



Universitaria

Virtual Internacional



PROYECTO EDUCATIVO DE PROGRAMA

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL





Tabla de contenido

| | |
|--|-----------|
| I. Fundamentos del programa | 4 |
| Nuestra identidad | 4 |
| Origen..... | 4 |
| Proyecto Educativo del programa | 5 |
| Misión del programa | 6 |
| Visión del Programa | 6 |
| Valores del Programa | 6 |
| Principios fundacionales | 8 |
| Objetivos del programa..... | 9 |
| II. Política de buen gobierno del programa | 9 |
| III. Mejoramiento continuo para la innovación y la calidad | 10 |
| IV. Estructura administrativa y financiera | 11 |
| V. Fundamentos educativos y pedagógicos | 11 |
| La enseñanza | 12 |
| El aprendizaje..... | 12 |
| El docente-tutor | 13 |
| El estudiante..... | 13 |
| El currículo | 14 |
| Los ambientes virtuales de aprendizaje..... | 14 |
| Resultados de aprendizaje | 15 |
| Evaluación de los resultados de aprendizaje | 15 |
| VI. Docencia | 16 |
| VII. Investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural | 17 |
| Objetivos de la investigación | 18 |
| VIII. Proyección social | 19 |
| IX. Relacionamiento con el sector externo: | 20 |
| un compromiso con la responsabilidad social. | 20 |
| X. Bienestar del programa: pilar del desarrollo integral del programa | 21 |
| XI. Internacionalización | 23 |

I. Fundamentos del programa

Nuestra identidad

El programa de 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, se constituye dentro del modelo de Educación Superior privada, con personería jurídica de utilidad común, sin ánimo de lucro, organizada como fundación y con carácter académico de Institución Universitaria.

Nuestro proyecto educativo ofertará programas de educación superior en el marco de modelos pedagógicos-curriculares por competencias y el sistema integral de créditos, organizados según las necesidades, en el nivel profesional universitario con ciclos propedéuticos. Es un proyecto concebido para formar el capital intelectual competitivo que requiere la sociedad del conocimiento y líderes que aporten a la transformación de la realidad de su entorno.

El programa se perfila como un proyecto socio-tecnológico mediado por las tecnologías de la información y las comunicaciones para responder con eficacia, creatividad e innovación a las necesidades de mejoramiento de la calidad de la educación, posibilitando la equidad y la movilidad social de grupos hasta el momento marginados por sus condiciones socioeconómicas o por su ubicación geográfica.

En el contexto de la educación virtual, se propone como un proyecto abierto y flexible, que responde a los retos que plantea la sociedad del conocimiento y a las transformaciones permanentes de un mundo globalizado, a través de experiencias educativas innovadoras de calidad.

Origen

El proyecto educativo de la Universidad nace el 16 de enero de 2010, de la alianza estratégica de un grupo de empresarios del sector productivo y cooperativo con el Grupo de Gestión Estratégica Académica GGEA, conformado por investigadores y académicos universitarios. Esta alianza surge con un claro interés en el papel que debe desempeñar la educación superior de cara a la sociedad del conocimiento y para dar respuesta a los nuevos requerimientos de una

formación pertinente en una sociedad en la que el bien máspreciado son “las capacidades de los individuos para adquirir, crear, distribuir y aplicar creativa, responsable y críticamente los conocimientos, en un contexto donde el veloz ritmo de la innovación científica y tecnológica los hace rápidamente obsoletos” (Toffler, Alvin y Heidi, 1994).

En este contexto, se identifican las necesidades de formación del capital humano que requiere la sociedad del conocimiento, orientada hacia la competitividad de las personas y, por lo tanto, de los países: educación abierta y virtual que rompa las fronteras de tiempo y espacio y que permita la cobertura a la población que no ha logrado ingresar a la educación superior con calidad, orientada al mundo global, continua, flexible, pertinente y para toda la vida. Estas características se articulan sinérgicamente para formar profesionales capaces de liderar propuestas de desarrollo humano y de orientar procesos productivos, sociales y constructivos sostenibles para transformar el contexto donde se desenvuelven.

Es un proyecto que busca formar profesionales con las competencias para interactuar en un mundo cada vez más diverso, en contextos de incertidumbre, donde lo único constante es el cambio, que tengan las habilidades para desenvolverse en ámbitos nacionales e internacionales, con disposición para aprender durante toda la vida, resolver problemas y contribuir a la transformación de la sociedad, desde una profunda sensibilidad ética y estética. En síntesis, un modelo de formación orientado desde el pensamiento complejo (como lo plantea Morin) y con una perspectiva crítica e innovadora.

El 8 de mayo de 2012, la Universitaria Virtual Internacional recibe la Personería Jurídica como Institución de Educación Superior en modalidad Virtual, concedida por el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación Nacional, mediante la Resolución 4788 y el Registro 9915 en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES).

Proyecto Educativo del programa

El PEI del programa de 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, tiene presente las realidades y retos que rodean la educación superior y está encaminado a soportar un proceso de formación pertinente y de calidad para dar respuesta a los requerimientos de la sociedad del conocimiento. Es un constructo colaborativo del equipo

académico y administrativo que se concibe como un conjunto de lineamientos, criterios, principios y valores que orientan la cotidianidad y las funciones sustantivas de la Institución.

El Proyecto Educativo del programa se caracteriza por ser innovador, estratégico, flexible, abierto, participativo, dinámico e integrado. Este proyecto considera al ser humano como autónomo, activo, creativo, con capacidad de liderazgo transformacional, socialmente responsable, tecnológicamente competitivo, un ciudadano global capaz de autorrealizarse, de comprender y actuar en forma crítica sobre su entorno para transformarlo.

Misión del programa

El programa profesional en 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 forma profesionales en ciclos propedéuticos con competencias integrales direccionadas a la investigación y la gestión en torno a procesos gráficos digitales. Brindamos a nuestros estudiantes y egresados profesionales 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.

Visión del Programa

El programa Profesional en 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, de la Universitaria Virtual Internacional se proyecta para el 2026 como un referente en la formación virtual a nivel nacional e internacional. Por medio de proyectos investigativos e innovadores, la inclusión de las TIC en los procesos comunicativos y la creación de metodologías de investigación aplicadas al diseño, nuestros egresados, se destacarán por generar reflexiones permanentes en torno a las problemáticas locales y globales, tales como, el cambio climático, el diseño auto sostenible y el papel del diseño la transformación social.

Valores del Programa

- **Ética**

La formación del programa estará fundamentada en la ética, entendida como la capacidad de reflexión, fundamentada en principios y valores, que orienta la toma de decisiones para actuar correctamente, con honestidad y responsabilidad frente a la sociedad y en el ejercicio de su profesión.

- **Responsabilidad social**

Todas las acciones de la comunidad del programa se realizarán con una visión integral de la sociedad y del desarrollo, que entiende que el crecimiento económico y la productividad están asociados con las mejoras en la calidad de vida de las personas y la preservación de las instituciones políticas, democráticas y del medio ambiente.

- **Liderazgo**

Entendido como la capacidad para crear una visión compartida, inspirar y motivar para lograr que los estudiantes del programa direccionen procesos de transformación de su realidad mediante la resolución de los problemas de su entorno.

- **Solidaridad**

Permite lograr la colaboración entre las personas, impulsando verdaderos vientos de cambio que favorezcan tanto su desarrollo como el del país, buscando la dignidad del ser humano.

- **Libertad**

Entendida como el derecho de las personas a elegir de manera responsable la forma de actuar en la sociedad, en el marco de la autonomía y la capacidad de autodeterminarse.

- **Equidad**

Permite brindar las oportunidades de acceso a la educación superior de manera justa e imparcial, disminuyendo las desigualdades asociadas a las condiciones socioeconómicas.

Principios fundacionales

- **Emprendimiento**

Entendido como una forma de pensar, razonar y actuar para identificar necesidades en contextos reales, que propicia oportunidades de innovación en la creación de productos, servicios y nuevas empresas, para favorecer el crecimiento económico con responsabilidad social y ambiental.

- **Ciudadanía global**

Desarrollar un pensamiento abierto hacia una ciudadanía global que se sustente en el conocimiento, en el entendimiento y la aceptación de la multipluralidad cultural, y el respeto por la diferencia posibilitando la convivencia con personas de diferentes contextos y culturas.

- **Innovación**

Entendida como la búsqueda permanente de la creación y el mejoramiento de métodos y procesos que den una respuesta creativa a los problemas nacionales y regionales, logrando procesos de cambio y mejoramiento a partir de proyectos sostenibles, competitivos y con responsabilidad social.

- **Calidad**

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

nacionales, regionales e internacionales.

- **Polivalencia**

Entendida como la formación de profesionales con capacidad para adaptarse a contextos laborales y profesionales que se transforman constantemente, con una formación lo suficientemente amplia para que puedan aportar y trabajar de manera interdisciplinaria, con capacidad para reorientar su profesión a nuevos contextos, manteniendo su identidad profesional.

- **Pertinencia**

Se buscará desarrollar una formación que responda a las necesidades sociales, a la diversidad cultural y a las exigencias específicas en los campos profesionales, a través de la aplicación de los saberes disciplinares en la solución de los problemas de la comunidad.

Objetivos del programa

Los objetivos 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.

II. Política de buen gobierno 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, establece

la Política de Buen Gobierno en el marco de los principios de autonomía universitaria, integridad, transparencia, eficiencia, eficacia, participación democrática y responsabilidad social frente al quehacer académico y administrativo, así como en el fortalecimiento de las funciones de docencia, investigación, proyección social e internacionalización, mediante procesos de planeación estratégica y participativa, los cuales conllevan al cumplimiento de objetivos articulados al Plan Nacional de Desarrollo, el Plan General de Desarrollo del programa, el Proyecto Educativo del programa y los Planes de Acción. En el mismo contexto, y para garantizar la divulgación, transparencia y participación ciudadana, se implementará la cultura de rendición de cuentas efectiva, el acceso y solicitud de información a través de la atención al ciudadano; igualmente, los procesos de autorregulación, autogestión y autocontrol para el cumplimiento de sus actuaciones dentro de los parámetros previstos en la normatividad vigente, con el fin de consolidar un programa competitivo y sostenible.

Por lo anterior, se plantea una política capaz de responder a los desafíos de la educación superior, en un contexto cada vez más competitivo y globalizado, que fortalezca la autorregulación, que oriente a el programa en el cumplimiento de sus funciones misionales, en el marco de la alta calidad y el mejoramiento continuo, en virtud de los valores y principios fundamentales del programa.

III. Mejoramiento continuo para la innovación y la calidad

El Sistema Interno de Aseguramiento de la Calidad representa el compromiso del programa con la innovación y la calidad de la educación superior, en el marco de la mejora continua. Para este efecto, el sistema establece los mecanismos necesarios de autoevaluación y planeación para orientar la toma de decisiones del programa, de las diferentes áreas y de los programas académicos, para cumplir con los objetivos del programa. El sistema se orienta a lograr la eficiencia en el funcionamiento del programa, concentrando y orientando los esfuerzos de todas las áreas, de acuerdo con las estrategias, programas y políticas, con el objetivo de propender por la calidad académica y mejoramiento continuo desde la virtualidad.

Como sistema, permite realizar un seguimiento integral a el programa como factor fundamental en el mejoramiento continuo de la calidad, estructurado a partir de los procesos, las áreas y los programas académicos de la institución, lo que permite la articulación y coherencia entre las acciones académicas, docentes, investigativas, culturales y de extensión.

IV. Estructura administrativa y financiera

En la conformación de una estructura administrativa para la gestión del programa y en coherencia con la planeación estratégica se reconocerá a las unidades administrativas y financieras como unidades de apoyo. Las unidades académicas, de investigación y proyección social serán unidades estratégicas, con su propia autonomía, presupuesto y planificación de acciones bajo la dirección de los lineamientos estratégicos, misión, visión y objetivos del programa. Para optimizar la obtención de recursos se realizará una promoción integral del programa elaborando un portafolio de servicios, mejorando sus relaciones con la empresa privada y con los diversos agentes del sector gubernamental y comunitario.

El programa cuenta con Órganos de dirección, como la coordinación del programa y el comité curricular, la Vicerrectoría Académica y de investigaciones y el Consejo Académico.

V. Fundamentos educativos y pedagógicos

La educación virtual tiene características particulares que hacen necesario plantear nuevas dimensiones en lo educativo, lo pedagógico y lo didáctico, en el marco de una sociedad digital en la que la construcción del conocimiento y la interacción están mediadas fundamentalmente por la tecnología.

En el contexto de la educación virtual, no es suficiente pensar en el uso de las TIC como un medio, es necesario pensar en las transformaciones sociales, culturales, en las nuevas formas de pensar y de acceder y procesar la información. Ferreiro (2006) plantea el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, “es condición y fuente del desarrollo de un conjunto de habilidades del pensamiento” (p. 79). En este mismo sentido, el uso de las TIC “propicia la actividad independiente, la observación, la exploración y la búsqueda, la comparación, el ordenamiento y la clasificación, la toma de decisiones, el procesamiento de la información y, con él, toda una serie de operaciones mentales como el análisis y la síntesis, y la abstracción y la generalización” (p. 79). En conclusión, la tecnología se concibe como una nueva forma de pensamiento.

Pensar la educación en la era digital significa crear ambientes que generen experiencias

educativas innovadoras centradas en el estudiante, basadas en el aprendizaje autónomo, la construcción social del conocimiento, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo a partir del trabajo colaborativo.

La enseñanza

El reto que se puede plantear para la educación, desde la perspectiva de la enseñanza, es el de pensar en una nueva pedagogía basada en “estudiantes que investigan, crean y usan la tecnología, y profesores que hacen las preguntas correctas y revisan el trabajo de los estudiantes en busca de calidad, rigor y contexto” (Prensky, 2015, p. 66). Esta es una forma totalmente opuesta a la enseñanza teórica y se basa en considerar a estudiantes y docentes como socios en los procesos de aprendizaje.

El proceso de enseñanza debe ser flexible en cuanto que el rol del docente-tutor se centra en guiar y acompañar al estudiante en su proceso de formación. Esto requiere la formación permanente de los docentes-tutores en diversos aspectos relacionados con el fortalecimiento de las competencias tecnológicas, la mediación pedagógica, los procesos de comunicación e interacción, la innovación pedagógica y el acompañamiento efectivo a los estudiantes.

El eje central del proceso de enseñanza son las experiencias educativas innovadoras de calidad. El docente-tutor debe diseñar y crear experiencias educativas que motiven a los estudiantes y les permitan establecer una relación significativa con el conocimiento y su contexto de aplicación, una experiencia que vincule experiencias, emociones, conocimientos y situaciones reales de la vida profesional y laboral.

El aprendizaje

Aprender no significa solo adquirir información sino desarrollar habilidades y destrezas que permitan seleccionar, organizar e interpretar la información. Por eso, el aprendizaje es autónomo, reflexivo y significativo, se aplica en un contexto determinado que lo vincula con la vida real y se desarrolla a partir de la interacción con otros. Además, el aprendizaje estará necesariamente ligado al desarrollo de proyectos y a la solución de problemas contextualizados.

En este sentido, el programa busca generar experiencias educativas innovadoras centradas en

el estudiante, que fomenten el aprendizaje autónomo, “la construcción social de su conocimiento, el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo mediante el trabajo en equipo cooperativo y el acceso directo a la información” (Ferreiro, 2006, p. 84). Desde esta perspectiva, los estudiantes aprenden a partir de la participación en proyectos del mundo real y que son personalmente significativos.

El docente-tutor

El reto fundamental del tutor es conectar a los estudiantes con el mundo real y ayudarles a desarrollar las competencias y habilidades necesarias para transformarlo. Esto requiere generar los ambientes y las experiencias educativas para empoderar a los estudiantes: ayudarles a ser las personas que quieren ser, a ser más eficaces (pensamiento, acciones, relaciones y rendimiento) y ofrecerles el tiempo, los medios y la inspiración para lograrlo. (Prensky, 2015, p. 11).

El docente-tutor se concibe como un profesional que domina su disciplina, con gran capacidad de liderazgo, que cuenta con el conocimiento didáctico específico y las competencias tecnológicas para promover ambientes y experiencias educativas innovadoras, con una formación ética y apropiación de los principios y valores del programa que le permitan contribuir a la formación integral de los estudiantes. A través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, el docente-tutor realiza acompañamiento a los estudiantes mediante sesiones de clase en vivo y tutorías, en un ambiente interactivo en donde se ponen en práctica sus competencias pedagógicas y didácticas. El docente-tutor tiene un rol de guía y organizador de la creación de conocimiento colaborativo y de ambientes de aprendizaje, logrando proponer recursos y actividades flexibles que se centren en la creatividad del estudiante (Keats & Schmidt, 2007).

El estudiante

La educación virtual debe promover el desarrollo de la autonomía del estudiante, lo que significa que el estudiante tiene un rol activo y asume el control de su proceso de aprendizaje, está en capacidad de tomar decisiones sobre su proceso de formación en relación con lo que aprenderá, cuándo lo hará y qué fuentes usará, siempre en un permanente diálogo con sus docentes-tutores y otros estudiantes.

Estudiar en un entorno virtual requiere que el estudiante sea consciente de sus procesos de aprendizaje y desarrolle capacidades como la constancia, la disposición, la autoconciencia, el liderazgo, la toma de decisiones, la integración de nuevas experiencias, el trabajo en equipo, el autoconocimiento, la autoevaluación y la autonomía.

El currículo

El currículo como concreción del modelo educativo y de la intencionalidad formativa del programa de 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, debe responder tanto a los requerimientos del contexto social en los ámbitos nacional e internacional, como a las políticas nacionales de educación superior y las tendencias curriculares centradas en el desarrollo de competencias que se verifican a través de resultados de aprendizaje desde perspectivas pedagógicas integradoras, centradas en lo humano, en sus necesidades y realidades. En este sentido, el currículo se constituye en el eje que dinamiza la propuesta educativa de la Universitaria Virtual Internacional.

El programa asume la perspectiva crítica como referente orientador de la 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, 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.

Los ambientes virtuales de aprendizaje

Las experiencias educativas innovadoras se desarrollan a través de la tecnología, entendida como una nueva forma de pensamiento. “Es la solución que los humanos hemos creado para manejar este difícil contexto nuevo de variabilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad” (Prensky, 2015).

Para la educación virtual, esto plantea el reto de crear ambientes virtuales de aprendizaje

interesantes, retadores e innovadores y vinculados con la vida real. Esto significa diseñar ambientes de aprendizaje que respondan a las necesidades de los estudiantes y que articulen todos los elementos que lo componen: competencias, resultados de aprendizaje, contenidos, medios, mediaciones, material multimedia (motivador y retador), estrategias pedagógicas y didácticas, herramientas para la interacción, procesos de evaluación y relación entre teoría y práctica.

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 académico o programa académico (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 (ANECA, 2013, p.16).

Evaluación de los resultados de aprendizaje

La articulación entre las actividades formativas, los resultados de aprendizaje y los métodos de evaluación es clave para lograr la calidad en los procesos formativos y reforzar el enfoque educativo centrado en el estudiante (ANECA, 2013, p. 35). En este sentido, la evaluación constituye un factor determinante para plantear estrategias de mejoramiento, por lo tanto, los estudiantes deben ser evaluados utilizando criterios, normas y procedimientos claros y accesibles, tanto para los profesores como para los estudiantes, teniendo en cuenta que sean aplicados de manera coherente (ANECA, 2013, p. 34).

En este contexto, si bien la evaluación es importante en términos de los resultados de aprendizaje, también se consideran otros aspectos fundamentales de la evaluación que dan cuenta de su complejidad e importancia.

- La evaluación es continua porque se realiza a partir del seguimiento que permita apreciar el progreso y las dificultades en el proceso de formación de cada estudiante.
- Es integral porque tiene en cuenta todas las dimensiones del desarrollo del estudiante. y se orienta según los fines y principios de formación y los resultados de aprendizaje esperados.
- Es flexible al tener en cuenta las características del estudiante, su contexto social y cultural, y las particularidades de la disciplina en el marco de las dinámicas propias de la educación virtual.
- Es participativa, al propiciar la autoevaluación, la heteroevaluación y la coevaluación.
- Es formativa en la medida en que permite orientar los procesos educativos de manera oportuna a fin de lograr su mejoramiento.

VI.Docencia

Las tecnologías de la información y las comunicaciones generan profundas transformaciones en la sociedad, en la cultura y, por lo tanto, en la educación. Esto significa para el docente-tutor una apertura a concepciones renovadas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en el marco de la educación virtual, que conduce a la reflexión sobre los fines, retos y formas que debe adoptar la educación ante estas nuevas demandas y necesidades (Cerf, 2000).

En este contexto, la programa concibe al docente-tutor como un líder en el desarrollo de procesos formativos, con el conocimiento disciplinar necesario, una visión de futuro, con capacidad creativa e innovadora y la disposición para indagar, cuestionar y problematizar, creando espacios de trabajo colaborativo enmarcados en la responsabilidad, el respeto, la confianza y la motivación, cultivando comunidades de aprendizaje que avancen hacia la democracia, la equidad, la diversidad y la responsabilidad social. Un docente-tutor tecnológicamente competitivo que ayude al estudiante a construir conocimiento, un facilitador, guía, orientador y diseñador de ambientes virtuales de aprendizaje y de experiencias educativas innovadoras de calidad. En otras palabras, se piensa en un docente-tutor que desarrolle su práctica en el marco del aprendizaje autónomo, desde una perspectiva educativa centrada en el aprendizaje.

La docencia se entiende como una experiencia pedagógica que incorpora los procesos de comunicación, socialización e interacción del conocimiento entre los diferentes actores y su realidad, las necesidades de las comunidades y su relación con su medio ambiente.

La formación permanente de los docentes-tutores será uno de los factores que promuevan el mejoramiento de la calidad educativa, que se integra con el acompañamiento, evaluación y retroalimentación de su práctica. El docente-tutor desarrollará las competencias tecnológicas, comunicativas, investigativas, de gestión, pedagógicas y didácticas para ayudar a los estudiantes a alcanzar los resultados de aprendizaje esperados en los programas académicos de la institución.

La docencia se articula con la investigación, la extensión y la proyección social, con el fin implementar estrategias y desarrollar proyectos que contribuyan a alcanzar los objetivos del programa.

VII. Investigación, innovación, transferencia tecnológica y creación artística y cultural

Frente a las nuevas condiciones que plantea la sociedad del conocimiento, proponemos una educación superior que privilegie 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, con un modelo educativo capaz de dar respuesta a los desafíos que imponen su propio contexto, que atienda a las nuevas condiciones de la demanda educativa por parte de estudiantes de diferentes condiciones socio-económicas, situaciones educativas y ubicaciones geográficas.

La investigación, además de las formas basadas en las ciencias básicas, busca mayor apropiación de los contextos y la vida de los participantes de la actividad educativa en la generación, innovación, apropiación y desarrollo del conocimiento.

Planteamos el desarrollo de la investigación que el momento histórico exige, con una mayor participación en la generación, innovación, apropiación y desarrollo de tecnologías, que responda a las necesidades del entorno inmediato y proponga metodologías que involucren los contextos y la vida de los participantes de la actividad educativa.

Nuestro objetivo fundamental es formar profesionales en 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, con competencias tecnológicas, enfrenten su contexto y planteen propuestas que impacten y transformen el entorno partir del ejercicio del liderazgo. Para lograr este propósito, la investigación pasa a ser una herramienta fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues desarrolla en el estudiante el pensamiento crítico e innovador, la capacidad para analizar los contextos y de proponer soluciones a los problemas de su entorno.

Objetivos de la investigación

Los objetivos que orientan la investigación, la innovación, la transferencia tecnológica y la creación artística y cultural en el programa son los siguientes:

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, y avanzadas en investigadores con trayectoria en áreas estratégicas para la investigación, la innovación, la transferencia tecnológica y la creación artística y cultural en la institución.
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.

VIII. Proyección social

La proyección social del programa de 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 consolida junto con la docencia y la investigación como pilares fundamentales y razón de ser de la Institución, es decir, se constituye en fuente de sentido del quehacer educativo, mostrando el compromiso y la responsabilidad social de la Institución. Este ideal no es una preocupación propia y exclusiva de la educación en nuestro país, sino que está presente en las agendas de todos los países de América Latina, donde es imperativo que las instituciones de Educación Superior avancen en la configuración de una relación más activa con sus contextos, ya que la calidad está vinculada a la pertinencia y la responsabilidad con el desarrollo sostenible de la sociedad.

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, la proyección social busca el impacto transversal del conocimiento a través de la articulación del programa y la comunidad, al orientar sus acciones a distribuir el conocimiento logrado y retroalimentar los resultados obtenidos, en la búsqueda de un desarrollo competitivo, transformacional y sostenible.

La proyección social y la responsabilidad social constituyen una función trasversal a todas las

áreas de la institución, por tal razón, su propósito es generar estrategias, lineamientos, planes y proyectos que otorguen pertinencia social e impacto en el entorno de influencia del programa, para que todo el accionar del programa contenga principios de solidaridad, responsabilidad con el entorno local y global, propiciando un pensamiento consciente con las necesidades de la comunidad.

Como función sustantiva la proyección social interactúa en forma directa y permanente con la docencia y la investigación, permitiendo la articulación con las comunidades locales, regionales, nacionales y de orden internacional. 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 experiencias académicas, científicas y sociales, a través de consultorías, asesorías y proyectos especiales en alianza con el sector externo.

Las líneas de proyección orientan la gestión y promueven el surgimiento de iniciativas para fortalecer la presencia del programa y de los programas académicos en la sociedad a través de la integración inter disciplinar, la internacionalización, la extensión, el emprendimiento, la gestión empresarial con responsabilidad social, garantizando de este modo el cumplimiento del compromiso humano y social acorde con los lineamientos estratégicos del programa.

IX.Relacionamiento con el sector externo: un compromiso con la responsabilidad social.

Para 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, la relación con el sector externo se concibe como la relación permanente que el programa 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, el programa 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 del programa en cumplimiento de su compromiso con la

responsabilidad social.

Para el desarrollo del Relacionamiento con el sector externo, se planean los siguientes principios:

- Gestión integral de proyectos de desarrollo y de servicios universitarios en coordinación las áreas de la Uvirtual.
- Fomento de las relaciones Universidad-Estado, Universidad-Empresa y Universidad-Sociedad, como estrategia para el desarrollo del programa y la cooperación científica, tecnológica, cultural y social.
- Responsabilidad social universitaria para responder con calidad y pertinencia a las demandas del desarrollo local, regional y global.
- Análisis del contexto para contribuir a la solución de problemas en comunidades específicas, a través de proyectos interdisciplinarios, interdisciplinar e intersectoriales, que permitan, además, nutrir las dinámicas académicas e investigativas del programa.
- Conocimiento científico y tecnológico orientado al desarrollo, la movilización de la academia y el servicio social.

X. Bienestar del programa: pilar del desarrollo integral del programa

El bienestar 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, se considera como un componente estratégico, es transversal al logro de los objetivos del programa y está orientado al desarrollo integral y la construcción de comunidad.

El propósito del bienestar del programa es promover el desarrollo integral de toda la comunidad educativa con el fin de mejorar su calidad de vida, a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Su gestión está estructurada en cuatro líneas de acción: el desarrollo integral, la calidad de vida, la construcción de comunidad y la permanencia y éxito académico, cada una de estas con una planeación estratégica articulada a las necesidades y el contexto de cada grupo de interés, acorde con la identidad estratégica y la práctica educativa. Para su desarrollo, se parte de la articulación entre las diferentes áreas, procesos y prácticas del programa, con el fin de integrar estrategias y acciones que permitan alcanzar el objetivo propuesto.

El programa concibe el bienestar como una construcción colectiva, es decir, se apoya en las

fortalezas y la capacidad creativa de todas las áreas y los colaboradores del programa, fomenta el análisis crítico para la identificación de necesidades y oportunidades, integra esfuerzos y promueve iniciativas innovadoras. En este sentido, el bienestar del programa se asume como una responsabilidad de todos.

El bienestar del programa se plantea como una propuesta flexible, con capacidad para adaptarse a las condiciones cambiantes de la sociedad actual, de actuar efectivamente según las necesidades y contextos específicos de nuestros grupos de interés y superando los retos de la educación virtual, en coherencia con los contextos locales y globales, las políticas nacionales y los objetivos del programa. Teniendo en cuenta el carácter de institución de educación superior 100% virtual, el bienestar del programa se desarrollará por medio de los recursos técnicos y tecnológicos para generar experiencias sincrónicas y asincrónicas con toda la comunidad educativa.

Las estrategias, proyectos y acciones de bienestar estarán orientadas por los siguientes objetivos:

- Promover la participación de toda la comunidad educativa (estudiantes, docentes tutores, administrativos, egresados y familiares) en los servicios y actividades de bienestar ofertadas por la institución, a través del uso de herramientas TIC.
- Promover la construcción de una comunidad universitaria portadora de los principios y valores del programa en las relaciones que a diario se establecen entre los diferentes miembros, de tal forma que se consolide la identidad del programa y se establezca una red de relaciones que permita a cada una de las personas crecer y desarrollarse en su proyecto de vida.
- Propiciar escenarios virtuales y medios de comunicación y expresión con el fin de consolidar la comunidad y la identidad del programa.
- Implementar un programa estratégico de permanencia estudiantil con el fin de acompañar, retener y lograr la graduación exitosa para todos los estudiantes del programa en términos de equidad.
- Promover, a partir de las líneas de acción de desarrollo integral, calidad de vida y construcción de comunidad, acciones que correspondan a las áreas de salud, desarrollo humano, socioeconómicas, cultura, recreación y deporte.
- Fomentar estilos de vida saludables y del autocuidado como factores que inciden en el mejoramiento de la calidad de vida.

- Consolidar un programa de becas, incentivos y descuentos que beneficien a toda la comunidad académica.
- Propiciar un clima organizacional positivo y fomentar el sentido de pertenencia y el respeto por la diversidad cultural en la comunidad universitaria de la Uvirtual.

XI.Internacionalización

La internacionalización de la educación se concibe como “el proceso educativo que integra las funciones sustantivas universitarias a una dimensión global, internacional, intercultural, comparada e interdisciplinaria, que pretende proporcionar en los estudiantes una perspectiva global de las problemáticas humanas y una conciencia global en pro de los valores y las actitudes de una ciudadanía global responsable, humanista y solidaria” (Gacel-Ávila, 2009, p. 7 y 8). En este sentido, también es una oportunidad para revalorar lo local, es decir, tener un pensamiento global que pueda ser concretado en acciones en el contexto local para transformar las comunidades.

El programa de 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, propone la internacionalización con un carácter estratégico y transversal que involucra todos los programas académicos y las diferentes áreas de la institución, que se desarrolla a partir de las siguientes estrategias:

- La gestión como base para la consolidación de una cultura de la internacionalización en la institución.
- La movilidad académica de los estudiantes y docentes-tutores, mediada por las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- La internacionalización del currículo con el fin de formar profesionales con las competencias necesarias para un contexto internacional y globalizado.
- El desarrollo de proyectos académicos, investigativos, de innovación, transferencia tecnológica, culturales y artísticos, con instituciones y organizaciones nacionales e internacionales.
- El liderazgo y participación en redes y eventos académicas con instituciones nacionales e internacionales, bilaterales y multilaterales con el propósito de construir conocimiento conjunto.

Bibliografía

- Barajas, M. (2003). La Tecnología educativa en la enseñanza superior: entornos virtuales de aprendizaje. McGraw Hill.
- Bogoya, D, et al. (2001). Competencia y proyecto pedagógico. Universidad Nacional de Colombia. Barberá, E. (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-evaluación. En: Revista de Educación a Distancia. Recuperado julio de 2010, UVR: <http://www.um.es/ead/red/M6/barbera.pdf>
- CNA. Indicadores específicos para los procesos de auto evaluación con fines de acreditación de los programas de educación superior técnicos y tecnológicos. Propuesta. (2004).
- Cerf, V. (2000): Internet en el siglo XXI. La ola imparable. Conferencia pronunciada en la Universidad Oberta de Cataluña, en el marco de la actividad Internet Interdisciplinary Institute (IN3), el 23/05/2000.
- Díaz, M. y Gómez, V. Formación por Ciclos en la Educación Superior. Serie calidad en la educación superior No. 9. Bogotá: ICFES, 2003.
- Ferreiro, R. F; (2006). El reto de la educación del siglo XXI: la generación N. Apertura, 6() 72-85. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800506>
- Gacel-Ávila, J. (2003). La internacionalización de la educación superior. Paradigma para la ciudadanía global. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- García, E., et al. Ciencia, tecnología y sociedad: una aproximación conceptual, Madrid, OEI, 2001.
- Keats, D., & Smith, J. (2007). The genesis and emergence of Education 3.0 in higher education and its potential for Africa. First Monday, 12(3).
- Maldonado, M. (2001). Las competencias una opción de vida. ECOE ediciones.

MEN. Articulación de la educación con el mundo productivo. Competencias laborales generales. Serie Guías Número 21. Bogotá: Imprenta Nacional. 2006.

Siemens, G, Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de: [www. diegoleal.org](http://www.diegoleal.org). Febrero 7, 2007.

Piscitelli, A. (2012). Las TIC NO son una caja de herramientas, son una nueva cultura. Red latinoamericana de portales educativos. Recuperado de: <http://www.relpe.org/las-tic-no-son-una-caja-de-herramientas-son-una-nueva-cultura/>

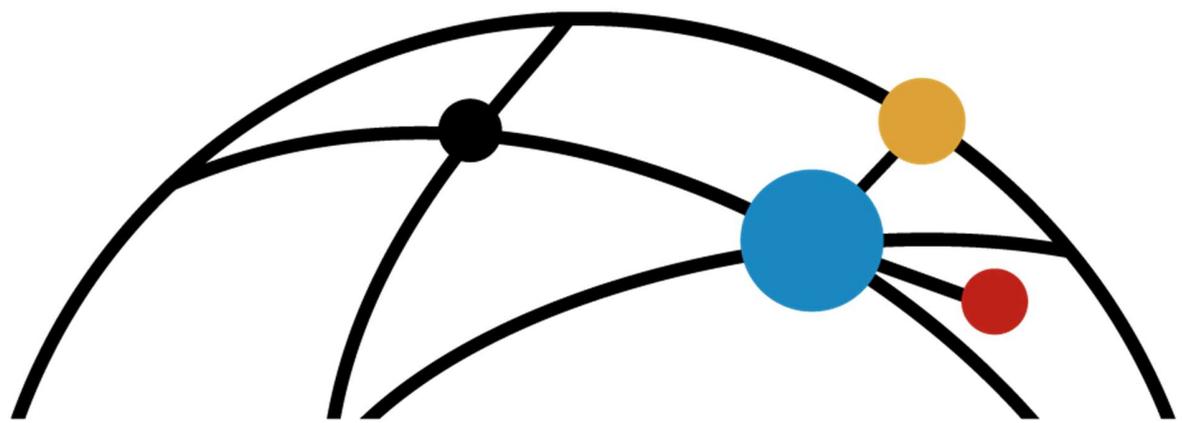
Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo*. España: Ediciones SM.

Tobón, S. (2007). Formación Basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. ECOE ediciones.

UNESCO. Informe de seguimiento de la educación para todos en el mundo, Francia, 2005. Disponible en: <http://www.unesco.org>

UNESCO-OREALC. (2017). Reporte: Educación y habilidades para el siglo XXI. Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe, Buenos Aires, Argentina, 24 y 25 de enero 2017. Publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago).

Wojcicki, E. Izumi, L. Y Chang, A., Parisi, E. y Silverman, A. (2016). Moonshots en la educación: Nuevas tecnologías y aprendizaje mixto en el aula. Taurus.



UVi virtual

Universitaria Virtual Internacional