y Google), garantizan servidores de respaldo en cualquier momento, según solicitud o por incidencia.

Redundancia

Los proveedores de SaaS (IFX, Zoom y Google), garantizan que los servidores sean redundantes en red, energía y almacenamiento, esto basado en los estándares que exige un Datacenter como mínimo TIER III.

9.1.6 Actualización y renovación tecnológica

La Universitaria Virtual Internacional ha definido un conjunto de lineamientos de actualización de infraestructura tecnológica así:

- A nivel de Hardware y Software, cada año se evalúan los requerimientos nuevos y el estado actual de la plataforma tecnológica para determinar su actualización o adquisición, garantizando la actualización permanente de los equipos. Además, se siguen los lineamientos que la adquisición de un equipo personal debe tener una vida tecnológica útil de 3 a 5 años.
- Con relación a los laboratorios, las coordinaciones académicas de programa, hacen un estudio previo de las necesidades en materia de infraestructura, y lo remiten a la Vicerrectoría Administrativa y Financiera donde se analiza según la oportunidad, razonabilidad y disponibilidad presupuestal.
- Generar la documentación pertinente (estrategias de seguridad informática) que permita implementar la adecuada seguridad de la información institucional.

9.1.7 Plan de mantenimiento

El mantenimiento preventivo se realiza mínimo una vez al año según el Plan de Mantenimiento, aunque preferiblemente se debe realizar dos (2) veces al año (mitad de año y al finalizar el año). Para la ejecución del mantenimiento de equipos de cómputo, se acuerda con el usuario la fecha y hora, con el fin de no impactar el desarrollo de sus actividades diarias y se deja registro en el Plan de Mantenimiento de Equipos de Cómputo.

Para esto se tiene en cuenta:

- a. Realizarse en horarios que no afecten la operación institucional.
- b. La plataforma académica se encuentra en un servidor externo y los mantenimientos son realizados por un proveedor contratado.
- c. El mantenimiento de la base de baterías se realiza con una empresa técnica, especialista en Ingeniería Eléctrica.
- d. Los horarios programados deben ser respetados por los usuarios, en un caso de requerirse un cambio por un motivo de fuerza mayor, se realiza la solicitud al Director de

Tecnología dos (2) días antes del mantenimiento; la nueva fecha y hora se encontrarán sujetos a la programación de la Dirección de Tecnología.

Anexo 52. Mantenimiento de equipos de cómputo

9.2 Indicadores para garantizar suficiencia de infraestructura tecnológica, con relación a la cantidad de estudiantes

Para ello se consideran cuatro elementos:

1. Que los sistemas de información estén actualizados a su última versión dada por el proveedor, con soporte disponible y con alta disponibilidad.

- Sistemas Actualizados: 100 %
- Sistemas con Soporte del proveedor: 100%
- Alta disponibilidad: 99.5% con proveedor de infraestructura en la nube.

2. El ancho de banda contratado para cada servicio, no debe superar el 70%, para ellos se hace monitoreo de los consumos de red.

3. Crecimiento a la medida en las características de los servidores.

Al trabajar en un modelo de SaaS, las características de los servidores pueden crecer de manera inmediata adquiriendo con el proveedor dicho recurso, el crecimiento se ampliará al tener el 70% de uso.

4. Ancho de banda/estudiante

Calculado para acceso de 2000 estudiantes con una simultaneidad del 30%. El cual se va revisando con los reportes y estadísticas que ofrece el sistema de monitoreo del Datacenter IFX y el sistema de monitoreo de los servidores.

Para una tasa alta de visitas: suponiendo 1.000 páginas vistas diarias a 40KB cada una, se dividen las páginas diarias por 86.400 (24h en segundos) y se multiplica por los 40KB y por 10, entonces, $1.000 \text{ PV} / 86.400 \text{ seg} = 0.0115 \text{ seg} * 40\text{KB} * 10 = 4.7 \text{ kbps}$.

La institución está garantizando un promedio de 8.53 Kbps en cada servidor, en una utilización de 24 horas continuas de uso.

9.3 Plan estratégico de tecnología

Para el desarrollo del área de tecnología se ha desarrollado el PETI en el cual están las orientaciones estratégicas para el área desde el 2020 hasta el año 2026, alineado a la planeación estratégica institucional en el eje estratégico “1. Mejoramiento Continuo para la innovación y calidad educativa”, se encuentra el objetivo estratégico “1.4. Fortalecer los recursos tecnológicos y sistemas de información de la institución”.

Objetivo

Fortalecer los recursos tecnológicos y sistemas de información de la institución para apoyar los procesos académicos y administrativos, con el fin de generar nuevos servicios, integración de sistemas de información y estabilidad en el servicio ofrecido por la institución.

Objetivos específicos

1. Optimizar la estabilidad y calidad de los servicios en línea, para garantizar la satisfacción de los usuarios.
2. Generar nuevos servicios y aplicaciones que facilitan la operación académica de la institución.
3. Integrar los sistemas de información para optimizar los procesos institucionales.

En la tabla a continuación, se visualizan las metas y actividades para el cumplimiento de cada uno de los objetivos del plan.

Tabla 72. Objetivos Plan Estratégico de Tecnología. Metas y actividades 2020-2026

| Objetivo 1. Optimizar la estabilidad y calidad de los servicios en línea, para garantizar la satisfacción de los usuarios. | | |
|--|---|------------------------|
| Meta: nivel de servicio 99.9% de estabilidad. | | |
| Actividades | Indicador | Año de solución |
| Implementar el servicio de ticket para la atención de incidencias tecnológicas. | Manual de operación del servicio | 2020 |
| Actualización de los sistemas online a la última versión estable ofrecida por el proveedor. | Informe semestral de actualización de sistemas de servidores. | 2021 |
| Implementar sistemas de monitoreo y alertas para los servicios online. | Informe semestral de actualización de sistemas de servidores. | 2022 |
| Lograr la certificación ISO 27001. | Certificación ISO 27001 | 2026 |
| Objetivo 2. Generar nuevos servicios y aplicaciones que faciliten la operación académica de la institución. | | |
| Meta: 20 aplicaciones o soluciones en funcionamiento integradas a las existentes. | | |
| Actividades | Indicador | Año de solución |
| Implementación de: sistema de homologaciones académicas, seguimiento a sesiones en vivo, actualización de página web, repositorio institucional, integrar proceso de admisión en registro académico, chatboot. | 6 manuales de operación del servicio | 2020 |

| | | |
|---|--------------------------------------|------------------------|
| Solución de sistema de evaluación docente, matrícula automática, integración de notas en Academusoft, sistema de nómina automatizada, sistema de egresados, Autoevaluación, BPM | 7 manuales de operación del servicio | 2021 |
| Solución de sistema de bienestar | 1 manual de operación del servicio | 2022 |
| Solución APP Uvirtual | 1 manual de operación del servicio | 2023 |
| Solución para sector externo, Sistema de carga docente, plan de trabajo y formación docente | 4 manuales de operación del servicio | 2024 |
| Sistema de escalafón docente | 1 manual de operación del servicio | 2025 |
| Objetivo 3. Integrar los sistemas de información para optimizar los procesos institucionales. | | |
| Meta: Sistemas integrados | | |
| Acción | Indicador | Año de solución |
| Generación de diagnóstico y estrategia. | Actualización de PETI | 2020 |
| Integración de homologaciones. | Sistema integrado | 2020 |
| Integración del proceso de matrículas. | Sistema integrado | 2021 |
| Integración de proceso de notas. | Sistema integrado | 2021 |
| Integración de proceso de adiciones y cancelaciones. | Sistema integrado | 2022 |
| Integración de consultas de estudiantes y docentes. | Sistema integrado | 2023 |
| Generación de KPI automáticos | Sistema integrado | 2024 |
| Integración de otros procesos académicos | Sistema integrado | 2024 |
| Integración de sistemas financieros | Sistema integrado | 2024 |

Fuente: Tecnología y Sistemas de información. 2021