

**FUNDACIÓN DE ESTUDIOS SUPERIORES COMFANORTE
FESC**



PROYECTO EDUCATIVO DE PROGRAMA - PEP

PROGRAMA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO
Organizado por ciclos propedéuticos, Competencias y
resultados de aprendizaje

Técnica Profesional en Producción Gráfica
Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios
Profesional Universitario en Diseño Gráfico
Modalidad presencial

Aprobado mediante Resolución de Rectoría No. 866 de 2023, en sesión de
Consejo Académico 456 del 1 de junio de 2023

ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO
2023

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
1. IDENTIDAD DEL PROGRAMA	5
1.1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA	5
1.2. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA	6
1.3. REFERENTES ESTRATÉGICOS DEL PROGRAMA.....	8
1.3.1 Misión del Programa.....	8
1.3.2 Visión del Programa	8
1.3.3 Principios y Valores Institucionales	8
1.4. ATRIBUTOS Y RASGOS DISTINTIVOS DEL PORGRAMA	8
2. ASPECTOS CURRICULARES.....	11
2.1. PERFIL DE EGRESO.....	12
2.1.1. Perfil Profesional	12
2.1.2. Perfil de Competencias	13
2.1.3. Perfil Ocupacional	14
2.2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE	14
2.2.1. Resultados de Aprendizaje – Nivel Técnica Profesional en Producción Gráfica	14
2.2.2. Resultados de Aprendizaje - Nivel Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios	15
2.2.3. Resultados de Aprendizaje - Nivel Profesional Universitario en Diseño Gráfico	16
2.3. COMPETENCIAS IMPRONTA INSTITUCIONAL	16
2.3.1. Competencias de Emprendimiento e Innovación.....	17
2.3.2. Competencias Investigativas.....	17
2.3.3. Competencias Interculturales	17
2.3.4. Competencias Digitales.....	18
2.3.5. Competencias Comunicativas	18
2.3.6. Competencia Ética y de Responsabilidad Social y Ambiental.	18
2.4. ESTRUCTURA CURRICULAR	19
2.4.1. Plan de Estudios.....	1
2.4.2. Línea electiva de profundización	3
2.4.3. Electivas de bienestar	4
2.4.4. Niveles de Ingles	5
2.4.5. Requisitos de Grado.....	5
2.5. FUNDAMENTOS TEORICOS Y EPISTEMOLOGICOS DEL PROGRAMA	6
2.6. ORIENTACIONES PEDAGOGICAS Y DIDACTICAS.....	8
2.6.1. Enfoque pedagógico.....	8
2.6.2. Evaluación del aprendizaje	10
2.7. ESTRATEGIAS DE FLEXIBILIDAD, INTEGRALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD	11
2.7.1. Integralidad del currículo	11
2.7.2. Flexibilidad del currículo	11
2.7.3. Interdisciplinariedad del currículo.....	12
3. INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA.....	12
3.1. GRUPO DE INVESTIGACIÓN	13
3.2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL Y DE PROGRAMA	13
3.3. SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN	14
3.4. ESTRATEGIA DE FORMACIÓN INVESTIGATIVA DESDE LA ESTRUCTURA CURRICULAR.....	14

3.4.1.	Ruta de Investigaciones:	14
3.4.2.	Ruta de Emprendimiento:.....	14
3.4.3.	Proyectos Pedagógicos de Aula.	15
4.	RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO	15
4.1.	ESTRATEGIAS DE RELACIONAMIENTO CON EL SECTOR EXTERNO	15
4.1.1.	Programas de Extensión y Proyección Social	15
4.1.2.	Eventos académicos y culturales	15
4.1.3.	Vínculo con el sector productivo a través de estrategias pedagógicas en el aula ...	16
5.	INTERNACIONALIZACIÓN	17
6.	ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA.....	17
7.	ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD	18

INTRODUCCIÓN

El Proyecto Educativo del Programa – PEP profesional en Diseño Gráfico organizado por ciclos propedéuticos en sus tres niveles de formación Técnica Profesional en Producción Gráfica, Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios y Profesional Universitario en Diseño Gráfico autorizado por el Ministerio de Educación Nacional en la modalidad virtual, guarda coherencia con la misión y la identidad institucional, y orienta el desarrollo de sus labores formativas, académicas, docentes, investigativas, culturales y de extensión.

Proyecto educativo que define claramente el perfil de egreso y los resultados de aprendizaje en cada nivel de formación, las políticas y estrategias de planeación y evaluación curricular, asimismo los mecanismos que aseguren el mejoramiento continuo en el marco del Sistema Interno de Aseguramiento de la Calidad; Construido de manera colectiva con la participación de docentes y estudiantes en sesiones de Comité Curricular que favorecieron su consolidación.

1. IDENTIDAD DEL PROGRAMA

1.1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA

El programa **DISEÑO GRÁFICO** organizado por ciclos propedéuticos en los niveles de formación: **TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA, TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS y PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO**, proyecta soluciones y comunicaciones visuales, innovadoras desde el área disciplinar de la profesión mediante la búsqueda de nuevas alternativas, teniendo en cuenta el análisis de tendencias, retrospectivas y el campo experimental, soportadas en procesos investigativos docentes y estudiantil.

Su desarrollo implica el dominio de herramientas tecnológicas y de alto nivel profesional para el diseño y rediseño de los procesos de producción en la solución de problemas comunicacionales demandados por diversos sectores productivos.

El programa profesional en Diseño Gráfico organizado por ciclos propedéuticos en sus tres niveles de formación, autorizado en la modalidad presencial en la ciudad de San José de Cúcuta, se detalla a continuación.

Tabla 1. Información General del Programa

	NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL	NIVEL TECNOLOGÍA	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO
NOMBRE DEL PROGRAMA	Producción Gráfica	Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios	Diseño Gráfico
MODALIDAD	Presencial	Presencial	Presencial
TÍTULO QUE OTORGA	Técnico Profesional en Producción Gráfica	Tecnólogo en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios	Diseñador Gráfico
CÓDIGO SNIES	91390	107156	91388
RESOLUCIÓN DE REGISTRO CALIFICADO - MEN	8922 de 31 de mayo de 2018	8923 del 31 mayo de 2018	8924 del 31 mayo de 2018
NÚMERO DE CRÉDITOS	72	105	162
DURACIÓN DEL PROGRAMA	4 semestres	6 semestres	9 semestres
PERIODICIDAD DE ADMISIÓN	Semestral	Semestral	Semestral
CAMPO AMPLIO:	Arte y Humanidades	Arte y Humanidades	Arte y Humanidades
CAMPO ESPECÍFICO:	Artes	Artes	Artes
CAMPO DETALLADO:	Técnicas audiovisuales y producción para medios de comunicación	Bellas Artes	Bellas Artes
ÁREA DEL CONOCIMIENTO:	Bellas artes	Bellas artes	Bellas artes
NÚCLEO BÁSICO DEL CONOCIMIENTO:	Diseño	Diseño	Diseño

1.2. RESEÑA HISTÓRICA DEL PROGRAMA

El Programa Profesional Universitario en Diseño Gráfico organizado por ciclos propedéuticos, competencias y resultados de aprendizaje, fue aprobado institucionalmente por los miembros del Consejo Superior mediante Resolución 050 del 15 de septiembre de 2010, autorizando el trámite de solicitud de registro calificado ante el Ministerio de Educación Nacional, logrando su aprobación el 30 de junio de 2011, mediante las resoluciones de registro calificado que se relacionan a continuación:

Tabla 2. Resolución de registro calificado del programa diseño Gráfico por ciclos propedéuticos vigencia 2011-2018.

	NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL	NIVEL TECNOLOGÍA	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO
NOMBRE DEL PROGRAMA	Técnica Profesional en Producción Grafica	Tecnología en Diseño Publicitario	Diseño Gráfico
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN:	5314 de 30 de junio de 2011	5313 de 30 de junio de 2011	5312 de 30 de junio de 2011
TITULO:	Técnico Profesional en Producción Grafica	Tecnólogo en Diseño Publicitario	Diseñador Grafico
No. DE CRÉDITOS APROBADOS:	65	106	159
MODALIDAD:	Presencial	Presencial	Presencial

En el segundo semestre del año 2011, se dio apertura a la primera cohorte del programa **TECNOLOGÍA EN DISEÑO PUBLICITARIO** con 96 estudiantes nuevos, continuando de manera progresiva en los siguientes semestres. En cuanto al inicio de la primera cohorte del programa **TECNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRAFICA**, ésta se da en el segundo semestre del año 2014.

Una vez graduada la primera cohorte de estudiantes de la tecnología, se logra la apertura de la primera cohorte de **PROFESIONALES UNIVERSITARIOS** en el segundo semestre de 2014 con 14 estudiantes, cifra que ha ido en crecimiento en la medida que los estudiantes van finalizando el nivel tecnológico, adicional a la matrícula de tecnólogos egresados en áreas afines de otras Instituciones de Educación Superior y el SENA.

En el 2017, como resultado del proceso de autoevaluación participativo realizado por el programa y toda su comunidad académica, presentó una propuesta de actualización de su diseño curricular incluido un cambio en la denominación de su nivel de tecnología con miras a la renovación de su registro calificado ante los miembros del Consejo Superior, logrando su respaldo y aprobación institucional mediante Resolución 123 del 17 de julio de 2017, y gestionó oportunamente su trámite de renovación ante el Ministerio de Educación Nacional, en el que se logró su aprobación y continuidad para los próximos 7 años soportado en las siguientes resoluciones.

Tabla 3. Resolución de registro calificado del programa Diseño Gráfico por ciclos propedéuticos vigencia 2018-2025.

	NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL	NIVEL TECNOLOGÍA	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO
NOMBRE DEL PROGRAMA	Técnica Profesional en Producción Grafica	Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios	Diseño Gráfico
RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN:	8922 de 31 de mayo de 2018	8922 de 31 de mayo de 2018	8922 de 31 de mayo de 2018
TITULO:	Técnico Profesional en Producción Grafica	Tecnólogo en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios	Diseñador Grafico
No. DE CRÉDITOS APROBADOS:	72	105	162
MODALIDAD:	Presencial	Presencial	Presencial

La cifra de estudiantes nuevos y antiguos se han consolidado en el tiempo, demostrando la calidad del programa y su pertinencia a las necesidades de la región y del País. La cifra de egresados supera a corte del 2023, los 531 graduados en todos sus niveles de formación desde su apertura en el 2011.

RENOVACIÓN DEL REGISTRO CALIFICADO 2018 Y SU ACTUALIZACIÓN CURRICULAR

Como resultado del proceso de autoevaluación que respaldó su primer proceso de renovación en el 2017 – 2018, el programa realizó un análisis importante de las tendencias en el campo disciplinar y profesional, un análisis de las proyecciones y necesidades de la región y el País respecto a la disciplina y la profesión, y con base en los resultados obtenidos, realizó la actualización del diseño curricular del programa en sus tres niveles de formación asegurando su secuencialidad, complementariedad y flexibilidad en la nueva vigencia, el cual contemplo:

- a) Actualización del perfil de egreso de cada nivel de formación integrado por perfil profesional, de competencias y ocupacional.
- b) Modificación de la denominación del nivel de tecnología orientado hacia la gestión de contenidos gráficos publicitarios.
- c) Actualización de la malla curricular de conformidad con el perfil de egreso modificado, fortaleciendo las diferentes áreas de formación, principalmente el área de énfasis y profesional.
- d) Implementación de la Ruta de Emprendimiento al interior del programa en coherencia con la competencia institucional de emprendimiento según el nivel de formación.
- e) Implementación de la Ruta de Investigación al interior del programa en coherencia con la competencia institucional de Investigación según el nivel de formación.
- f) Definición de tres (3) nuevas líneas electivas de profundización que amplían el campo de acción laboral del egresado y otorgan mayor flexibilidad al programa.

1.3. REFERENTES ESTRATÉGICOS DEL PROGRAMA

1.3.1 Misión del Programa

En coherencia con la misión institucional de la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte FESC, el programa declara la siguiente misión:

El programa de Diseño Gráfico forma profesionales con capacidad de solucionar necesidades de comunicación visual, logrando satisfacer la demanda de los sectores productivos, ofreciendo distintos recursos para los canales de comunicación de las organizaciones, articulando conceptos del diseño visual, técnicas de expresión, dominio de tecnologías digitales, producción multimedial y las diversas plataformas de aplicación visual inherentes en dichos sectores.

Teniendo en cuenta lo anterior, el programa declara su objeto de estudio desde la Integración de diversos campos de acción de la profesión para la comunicación persuasiva en medios digitales.

1.3.2 Visión del Programa

A través de acciones encaminadas a la formación de talento humano, la optimización comunicacional en las organizaciones y el fortalecimiento de la idoneidad de la profesión declara lo siguiente:

El programa de Diseño Gráfico será reconocido como referente formador de la comunicación visual entre los sectores productivos de la región, apoyándose en la integralidad de valores, la interculturalidad, el respeto por el medio ambiente y la adaptación a las cambiantes tecnologías; a su vez atendiendo las necesidades de dichos sectores mediante la cualificación constante de sus estamentos, el fortalecimiento de la cultura de mejora continua y la actualización de la infraestructura que propendan a la consecución de altos estándares de calidad.

1.3.3 Principios y Valores Institucionales

El programa de Diseño Gráfico asume los principios y valores institucionales declarados en el Proyecto Educativo Institucional, con el propósito de fortalecer las competencias blandas y el aprendizaje para toda la vida de nuestros estudiantes durante su formación, entendiendo que la profundización del conocimiento obedece a un avance significativo de la toma de decisiones oportunas y la gestión de los saberes desde la conducta individual con afectación en un contexto universal.

En tal sentido, el programa actuará conforme los principios y valores institucionales, y con el ejemplo, los promoverá al interior de su comunidad académica en cada una de las acciones que, desde la docencia, la investigación, la extensión se desarrollen.

1.4. CAMPOS DE ACCIÓN DEL PROGRAMA

El programa desde su concepción curricular desarrolla competencias para el desarrollo de actividades propias de la comunicación visual a través del estudio de diversos campos de acción en

los que la profesión efectúa su hacer; los cuales se establecen a continuación y que se consideran rasgos distintivos del programa:

Tabla 4. Campos de acción del programa.

TECNICO PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA	TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRAFICOS PUBLICITARIOS	PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
Diseño editorial - Organizar y diagramar contenidos de publicaciones impresas como libros, revistas y periódicos; y su adaptación en formatos digitales, publicaciones y boletines informativos mediante el diseño editorial.	Marketing Digital - Promocionar productos y servicios mediante canales digitales como las redes sociales, correo electrónico, publicidad en línea, el marketing digital como estrategia para aumentar la visibilidad y las ventas del cliente y/o marca mediante contenidos publicitarios.	Diseño Web - Programar sitios web atractivos y funcionales que proporcionen una experiencia de usuario satisfactoria y eficiente.
Branding - Desarrollar la identidad, construcción y gestión de una marca coherente y atractiva, donde se incluye el proceso de establecer y exponer una imagen positiva y duradera en la mente del consumidor, mediante la identificación de los valores, atributos y propósitos de la empresa o producto.	Animación digital - Producir imágenes bidimensionales y tridimensionales en movimiento utilizando herramientas digitales y programas de animación. la creación de storyboards y guiones gráficos, la elaboración de diseños de personajes y escenarios, la animación de objetos y personajes	Producción audiovisual - Producir contenido audiovisual de alta calidad mediante etapas de planeación, grabación y edición para la creación de piezas según el medio de comunicación y su alcance.
Packaging - Construir envases y embalajes para productos tanto para su protección, preservación, presentación y promoción en el mercado, su objetivo principal es proteger el producto pero también debe ser atractivo visualmente y comunicar de manera efectiva el mensaje de la marca.	Fotografía digital - Capturar y procesar imágenes utilizando tecnologías digitales. Desde el campo, la elección de la cámara y los ajustes de la misma, la selección de sujetos y composiciones adecuados, la manipulación de la luz y la sombra para lograr el efecto deseado, y la edición y procesamiento de imágenes utilizando herramientas digitales.	Postproducción digital - Modificar contenido audiovisual mediante la edición, corrección y aplicación de efectos visuales. Es una etapa fundamental para lograr un producto final que cumpla con los estándares de calidad requeridos y que tenga una buena recepción por parte del público.
Ilustración digital - Componer ilustraciones mediante herramientas digitales e informáticas como tabletas digitales, diseño vectorial, entre otros. Mediante el análisis del proyecto y los requisitos del cliente, la creación de bocetos y conceptos, colores y técnicas.	Diseño publicitario - Desarrollar composiciones promocionales para productos, servicios y marca. El diseño publicitario efectivo debe comunicar un mensaje claro y memorable, y atraer a la audiencia objetivo para generar interés y ventas.	Modelado 3D - Modelar objetos tridimensionales en entornos virtuales, además de la creación de modelos tridimensionales a partir de bocetos y diseños, la manipulación de objetos y texturas, la creación de efectos especiales.
	Arquigrafía - Construir representaciones gráficas, dibujos y modelos tridimensionales de edificios, estructuras y espacios arquitectónicos. Gracias a conocimientos en diseño arquitectónico, habilidades en dibujo y representación gráfica, conocimientos en software de diseño y modelado 3D, habilidades en la interpretación de planos y especificaciones técnicas, y conocimientos en materiales y técnicas de construcción.	Producción gráfica digital - Producir elementos gráficos para medios digitales, como sitios web, redes sociales, aplicaciones móviles, entre otros. Mediante la creación y edición de imágenes digitales, el diseño de interfaces gráficas y experiencias de usuario, la producción de animaciones y videos para redes sociales, la adaptación de diseños a diferentes formatos y tamaños, y la gestión de la producción y entrega de materiales gráficos digitales.

1.5. ATRIBUTOS Y RASGOS DISTINTIVOS DEL PROGRAMA

El programa desde su estructura cuenta con características que le permiten potenciar su capacidad de aporte a los diversos sectores de la sociedad, los cuales se establecen a continuación:

Tabla 5. Rasgos distintivos del programa.

FUNDACIÓN DE ESTUDIOS SUPERIORES COMFANORTE FESC RASGOS DIFERENCIADORES DEL PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO Organizado por ciclos propedéuticos		
TÉCNICO PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA	TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS	PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
Fundamentación basada en corrientes e hitos de la disciplina que integran saberes y técnicas para una versátil resolución de problemas.	Alto nivel de adaptabilidad a las cambiantes características de los medios de comunicación digitales.	
Implementación de metodología basada en proyectos acorde al modelo pedagógico social-cognitivo.	Interacción a través de proyectos de aula que buscan satisfacer las necesidades visuales de las organizaciones.	Articulación con las organizaciones para potenciar su capacidad de comunicación visual a través de proyectos.
Componente Proyectual fortalecido con mayor presencialidad buscando otorgar al estudiante las habilidades necesarias para la estructuración del lenguaje visual, acorde los diversos soportes de divulgación.		
Estructuración de procesos de producción basados en metodologías ágiles como el Design Thinking.	Planificación de estrategias visuales para la integración de soluciones	Capacidad de cohesión interdisciplinaria para la solución de problemas en los sectores de la sociedad.
Componente tecnológico robusto con mayor presencialidad, buscando otorgar al estudiante dominios de técnicas y tecnologías digitales en aras de la adaptabilidad en medios de comunicación cambiantes.		
Etapas prácticas en taller para la implementación de los conocimientos adquiridos.	Etapas prácticas en el sector productivo para la implementación de los conocimientos adquiridos.	

Los rasgos diferenciadores desde lo institucional, se declaran en torno a:

- Las oportunidades de desempeño de los graduados en la región.
- La organización y contenido del plan de estudios
- El componente práctico previsto en el desarrollo de cada asignatura integrando problemáticas y visitas al entorno empresarial.
- De igual manera el desarrollo de etapas proyecto integradores, prácticas empresariales y profesionales en el niveles técnico, tecnológico y profesional le permite accionar los conocimientos aprendidos validando a su vez competencias y habilidades propias de la formación.

- La flexibilidad del programa desde su organización por créditos, por ciclos propedéuticos y que además otorga, la línea de electivas de profundización.
- Entre otras competencias Institucionales, su orientación hacia el fomento del emprendimiento y la creación de empresas desde la ruta de emprendimiento en el currículo y las capacidades institucionales de la FESC para el acompañamiento a iniciativas empresariales de estudiantes y graduados.
- El desarrollo de competencias digitales, comunicativas, interculturales, ética y responsabilidad social, como sello distintivo del egresado FESC.
- La generación de experiencias investigativas desde la ruta de investigaciones del plan de estudios y la ruta de semilleros de investigación.
- Las oportunidades de movilidad académica estudiantil

2. ASPECTOS CURRICULARES

Con el compromiso de la formación integral de sus estudiantes, el programa enmarca la acción educativa en el aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir; consolidando la integralidad mediante el Modelo Pedagógico Social Cognitivo fundamentado en un aprendizaje significativo y en la formación de la persona como ser físico, social, espiritual, afectivo y demás dimensiones de la persona humana en sociedad, buscando finalmente materializar las competencias propias del nivel de formación del programa.

En coherencia con lo establecido en el Proyecto Educativo Institucional, la misión institucional y conforme lo establecido en el marco normativo de la educación superior, el programa establece los siguientes propósitos de formación y su articulación con el currículo:

Tabla 5. Propósitos de formación y articulación con el plan de estudios.

Propósitos de formación	Articulación con el plan de estudios
Promover una formación integral y flexible acorde con los requerimientos del sector productivo de la región y del país, que cumplan con las funciones profesionales, investigativas y de servicio social.	Para garantizar una formación integral desde el programa se busca formar profesionales competitivos laboralmente y en todas las dimensiones del ser humano; (ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política) en coherencia con la misión institucional, se destacan: <ul style="list-style-type: none"> • Niveles de formación en inglés • Electivas de Bienestar- Estrategias de Bienestar Institucional. • Asignaturas del componente socio humanístico • Taller productivo, Práctica empresarial y profesional.
Fomentar la construcción del conocimiento en todas sus formas y expresiones y, promover su utilización en todos los campos para solucionar necesidades del entorno.	Se planean desde la malla curricular aspectos para el desarrollo de actividades de investigación y extensión desde el aula, y asimismo los talleres productivos, práctica empresarial y práctica profesional que permiten atender necesidades del entorno.
Prestar a la comunidad un servicio de calidad, con los medios educativos, infraestructura física y tecnológica del programa.	Soportado en la matriz de medios educativos e infraestructura en donde se determinan las necesidades desde cada una de las asignaturas del programa, permitiendo identificar la Infraestructura con que cuenta la institución que atiende las necesidades del programa y así mismo proyectar la inversión necesaria para garantizar una oferta de calidad
Fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes que propicie la generación de proyectos	En el área profesional se integran las asignaturas para el desarrollo de competencias relacionadas con emprendimiento, investigación de mercados, plan de negocios y formulación y evaluación de proyectos, denominada

Propósitos de formación	Articulación con el plan de estudios
productivos y/o de investigación que mejoren la calidad de vida del estudiante y proyecten el desarrollo de la región.	institucionalmente "Ruta de Emprendimiento", que motiva a los estudiantes en procesos de ideación y creación de empresa.
Promover la interdisciplinariedad del programa mediante la definición de proyectos pedagógicos de aula, que permitan la articulación de saberes para garantizar la calidad de la formación.	El programa adopta la metodología desarrollada por la FESC, para el desarrollo de proyectos pedagógicos de aula – PPA -, en donde a partir de un conjunto de asignaturas se da solución a una situación problémica.
Garantizar el desarrollo de los talleres productivos, práctica empresarial y práctica profesional, según el nivel de formación que le permita aplicar en el campo real los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación.	En la malla curricular se incluyen como asignaturas el taller productivo, práctica empresarial y práctica profesional en coherencia con cada uno de los niveles de formación previstos en la oferta.
Fortalecer el dominio de un segundo idioma (Inglés), como estrategia de competitividad de los profesionales egresados.	Se establecen como requisitos en cada uno de los niveles de formación competencias básicas en inglés, cuya acreditación permitirá continuar la cadena de formación entre los diferentes niveles.
Buscar estrategias que permitan la movilidad estudiantil y docente del programa.	Se identifican permanentemente programas afines a nivel nacional e internacional, y a partir de contactos efectivos se favorecen procesos de internacionalización del currículo, movilidad entrante y saliente de docentes y estudiantes del programa.

De conformidad con la Ley 749 de 2002, el programa organizado por ciclos propedéuticos, secuenciales y complementarios, establece un perfil de egreso y los resultados de aprendizaje en cada nivel de formación.

2.1. PERFIL DE EGRESO

En coherencia con la dinámica del contexto social, cultural y productivo, la proyección y necesidades del sector productivo en la región y el país, las tendencias en el área disciplinar, el nivel de formación y la modalidad, el programa Diseño Gráfico de la FESC, organizado por ciclos propedéuticos en sus tres niveles de formación, establece el perfil de egreso entendido como el perfil profesional, perfil de competencias y perfil ocupacional del egresado en cada nivel de formación, delimitando su campo de acción, de acuerdo a su nivel de desempeño y complejidad, evidenciando su complementariedad y secuencialidad.

2.1.1. Perfil Profesional

Este perfil permitir identificar las competencias inherentes al campo del desempeño con idoneidad y ética, buscando la realización personal, la calidad de vida y el desarrollo social y económico sostenible y en equilibrio con el ambiente, aspectos que se integran en los diferentes saberes (saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir)¹.

Tabla 6. Perfil profesional

¹ Tobón, Sertio: *El Enfoque Complejo de las Competencias y el Diseño Curricular... Acción Pedagógica* N°. 16 - 2007

NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA	NIVEL TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
<p>El Técnico Profesional en Producción Gráfica opera los equipos y aplica los procedimientos inmersos dentro de la producción gráfica partiendo de la estrategia planteada por la dirección creativa. Su desempeño se caracterizará por el hábil desarrollo de destrezas técnicas y el cumplimiento de sus tareas bajo los estándares de responsabilidad y ética profesional desarrollados en su formación.</p>	<p>El tecnólogo en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios resuelve problemáticas de tipo comunicacional utilizando recursos tecnológicos acordes a la estrategia de comunicación preestablecida, Integrando conceptos resultantes de procesos de creación e innovación acordes con dinámicas contemporáneas como la sostenibilidad ambiental y la responsabilidad social organizacional. Estos conceptos también fortalecen la capacidad emprendedora mediante la gestión de proyectos y la formulación de presupuestos en las etapas de la preproducción y postproducción gráfica.</p>	<p>El Profesional Universitario en Diseño Gráfico propone soluciones visuales innovadoras desde el área disciplinar de la profesión mediante la búsqueda de nuevas alternativas, teniendo en cuenta el análisis de tendencias, retrospectivas y el campo experimental soportadas en procesos investigativos. Su desarrollo profesional implica el dominio de conocimientos técnicos, tecnológicos y de alto nivel profesional para el diseño y rediseño de los procesos de producción en la solución de problemas comunicacionales demandados por diversos sectores productivos.</p>

2.1.2. Perfil de Competencias

Las competencias específicas son la base para la formulación de los resultados de aprendizaje del programa en cada nivel de formación y en general de la estructura curricular.

Tabla 7. Perfil de competencias

NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA	NIVEL TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar los tipos de insumos necesarios de acuerdo al proceso de producción gráfica a desarrollar ● Identificar las características comerciales según el público objetivo, el mercado y el producto de la organización ● Producir piezas gráficas utilizando herramientas tecnológicas y técnicas de expresión, acordes al modelo de producción seleccionado y al contexto histórico cultural ● Operar herramientas de diagramación digital teniendo en cuenta elementos propios del diseño editorial y las características del medio de reproducción definido ● Identificar el desarrollo de las artes a través de la historia de la humanidad teniendo en cuenta la evolución de las manifestaciones artísticas visuales y sus principales características. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestionar paquetes tecnológicos según proyecto de comunicación multimedia. ● Desarrolla prototipos teniendo en cuenta la aplicación de conceptos, técnicas de expresión, tecnologías de la información y rasgos de corrientes artísticas ● Analizar los medios de comunicación visual teniendo en cuenta el mensaje, grupo objetivo, los recursos disponibles y la estrategia informativa objeto de desarrollo ● Desarrollar procesos de producción gráfica teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos por las organizaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gerenciar proyectos gráficos a través de la implementación de estrategias comunicativas, el uso de diferentes tecnologías y las necesidades de la organización a impactar. ● Evaluar los resultados del proyecto gráfico a partir del análisis de las necesidades del sector, la estrategia comunicacional aplicada y la pertinencia de la solución resultante. ● Planear la estructura del proceso productivo gráfico de acuerdo con los requerimientos de la organización, la interacción con equipos interdisciplinarios y el análisis del modelo comunicacional presente. ● Resolver problemáticas de tipo comunicacional mediante el uso de conceptos semióticos, estrategias creativas y el uso de estructuras multimediales interactivas

2.1.3. Perfil Ocupacional

Entendido como la relación de posibilidades de desempeño laboral para los egresados en función de cargos en los que pueda desempeñarse.

Tabla 8. Perfil Ocupacional

NIVEL TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA	NIVEL TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE CONTENIDOS GRÁFICOS PUBLICITARIOS	NIVEL PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO
<ul style="list-style-type: none"> ● Auxiliar de producción gráfica ● Auxiliar arte finalista ● Ilustrador análogo ● Auxiliar de diagramación ● Operador de software de edición de imagen ● Operador de software de ilustración vectorial ● Operador de software diagramación digital ● Auxiliar de producción fotográfica ● Diseñador junior ● Retocador fotográfico digital ● Operario de terminados y acabados de la industria gráfica ● Colorista ● Operario de serigrafía 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseñador Senior - Arte finalista. ● Supervisor de producción gráfica publicitaria ● Coordinador de departamento de ilustración y animación ● Coordinador de producción fotográfica ● Supervisor marketing digital ● Coordinador del departamento de comunicaciones ● Infografista ● Reportero gráfico ● Pre-prensistas de artes gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Director creativo ● Productor multimedia ● Community manager ● Relacionista público ● Jefe departamento de diagramación ● Gerente de producción gráfica ● Jefe departamento de pre-prensa ● Jefe de producción fotográfica. ● Gestor cultural ● Gestor de proyectos visuales ● Consultor de empresas de diseño gráfico, digital o publicitario ● Director de Arte ● Copy creativo

2.2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje del programa en cada nivel de formación se han formulado en coherencia con el perfil de egreso, apoyados en la estrategia mapeo curricular, favoreciendo la identificación de asignaturas que contribuyen directamente con el logro del aprendizaje esperado, facilitando el proceso de seguimiento y evaluación del logro. Los Resultados de aprendizaje del programa son:

2.2.1. Resultados de Aprendizaje – Nivel Técnica Profesional en Producción Gráfica

A continuación, se relacionan los resultados de aprendizaje en este nivel de formación:

Tabla 9. Resultados de aprendizaje nivel técnica profesional

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ASIGNATURAS QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DEL APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar los tipos de insumos necesarios de acuerdo al proceso de producción gráfica a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza los suministros técnicos necesarios teniendo en cuenta el medio de divulgación y el proceso de producción para el desarrollo de productos gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Matemáticas y estadísticas ● Costos de producción Grafica ● Post Producción Digital

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ASIGNATURAS QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DEL APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Identificar las características comerciales según el público objetivo, el mercado y el producto de la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza los factores que intervienen en el proceso de producción gráfica, basados en el estudio de mercado y las bondades del producto para la optimización de la experiencia de usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación de mercados Branding
<ul style="list-style-type: none"> Producir piezas gráficas utilizando herramientas tecnológicas y técnicas de expresión, acordes al modelo de producción seleccionado y al contexto histórico cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> Construye productos gráficos teniendo en cuenta los paquetes tecnológicos y técnicas de expresión para la producción de soluciones acordes a las necesidades del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> Ilustración Vectorial Edición de Imagen Técnicas de Impresión Fotografía Básica
<ul style="list-style-type: none"> Operar herramientas de diagramación digital teniendo en cuenta elementos propios del diseño editorial y las características del medio de reproducción definido. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica criterios de composición basados en los principios del diseño, para la creación de productos digitales editoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño editorial Tipografía Diagramación Digital
<ul style="list-style-type: none"> Identificar el desarrollo de las artes a través de la historia de la humanidad teniendo en cuenta la evolución de las manifestaciones artísticas visuales y sus principales características. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce la diversidad de movimientos artísticos y su potencial creativo, de acuerdo a las necesidades del proceso de producción para la materialización de grafismos y propuestas artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Evolución del Arte Fundamentos del Diseño Color básico Descriptiva y perspectiva Técnicas de Ilustración

2.2.2. Resultados de Aprendizaje - Nivel Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios

A continuación, se relacionan los resultados de aprendizaje en este nivel de formación:

Tabla 10. Resultados de aprendizaje nivel de tecnología

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ASIGNATURAS QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DEL APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Gestionar paquetes tecnológicos según proyecto de comunicación multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Sintetiza características del lenguaje audiovisual, teniendo en cuenta softwares de animación y producción visual para la elaboración de proyectos multimediales. 	<ul style="list-style-type: none"> Animación 2D Multimedial Fotografía aplicada
<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla prototipos teniendo en cuenta la aplicación de conceptos, técnicas de expresión, tecnologías de la información y rasgos de corrientes artísticas 	<ul style="list-style-type: none"> Sintetiza los aspectos teóricos y de representación gráfica, teniendo en cuenta la capacidad de impacto de técnicas y tecnologías de expresión para la creación de productos gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseño publicitario digital Semiótica de lo visual
<ul style="list-style-type: none"> Analizar los medios de comunicación visual teniendo en cuenta el mensaje, grupo objetivo, los recursos disponibles y la estrategia informativa objeto de desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza los factores que intervienen en el proceso de comunicación, teniendo en cuenta la conceptualización del usuario para la difusión de discursos visuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Arquigrafía Metodología de la Investigación

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ASIGNATURAS QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DEL APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar procesos de producción gráfica teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos por las organizaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Sintetiza visualmente información general, teniendo en cuenta la característica estructural de la organización para la creación de estrategias de comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Teoría y estrategia publicitaria Plan de Negocios

2.2.3. Resultados de Aprendizaje – Nivel Profesional Universitario en Diseño Gráfico

A continuación, se relacionan los resultados de aprendizaje en este nivel de formación:

Tabla 11. Resultados de aprendizaje nivel de formación profesional

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ASIGNATURAS QUE CONTRIBUYEN AL LOGRO DEL APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Gerenciar proyectos gráficos a través de la implementación de estrategias comunicativas, el uso de diferentes tecnologías y las necesidades de la organización a impactar. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica métodos de direccionamiento estratégico teniendo en cuenta los medios de difusión disponibles para la divulgación de contenido comunicacional. 	<ul style="list-style-type: none"> Packaging Modelado 3D Animación 3D multimedial
<ul style="list-style-type: none"> Evaluar los resultados del proyecto gráfico a partir del análisis de las necesidades del sector, la estrategia comunicacional aplicada y la pertinencia de la solución resultante. 	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa las condiciones de arte finalizado y continuidad conceptual del proceso de producción, teniendo en cuenta el objeto de la estrategia comunicacional en función de la solución proyectada. 	<ul style="list-style-type: none"> Formulación de proyectos Señalética y señalización
<ul style="list-style-type: none"> Planear la estructura del proceso productivo gráfico de acuerdo con los requerimientos de la organización, la interacción con equipos interdisciplinarios y el análisis del modelo comunicacional presente. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica fases de producción teniendo en cuenta las necesidades y estructura organizacional del usuario objetivo para el desarrollo de proyectos de comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Producción web Pensamiento creativo
<ul style="list-style-type: none"> Resolver problemáticas de tipo comunicacional mediante el uso de conceptos semióticos, estrategias creativas y el uso de estructuras multimediales interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa la funcionalidad de los medios, estrategias y simbología en la propuesta comunicacional definida, teniendo en cuenta los resultados obtenidos durante el proceso de creación visual, para la incidencia persuasiva en el usuario objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Producción audiovisual Post producción audiovisual

2.3. COMPETENCIAS IMPRONTA INSTITUCIONAL

En coherencia con la misión e identidad institucional, su naturaleza y tipología, el programa Diseño Gráfico organizado por ciclos propedéuticos agrega valor a su oferta académica fortaleciendo el perfil de egreso, desarrollando de manera transversal al currículo competencias para el **emprendimiento, la investigación, comunicativas, interculturales, digitales** y en general **al ejercicio ético con responsabilidad social y ambiental**.

Cada competencia con una estrategia institucional planificada para abordar de manera progresiva y de acuerdo al nivel de complejidad de cada nivel de formación: nivel técnico profesional, tecnológico y profesional universitario, comprende lo siguiente:

2.3.1. Competencias de Emprendimiento e Innovación

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Desarrollar ideas creativas e innovadoras de negocios y su viabilidad a partir de la identificación de las oportunidades del entorno.	RUTA DE EMPRENDIMIENTO
TECNOLOGÍA	Estructurar planes de negocio teniendo en cuenta los requisitos de las diferentes fuentes de financiación.	
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Validar productos y servicios innovadores según la articulación con las necesidades reales de orden económico, social, ambiental y tecnológico	

2.3.2. Competencias Investigativas

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Realizar exploraciones en temas actuales y fenómenos del entorno a partir de las normas de revisión bibliográfica establecidas por la institución.	RUTA DE INVESTIGACIÓN
TECNOLOGÍA	Desarrollar investigaciones de tipo descriptivo de los diferentes fenómenos, de conformidad con el campo disciplinar del programa académico.	
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Desarrollar investigaciones de tipo correlacional y/o explicativa de los diferentes fenómenos de conformidad con el campo disciplinar del programa académico.	

2.3.3. Competencias Interculturales

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Identificar componentes, perspectivas e influencias culturales a partir de una visión global, valorando los distintos contextos y las propias creencias.	Lineamientos para Internacionalización Currículo
TECNOLOGÍA	Reconocer nuevas formas de percibir los elementos y componentes interculturales de acuerdo a las connotaciones y entornos de las sociedades multidiversas.	Reglamento Internacionalización
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Inferir una visión compleja y objetiva intercultural que permita una interacción académica, profesional y social de acuerdo a las posibles diferencias entre miembros de distintas culturas.	Niveles de Ingles según nivel de formación

Como parte de las estrategias orientadas al desarrollo de competencias interculturales, desde la formación en una segunda lengua durante el programa académico, el estudiante debe cursar y aprobar dos niveles de inglés para titularse en cada nivel de formación, es decir un estudiante del nivel técnico profesional, debe cursar y aprobar los niveles de inglés: A1:1 y A1:2, por su parte un

estudiante del nivel tecnología, deberá cursar y aprobar los niveles A2:1 y A2:2; finalmente una vez continúe con el nivel profesional debe cursar los siguientes niveles B1:1 y B1:2.

2.3.4. Competencias Digitales

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Manejar herramientas de ofimática de acuerdo a los avances tecnológicos a nivel nacional e internacional	RUTA DIGITAL Asignaturas al interior del currículo que desarrollan competencias digitales
TECNOLOGÍA	Manejar herramientas y tecnologías digitales de trabajo colaborativo en la co-construcción y co-creación de recursos y conocimientos, de acuerdo a los avances tecnológicos a nivel nacional e internacional.	
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Utilizar herramientas y tecnologías digitales en la creación de conocimiento e innovación de procesos, teniendo en cuenta los problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales	

2.3.5. Competencias Comunicativas

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Utilizar los procesos de comunicación y lenguaje humanos en contextos interpersonales, académicos y sociales a partir de perspectivas generales en los ámbitos personales, tecnológicos e interculturales.	Aporte del proyecto MBC
TECNOLOGÍA	Utilizar los procesos de comunicación y lenguaje humanos en contextos interpersonales, académicos, laborales y sociales a partir de múltiples perspectivas en los ámbitos personales, tecnológicos e interculturales.	ASIGNATURAS: Habilidades comunicativas Producción y Análisis de Texto
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Desarrollar habilidades de comunicación y lenguaje humanos en contextos interpersonales, académicos, laborales y sociales, a partir de diversos ámbitos y contextos de la organización.	ESTRATEGIA MUNFESC – ORATORIA

2.3.6. Competencia Ética y de Responsabilidad Social y Ambiental.

COMPÉTENCIAS POR NIVEL DE FORMACIÓN		ESTRATEGIA INSTITUCIONAL
TECNICA PROFESIONAL	Ejercer la profesión conforme los principios éticos, con responsabilidad social y ambiental.	Asignatura Catedra FESC, Cultura Ciudadana y Valores Abordaje de estas competencias de manera transversal en cada asignatura
TECNOLOGÍA	Ejercer la profesión conforme los principios éticos, con responsabilidad social y ambiental.	
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	Ejercer la profesión conforme los principios éticos, con responsabilidad social y ambiental.	

2.4. ESTRUCTURA CURRICULAR

Con el propósito de asegurar una formación integral, se establece desde el programa una estructura curricular por ciclos propedéuticos, secuenciales y complementarios, por áreas y componentes de formación, con estrategias pedagógicas y contextos de aprendizaje que permiten el desarrollo de las habilidades y competencias esperadas, que responden, por una parte, a las necesidades cambiantes de la sociedad y, por la otra, a las capacidades, vocaciones e intereses particulares de los estudiantes.

En tal sentido, y de conformidad con la política institucional para el diseño curricular, las áreas y componentes formativos previstas en la estructura curricular del programa **Diseño Gráfico** por ciclos propedéuticos en sus tres niveles de formación, por competencias, resultados de aprendizajes y créditos académicos, se han definido teniendo en cuenta las referenciadas en la Resolución 3462 de 2003 y la Resolución 3463 de 2003.

Las áreas y componentes que integran el programa se describen a continuación:

- **Área Básica**, integrada por cursos de matemática, estadística; suministrando herramientas conceptuales para interpretar el mundo y la naturaleza, facilitar la realización de modelos abstractos teóricos que le permitan la utilización de estos fenómenos en la tecnología puesta al servicio de la humanidad.
- **Área Profesional**, Integrado por el componente de administración y de las organizaciones el cual está orientado a formar al estudiante en la comprensión de las organizaciones, el contexto en el que operan y la gerencia de las mismas. Hace énfasis en la capacidad para comprender el cambio como factor inherente a las organizaciones. Asimismo, aquí se aporta a la línea institucional denominada *Ruta de Emprendimiento*.
- **Área de Énfasis**, son conocimientos específicos del área de formación que garantizan el desempeño idóneo del estudiante en el campo laboral y profesional con el propósito de brindar resultados de alto impacto en el proceso de la comunicación visual de las organizaciones.
- **Área Socio humanística**, en la que se desarrollan las competencias genéricas o transversales. Conforme a lineamientos institucionales esta área está integrada por saberes y prácticas que complementan la formación integral, para una formación axiológica, sociológica, cultural y en humanidades, donde el conocimiento de los contextos sociales y culturales de las organizaciones es fundamental. En esta área se incluye la línea institucional denominada *Ruta de Investigación*.

Las áreas de formación del programa están integradas por componentes, los cuales son definidos en coherencia con las características y proyección del programa académico:

Tabla 12. Áreas, componentes y asignaturas del programa

ÁREA	COMPONENTE	ASIGNATURA	CREDITOS
BÁSICA	BÁSICA	Matemáticas y Estadística	2

ÁREA	COMPONENTE	ASIGNATURA	CREDITOS
PROFESIONAL	DE ADMINISTRACIÓN Y ORGANIZACIÓN	Emprendimiento	2
		Investigación de mercados	3
		Costos de producción gráfica	2
		Plan de negocios	3
		Catedra FESC, Cultura y paz	3
		Producción y análisis de texto	3
		Metodología de la investigación	3
		Formulación de proyectos	3

ÁREA	COMPONENTE	ASIGNATURA	CREDITOS
ENFASIS	PROYECTUAL	Fundamentos de diseño	3
		Tipografía	2
		Diseño editorial	4
		Branding	3
		Arquigrafía	3
		Señalética y señalización	3
		Síntesis Grafica (Propedéutica ciclo tecnológico - profesional)	3
		Packaging	3
	EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Técnicas de ilustración	3
		Descriptiva y perspectiva	2
		Color básico	3
		Técnicas de impresión	3
		Color aplicado (digital)	3
		Semiótica de lo visual (Propedéutica ciclo técnico profesional - tecnológico)	2
		Pensamiento creativo	2
	COMPONENTE TECNOLÓGICO	Ilustración vectorial	4
		Fotografía básica	3
		Edición de imagen	4
		Diagramación digital	4
		Post producción digital	3
		Diseño publicitario digital	4
		Fotografía aplicada	4
		Animación 2d multimedial	4
		Modelado en 3d	4
		Producción audiovisual	3
		Producción web	4
Animación 3d multimedial	4		
Post producción audiovisual	3		

ÁREA	COMPONENTE	ASIGNATURA	CREDITOS
		Practica empresarial (tecnología)	10
		Práctica profesional (profesional)	14
	TEORÍA E HISTORIA	Evolución del arte	2
		Teoría y Estrategia Publicitaria (Propedéutica ciclo técnico profesional - tecnológico)	2
		Evolución del Diseño Gráfico (Propedéutica ciclo tecnológico - profesional)	2
ÁREA	COMPONENTE	ASIGNATURA	CREDITOS
SOCIOHUMANÍSTICA	SOCIOHUMANIS-TICO Y DE COMUNICACIÓN	Habilidades comunicativas	3
		Catedra FESC, Cultura y paz	3
		Producción y análisis de texto	3
		Metodología de la investigación	3
		Formulación de proyectos	3

La distribución anterior, permite apreciar por áreas y componentes las asignaturas o actividades académicas previstas que contribuyen en el desarrollo del perfil de egreso y su correspondiente número de créditos, entendido como la unidad de valoración del trabajo académico realizado por el estudiante en cada asignatura o módulo, para el logro del desarrollo de las competencias previstas en ellas, y que equivale a 48 horas de trabajo académico del estudiante, que comprende las horas con acompañamiento directo del docente y las horas que el estudiante emplea en actividades de trabajo independiente.

La estructura curricular del programa Diseño Gráfico por ciclos propedéuticos, secuenciales y complementarios, se ha definido para una duración total de 9 semestres en el nivel profesional universitario, 6 semestres en el nivel de tecnología y de 4 semestres en el nivel técnica profesional, asimismo cada nivel de formación con su componente propedéutico, requisito para avanzar en el siguiente nivel de formación.

Figura 1. Estructura o malla curricular del programa.

		SEM I	SEM II	SEM III	SEM IV	SEM V	SEM VI	SEM VII	SEM VIII	SEM IX
						EVOLUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO 2 *	SÍNTESIS GRÁFICA 3 *			
				SEMIÓTICA DE LO VISUAL 2 *	TEORÍA Y ESTRATEGIA PUBLICITARIA 2 *					
BÁSICA	Componente Básico		MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA 2							
PROFESIONAL	Componente de la Administración y de las Organizaciones		EMPRESARIADO 2	INVESTIGACIÓN DE MERCADOS 3	COSTO DE PROD. GRÁFICA 2	PLAN DE NEGOCIO 3				
ÉNFASIS	Componente Proyectual	FUNDAMENTOS DE DISEÑO 3	TIPOGRAFÍA 2	DISEÑO EDITORIAL 4	BRANDING 3	ARQUIGRAFÍA 3		SEÑALÉTICA Y SEÑALIZACIÓN 3	PACKAGING 3	
	Componente Expresión y Comunicación	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN 3	COLOR BÁSICO 3	COLOR APLICADO (DIGITAL) 3				PENSAMIENTO CREATIVO 2		
		DESCRIPTIVA Y PERSPECTIVA 2	TÉCNICAS DE IMPRESIÓN 3							
	Componente Tecnológico	ILUSTRACIÓN VECTORIAL 4	EDICIÓN DE IMAGEN 4	DIAGRAMACIÓN DIGITAL 4	POST PRODUCCIÓN DIGITAL 3	DISEÑO PUBLICITARIO (DIGITAL) 4	ANIMACIÓN 2D MULTIMEDIAL 4	MODELADO 3D 4	ANIMACIÓN 3D MULTIMEDIAL 4	
			FOTOGRAFÍA BÁSICA 3			FOTOGRAFÍA APLICADA 4		PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL 3	PRODUCCIÓN WEB 4	
									POST PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL 3	
	Componente de la Teoría e Historia	EVOLUCIÓN DEL ARTE 2								
Componente Electivo Optativo			ELECTIVA I 2	ELECTIVA II 2	ELECTIVA III 2		ELECTIVA IV 3	ELECTIVA V 3	ELECTIVA VI 3	
SOCIOHUMANÍSTICA	Componente Humanista y Comunicación	HABILIDADES COMUNICATIVAS 3			PRODUCCIÓN Y ANÁLISIS DE TEXTO 3	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 3		FORMULACIÓN DE PROYECTOS 3		
		CÁTEDRA FESC, CULTURA Y PAZ 3								
					PROYECTO INTEGRADOR 4	COMPONENTE PROPEDÉUTICO *	PRÁCTICA EMPRESARIAL 10	COMPONENTE PROPEDÉUTICO *		PRÁCTICA PROFESIONAL 14

 **Técnica Profesional en Producción Gráfica**

 **Tecnología en Gestión de Contenidos Gráficos Publicitarios**

 **Profesional Universitario en Diseño Gráfico**

2.4.1. Plan de Estudios

El crédito académico es considerado una estrategia que permite aplicar el principio de flexibilidad curricular y como mecanismo que facilita evaluar la calidad del programa y que, dependiendo de la modalidad en la que se oferta permite determinar el tiempo de acompañamiento directo con el docente en aula y el tiempo de trabajo independiente por parte del estudiante, este último expresado en el tiempo que el estudiante dedica a su estudio personal, a realizar consultas y lecturas, preparar trabajos y talleres, elaborar informes y preparar exámenes, evaluaciones, y trabajos dirigidos orientados por el docente.

Dada la modalidad presencial del programa, la proporción del tiempo de acompañamiento directo con el docente en aula y el tiempo de trabajo independiente del estudiante es 1:2, es decir, por una (1) hora de trabajo de acompañamiento directo con el docente en aula, el estudiante debe dedicar dos (2) horas de trabajo independiente.

Cada una de las asignaturas del programa en sus tres niveles de formación tiene una asignación específica de número de créditos, que permiten la siguiente distribución:

Tabla 12. Distribución del Trabajo de acompañamiento docente e independiente

SEMESTRE I				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Fundamentos de Diseño	48	96	144	3
Técnicas de Ilustración	48	96	144	3
Ilustración Vectorial	64	128	192	4
Habilidades Comunicativas	48	96	144	3
Catedra FESC, Cultura y Paz	48	96	144	3
Descriptiva y Perspectiva	32	64	96	2
Evolución del Arte	32	64	96	2
TOTALES	320	640	960	20

SEMESTRE II				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Tipografía	32	64	96	2
Técnicas de impresión	48	96	144	3
Edición de Imagen	64	128	192	4
Matemáticas y Estadística	32	64	96	2
Emprendimiento	32	64	96	2
Color Básico	48	96	144	3
Fotografía Básica	48	96	144	3
TOTALES	304	608	912	19

SEMESTRE III				
--------------	--	--	--	--

ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Diseño Editorial	64	128	192	4
Color Aplicado (Digital)	48	96	144	3
Diagramación Digital	64	128	192	4
Investigación de Mercados	48	96	144	3
Electiva I	32	64	96	2
TOTALES	256	512	768	22

SEMESTRE IV				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Branding	48	96	144	3
Post Producción Digital	48	96	144	3
Costos de Producción Gráfica	32	64	96	2
Electiva II	32	64	96	2
Producción y Análisis de Textos	48	96	144	3
Semiótica de lo visual	32	64	96	2
Teoría y Estrategia Publicitaria	32	64	96	2
TOTALES	304	608	912	21

SEMESTRE V				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Diseño Publicitario Digital	64	128	192	4
Metodología de la Investigación	48	96	144	3
Fotografía Aplicada	64	128	192	4
Arquigrafía	48	96	144	3
Plan de Negocios	48	96	144	3
Electiva III	32	64	96	2
TOTALES	304	608	912	19

SEMESTRE VI				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Práctica Empresarial	160	320	480	10
Animación 2D Multimedial	64	128	192	4
TOTALES	224	448	672	14

SEMESTRE VII				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Síntesis Gráfica	48	96	144	3

SEMESTRE VII				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Evolución del Diseño Gráfico	32	64	96	2
Señalética y Señalización	48	96	144	3
Formulación de Proyectos	48	96	144	3
Modelado de 3D	64	128	192	4
Producción audiovisual	48	96	144	3
Pensamiento Creativo	32	64	96	2
Electiva IV	48	96	144	3
TOTALES	320	640	960	20

SEMESTRE VIII				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Animación 3D Multimedial	64	128	192	4
Post-Producción Audiovisual	48	96	144	3
Packaging	48	96	144	3
Producción Web	64	128	192	4
Electiva V	48	96	144	3
TOTALES	272	544	816	17

SEMESTRE IX				
ASIGNATURA	HR TRABAJO DIRECTO CON EL DOCENTE (TDD)	HR TRABAJO INDEPENDIENTE (TI)	TOTAL HORAS ACADÉMICAS THA = (TDD + TI)	CRÉDITOS ACADÉMICOS (HTA/48)
Práctica Profesional	32	640	672	14
Electiva VI	48	96	144	3
TOTALES	80	736	816	17

Cada asignatura del programa cuenta con un **microcurrículo** y en él, se detalla información del número de créditos, el tiempo de dedicación directa docente y de trabajo independiente, tipo de aula requerida, prerrequisitos, competencia de la asignatura y sus resultados de aprendizaje, el contenido temático, estrategias pedagógicas, aporte al desarrollo de competencias institucionales, bibliografía requerida, entre otros aspectos.

Soportado en el Microcurrículo, el docente realiza el proceso de planificación del aprendizaje (Planeación académica semestral, diseño de guías de aprendizaje, entre otros).

2.4.2. Línea electiva de profundización

El programa ha definido tres líneas electivas de profundización que permiten a la comunidad estudiantil la oportunidad de explorar, investigar y actuar en otros aspectos relacionados con la actualidad de la profesión, los intereses personales, y más aún, podrá acceder al desarrollo de

contenidos relacionados con otras disciplinas, considerando que tienen aplicabilidad o que le interesan como resultado de sus intereses personales y/o profesionales, y están direccionadas hacia las áreas de producción multimedia, la Ilustración digital y producción de marca, áreas claves para el futuro diseñador gráfico ampliando su campo de acción laboral y atender la demanda de profesionales en el sector productivo con este valor agregado, haciéndolo aún más competitivo a nivel nacional e internacional.

Tabla 13. Líneas electivas de profundización del programa

ELECTIVA	ASIGNATURA	CR.
LINEA DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	Electiva I - ILUSTRACIÓN EN MOVIMIENTO	2
	Electiva II - PHOTO MOTION	2
	Electiva III - STOP MOTION	2
	Electiva IV - PRODUCCION SONORA	3
	Electiva V - EFECTOS VFX	3
	Electiva VI - PROYECTO MULTIMEDIAL	3
LINEA DE ILUSTRACION DIGITAL	Electiva I - ILUSTRACIÓN POLIMORFICA	2
	Electiva II - ILUSTRACIÓN DE ESCENARIOS	2
	Electiva III - ILUSTRACIÓN ASISTIDA POR TABLETA DIGITAL	2
	Electiva IV - ILUSTRACIÓN CON PINCELES DIGITALES	3
	Electiva V - ESTUDIO DE VOLUMEN, COLOR Y FORMA	3
	Electiva VI - PROYECTO DE ILUSTRACIÓN DIGITAL	3
LINEA DE PRODUCCION DE MARCA	Electiva I - BRIEFING Y PERFIL COMERCIAL	2
	Electiva II - CONCEPTUALIZACIÓN DEL USUARIO	2
	Electiva III - DESARROLLO DE MARCA	2
	Electiva IV - IDENTIDAD DE MARCA	3
	Electiva V - IMAGEN DE MARCA	3
	Electiva VI - PROYECTO DE PRODUCCIÓN DE MARCA	3

Conforme a la flexibilidad e interdisciplinariedad promovida en la FESC, el estudiante podrá optar por una cuarta opción y es la selección de una línea electiva diferente a la de su programa, o armar su propia línea electiva tomando como base las asignaturas programadas para el periodo académico, que considere beneficia su desempeño profesional, acorde con sus necesidades, intereses y proyecciones profesionales.

2.4.3. Electivas de bienestar

Denominados también electivas de integralidad, tienen como fin fortalecer los conocimientos del estudiante y complementar su formación académica potencializando aptitudes y destrezas motoras, artísticas, deportivas y espirituales, por medio de la participación y desarrollo en actividades deportivas, recreativas, culturales y de desarrollo humano, en las modalidades y disciplinas que la oficina de Bienestar Institucional, diseñe e implemente, soportado en la concertación con estudiantes y previo visto bueno del Consejo Académico de la Institución.

El estudiante en el nivel de la técnica profesional debe cursar y aprobar una (1) electiva de bienestar, una vez continúe en el nivel de tecnología, deberá cursar y aprobar otra electiva de bienestar y a su vez en el nivel profesional otra electiva de bienestar para su correspondiente titulación.

2.4.4. Niveles de Ingles

Tabla 14. Niveles de ingles desarrollados en el programa

NIVEL DE FORMACIÓN	NIVEL	SUB - NIVEL	DESCRIPCIÓN
TÉCNICA PROFESIONAL	A1	Niveles A1:1 A1:2	Comprende y utiliza expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.
TECNOLÓGICO	A2	Niveles A2:1 A2:2	Comprende frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.
PROFESIONAL UNIVERSITARIO	B1	Niveles B1:1 B1:2	Comprende los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.

2.4.5. Requisitos de Grado

De conformidad con lo establecido en el Reglamento Académico Estudiantil en su CAPÍTULO TITULOS Y CERTIFICACIONES, CERTIFICADOS, TITULO, DIPLOMA Y ACTA DE GRADO, para obtener un título que lo acredita como técnico profesional ó tecnólogo ó profesional universitario, según sea el caso, el estudiante debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Haber cursado y aprobado el 100% de las asignaturas establecidos en el Plan de Estudios según nivel de formación, incluida la asignatura de taller productivo en el nivel técnica profesional, práctica empresarial en el nivel de tecnología y práctica profesional en el nivel profesional.
- Cursar y aprobar el 100% de los módulos electivos disciplinares, el 100% de los módulos electivos de Bienestar y el 100% de cursos obligatorios de inglés.
- Presentar y sustentar, el trabajo de grado según el nivel de formación del programa en el que ha integrado los conocimientos relacionados con las diferentes disciplinas.
- Diligenciar el Paz y Salvo Académico exigido por la institución en cada nivel de formación.

- Cancelar el valor de derecho de grado según Resolución de derechos y valores pecuniarios de la FESC, en la vigencia correspondiente.
- Estar al día con la documentación exigida por el proceso de Registro y Control.
- Presentación de las Pruebas de estado saber TyT para el nivel técnico profesional, Saber TyT en el nivel de tecnología y Saber Pro en el nivel profesional, en cumplimiento de las políticas del Ministerio de Educación Nacional.

2.5. FUNDAMENTOS TEORICOS Y EPISTEMOLOGICOS DEL PROGRAMA

El Diseño Gráfico es una especialidad laboral que propicia la interacción de la sociedad a través de transmisión y organización de información a modo visual, esta profesión se encuentra circunscrita en *la semiótica*, una de las disciplinas de las ciencias de la comunicación que a su vez estudia los signos y símbolos, además de la interpretación que el ser humano les conceda. Para el programa de Diseño Gráfico FESC resulta importante la identificación de los campos de estudio disciplinares que convergen en la comunicación como principal medio de interacción del ser humano. Por lo tanto, siendo conocedores de la importancia de los medios y plataformas de comunicación dentro de los modelos económicos, la FESC le apuesta a la formación de profesionales dinamizadores en la relación oferta y demanda de bienes y servicios de la región. Por esto, el programa de Diseño Gráfico se conceptualiza desde el reconocimiento de los diversos campos de acción que lo comprenden y legitiman su vocación de servicio; por lo que disciplinas como la ilustración, la animación, la producción de imagen, entre otros, resultan de interés para el programa debido a su incidencia en los procesos de comunicación y la toma de decisiones de los usuarios y de las diferentes organizaciones.

El programa de Diseño Gráfico FESC, partiendo de aportes precursores de la profesión, que a su vez permitieron a la sociedad identificar la necesidad de transmisión de emociones, pensamientos o ideas más allá de la mera codificación lingüística; reconoce hitos significativos con la pretensión de integrarlos en sus estudiantes y así incentivar la transferencia de legado que todo profesional asume en el momento de titularse.

Por lo anterior, pudiéramos contextualizar algunos tiempos que a nuestro parecer hacen parte del acervo y que podrían iniciar desde: la narración figurativa de las estelas de batalla de la civilización mesopotámica en donde el grafismo sin intervención lingüística tomó protagonismo para comunicar de manera masiva y sin lugar a polivalencia, hazañas y sacrificios de los héroes, monarcas y deidades de su sociedad. Otra escala se ubica durante el auge de la civilización egipcia que mediante jeroglíficos ilustraron códigos y estelas combinando símbolos y signos que hicieron posible el registro documental de su cosmovisión, características y cotidianidad que les valió -a los jeroglíficos- ser reconocidos como la cuna de la escritura, logrando así la instauración definitiva de la historia como disciplina.

Durante el medioevo durante producción de códigos manuscritos en donde se registraban relatos, parábolas y saberes; surgió la necesidad incluir ilustraciones y grafismos como las *miniaturas iluminadas* que gracias a su composición y colorimetría permitieron el entendimiento de lo ahí narrado por parte de congregaciones en su mayoría analfabetas, convirtiéndose así en herramientas pedagógicas potentísimas de lo no legible. En el Renacimiento Gutenberg y su imprenta lograron la masificación del conocimiento a través de la optimización del formato mediante elementos organizadores -tipos, retícula, párrafos y gráficos- que dieron paso a la maquetación y el inicio del diseño editorial, logrando así extender todas las bondades de los postulados que el periodo renacentista aportó en las artes, las humanidades y las ciencias.

A mediados del siglo XIX durante la época bohemia parisina conceptos como la libertad y el amor fueron revalorados por colectividades humanistas y artísticas, como sentimientos superiores a la formalización del comportamiento establecida por el statu quo monárquico, por lo que *él ocio* fue considerado una dedicación necesaria para el desarrollo de la personalidad; bajo esta consigna autores como Henry Toulouse Lautrec, hoy considerado el principal exponente del movimiento postimpresionista, da un aporte muy significativo al intervenir con texto y títulos, piezas pictóricas cuyo fin era la divulgación de eventos en los cabarets y shows nocturnos de Butte Montmartre; elevando así la naturaleza del cartel de medio de publicación a obra artística.

Durante la primera mitad del siglo XX en Weimar Alemania, un grupo de artistas dirigido por Walter Gropius se propusieron integrar diferentes artes y oficios con el fin de transmitir conocimiento a una nueva generación de artistas dando origen a la primera escuela de artes aplicadas en función al diseño bidimensional y tridimensional, convirtiéndose así en el punto de partida del Diseño Gráfico como profesión y a la Bauhaus como el inicio de las escuelas de Diseño.

Los anteriores y entre otros referentes influyeron de manera directa en el desarrollo de la profesión en Colombia, en donde pioneros como David Consuegra, Dicken Castro y la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, podrían considerarse como el inicio de la profesión en nuestro territorio; sin embargo, no podemos desconocer hitos históricos como:

La publicación del *Papel Periódico Ilustrado* de Alberto Urdaneta a finales del siglo XIX, considerada la primera revista gráfica del país en donde el grabado xilográfico y de agua fuerte potenciaron la capacidad de impacto visual hacia el lector. En 1916 nace la revista de opinión Cromos, que desde su lanzamiento seduce a los lectores debido a su lujosa edición que incluía ilustraciones, fotograbados y un excelente staff de colaboradores, hoy en día es considerada la revista más longeva del país con más de 100 años de vida. Durante la primera mitad del siglo XX, un caso muy significativo fue la creación del logo símbolo de la marca PielRoja, producto insigne de la Compañía Colombiana de Tabaco, en donde el caricaturista Ricardo Rendon desarrolla el icónico isotipo del guerrero aborigen con su tocado de plumas; este caso es emblemático debido a que Rendon introduce por primera vez la necesidad de la dirección artística al interior de las organizaciones.

Por otra parte durante el siglo XX en Latinoamérica y en Colombia, no resultaron ajenas aquellas tendencias y tecnologías que permitieron el desarrollo de la industria gráfica, por lo que nacionalmente la industria presentó un desarrollo importante, tal como refieren los informes presentados entre los años 2019 y 2020 por la Asociación Colombiana de la Industria de la Comunicación Gráfica ANDIGRAF, donde se evidenció el crecimiento del consumo de servicios visuales y la producción gráfica, además del uso de insumos propios de la actividad tales como: pigmentos, sustratos y tecnologías. Para el caso regional, el constante florecimiento de empresas relacionadas con actividades como la manufactura de prendas de vestir, las artesanías, el turismo y el intercambio comercial fronterizo dieron fe de la necesidad de comunicación visual que la pymes y organizaciones necesitan; es así que en la medida en que la economía se potencializa y las necesidades de consumo se acrecientan, el Diseño Gráfico se convierte en un conector clave entre la oferta y la demanda acorde con las necesidades que hoy por hoy determinan los mercados y las tendencias en los procesos de diseño.

En la actual era de la digitalización resulta de esperarse que el avance tecnológico nos impulse como programa a mantenernos actualizados para suplir las necesidades que los mercados exigirán a nuestros egresados; de esta manera herramientas, aplicaciones, software y medios digitales se convierten en la materia prima necesaria para nuevas formas de representación visual e interactividad. Partiendo de lo anterior surge la necesidad de repensar rutas de formación que se adecuen a estas realidades, es ahí donde el programa de Diseño Gráfico FESC, busca dar

soluciones a las necesidades de formación debido a su pertinencia curricular siempre en sintonía con la globalización, la multiculturalidad y las ciudadanías digitales; atendiendo a su vez las necesidades de comunicación mediadas por tic de los sectores productivos y las organizaciones.

El programa establece desde su plan de estudio sólidos componentes como el *proyectual* y *tecnológico* en donde se encuentran alineados campos y asignaturas que le otorgan al estudiante competencias para la integración y dominio de tecnologías que permiten la creación de mensajes y entornos digitales; entre estos campos podemos mencionar aquellos que son capaces de emular la realidad (MODELADO 3D, ANIMACIÓN 2D y 3D), registrar la realidad (FOTOGRAFÍA DIGITAL y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL) y alterar la realidad (POSTPRODUCCIÓN DIGITAL) en virtud a la intención de impacto.

Otra ruta que permite fortalecer el plan de estudios es aquella que se puede trazar desde las líneas optativas, las cuales buscan profundizar en campos que en conjunto con los *componentes* mencionados optimizan las capacidades de producción digital; a continuación una breve descripción: Línea de PRODUCCIÓN MULTIMEDIA, en donde el estudiante podrá fortalecer su capacidad de creación de imagen e ilustración en movimiento a servicio de la masas y la social media; Línea de ILUSTRACIÓN DIGITAL donde se fortalecen habilidades de volumetría y efectos especiales que permitan aumentar el potencial de impacto en la postproducción de imagen y línea PRODUCCIÓN DE MARCA en donde se robustece la capacidad de generar vínculos a través de la experiencia de usuario y su interacción con los signos distintivos, el ADN y la imagen de marca.

Todo lo anteriormente descrito responde al mejoramiento continuo de la oferta académica y acciones encaminadas para el fortalecimiento del plan de estudios, teniendo en cuenta la pertinencia y vigencias en las necesidades del sector productivo, la inminente transformación digital de las organizaciones y la constante evolución de los medios de comunicación.

2.6. ORIENTACIONES PEDAGOGICAS Y DIDACTICAS

2.6.1. Enfoque pedagógico

La FESC en su Proyecto Educativo y su misión institucional, declara su compromiso con la formación integral, pertinente e incluyente, responde a la necesidad de promover procesos educativos que hagan del aprendizaje una forma de vida para adaptarse y desenvolverse creativamente en una sociedad signada por el cambio; formación que no se limita al desarrollo de competencias laborales sino que además, busca desarrollar las potencialidades del ser en sus diferentes dimensiones del desarrollo humano (ética, espiritual, cognitiva, cognoscitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política) que le permitan al estudiante comportarse como un ciudadano participativo, democrático, con sensibilidad y compromiso comunitario.

En coherencia con el compromiso institucional de la formación integral pertinente e incluyente, en el que se respeta la diversidad de las prácticas educativas y de los sujetos de aprendizaje, la FESC establece el Modelo Pedagógico Institucional con enfoque SOCIAL COGNITIVO y en él define los elementos, principios, procesos y demás lineamientos didácticos, curriculares y administrativos que intervienen en el acto educativo y que permiten orientar a la Institución, para que éstos se materialicen y lleven a la práctica a través de la dinámica y del quehacer formativo que habitualmente se desarrolla en beneficio de la comunidad universitaria.

Desde el **Enfoque Social – Cognitiva**, se propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del estudiante influido por la sociedad, por la colectividad donde el trabajo

productivo y la educación están íntimamente unidos para garantizar a los estudiantes no sólo el desarrollo del espíritu colectivo, sino el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones. Los escenarios sociales pueden propiciar oportunidades para que los estudiantes trabajen en forma cooperativa y solucionen problemas que no podrían resolver solos. El trabajo en grupo estimula la crítica mutua, ayuda a los estudiantes a refinar su trabajo y darse coraje y apoyo mutuo para comprometerse en la solución de los problemas comunitarios.

De allí la importancia de las estrategias pedagógicas o acciones que realiza el docente al interior del proceso académico, promoviendo la interacción entre docente – estudiante y estudiante – estudiante, con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje, y así mismo, el desarrollo de capacidades para el aprendizaje autónomo, crítico, situado y responsable. Por lo tanto, el docente debe orientar las actividades educativas a formar, discutir, argumentar, confrontar, plantear y resolver problemas, construir estructuras de pensamiento, desarrollar actitudes, habilidades y valores, reelaborar conceptos y estructuras básicas de los saberes y las que considere garantizan la calidad del proceso formativo propuesto.

En ese sentido, se hace necesario que el docente concientice al estudiante de su rol activo en el proceso de aprendizaje y la responsabilidad que tiene de recorrer el camino del aprender para continuar aprendiendo, y que debe cumplir con sus deberes, obligaciones, compromisos y la dedicación del tiempo que necesita para su aprendizaje, acorde con sus condiciones y/o características particulares; Por ello, las pedagogías deben permitir que los estudiantes descubran opciones para acceder a fuentes de información diferentes a las del profesor, posean tiempo para indagar e investigar, desarrollen capacidad para trabajar en equipo, intercambiar y dialogar, tengan espacios para experimentar y aplicar lo aprendido y sean capaces de diferenciar lo básico de lo complementario.

El acto pedagógico, como espacio donde se da la relación comunicativa triádica entre el docente que enseña, el estudiante potencialmente dotado que aprende y el objeto conocimiento o saber disciplinar. El acto pedagógico identificado tradicionalmente como la clase o el proceso de enseñanza- aprendizaje –evaluación, responde a los propósitos del modelo pedagógico institucional de naturaleza Social – Cognitiva y, que contribuye a la formación integral del estudiante, la estructuración de un pensamiento creativo e innovador, para intervenir inteligentemente en las realidades del entorno e incursionar creativamente en el mercado laboral, buscando su desempeño en diferentes escenarios, con el nivel de competencias propias de cada campo.

El desempeño metodológico del docente como acompañante y mediador pedagógico de los procesos de aprendizaje del estudiante, requiere una adecuada planificación del acto pedagógico conforme el microcurrículo de la asignatura, apoyándose de los siguientes instrumentos de gestión educativa Institucional:

- Planeación semestral
- Guías de aprendizaje
- Plan de acompañamiento y mediación pedagógica del docente
- Modelo de evaluaciones académicas
- Instrumento Control Exposiciones y pruebas orales
- Otros dispuestos por el programa de manera específica dada su naturaleza

2.6.2. Evaluación del aprendizaje

En coherencia con el modelo pedagógico FESC, para lograr una evaluación integral se implementará momentos de Evaluación: Diagnóstica, formativa y final, y tipos de evaluación como: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación fiables, asimismo diversos métodos, herramientas, técnicas y formatos para el ejercicio de las actividades evaluativas, que permitirán constatar la evolución significativa del aprendizaje, y la oportuna toma de decisiones con el propósito de mejorar el desempeño de docentes y estudiantes.

Teniendo en cuenta el enfoque Social - Cognitivo del Modelo Pedagógico Institucional FESC, la formación referenciada por competencias, resultados de aprendizaje y la diversidad institucional de su oferta y comunidad estudiantil, se requiere que la evaluación del aprendizaje contemple diversos tipos de evidencias de aprendizaje como: tipo conocimiento, desempeño y productos.

Los criterios de evaluación son enunciados que señalan el nivel de logro que deben alcanzar los estudiantes en cada una de las actividades de aprendizaje previstas en la asignatura, las cuales son definidas por el docente en el instrumento guía de aprendizaje, permitiendo así que el docente pueda emitir un juicio de valor durante todo el proceso formativo; en otras palabras, los criterios de evaluación son entendidos como indicadores para verificar el estado alcanzado en una evidencia de aprendizaje tipo producto y desempeño en términos integrales del Saber - Saber, Saber - Hacer y Saber - Ser.

Los instrumentos de evaluación son herramientas, mecanismos, formatos y materiales, entre otros requeridos para la verificación de las evidencias de aprendizaje.

Tabla 15. Tipos de evidencias de aprendizaje e instrumentos de evaluación

TIPO EVIDENCIAS	CARACTERÍSTICA DE LA EVIDENCIA	INSTRUMENTOS
TIPO CONOCIMIENTO	Las evidencias de aprendizaje tipo conocimiento generadas en la evaluación cognoscitiva, permiten verificar los dominios conceptuales, datos, leyes, principios (Saber - Saber), mediante la aplicación de pruebas de conocimiento oral y/o escrito, que verifiquen niveles superiores del conocimiento como la interpretación o argumentación o proposición.	En las evidencias tipo conocimiento, la técnica de evaluación es la pregunta y el instrumento es el cuestionario.
TIPO DESEMPEÑO	Las evidencias de aprendizaje tipo desempeño generadas en el proceso de evaluación permite a los estudiantes demostrar la aplicación de los conocimientos o dominio cognoscitivo (Saber - Saber), el desarrollo de habilidades mentales y destrezas o dominio cognitivo (Saber - Hacer), actitudes y valores o dominio afectivo (Saber - Saber), a partir de la participación en foros, paneles, sustentación de trabajos, demostraciones, diseño de productos, entre otros que sean característicos en cada programa.	En las evidencias tipo desempeño, la técnica de evaluación es la observación y el instrumento de evaluación es la lista de chequeo.
TIPO PRODUCTO	Las evidencias de aprendizaje tipo producto generadas en el proceso de evaluación, permite a los estudiantes demostrar la aplicación de los conocimientos (Saber - Saber), el desarrollo de habilidades y destrezas (Saber - Hacer), e inclusive, el desarrollo de actitudes y valores (Saber - Ser), a partir de la realización de trabajos de investigación, ensayos, informes de práctica, estudio de casos, prototipos, portafolios, resúmenes, mapas mentales, mapas conceptuales, análisis comparativo y preguntas contextualizadas, entre otros que sean característicos en cada programa.	En las evidencias tipo producto, la técnica de evaluación es la observación y el instrumento de evaluación es la lista de chequeo.

2.7. ESTRATEGIAS DE FLEXIBILIDAD, INTEGRALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD

2.7.1. Integralidad del currículo

Soportado en el compromiso institucional de formación integral, que implica el desarrollo competencias y las potencialidades del ser desde las dimensiones del orden ético, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política; que permitan al estudiante comportarse como un ciudadano participativo, democrático, con sensibilidad y compromiso comunitario; el programa sustenta su contribución desde:

- Las áreas y componentes formativos que conforman el plan de estudios
- Los propósitos de formación del programa
- Línea electiva de profundización las cuales permite aplicar la cultura, los saberes y los haceres propios de la profesión de acuerdo con las tendencias ocupacionales y contextualizadas en el marco de internacionalización de la educación.
- La formación en un segundo idioma
- El portafolio de electivas de integralidad – bienestar institucional
- El desarrollo de actividades extracurriculares
- El desarrollo de el relacionamiento del estudiante con el sector externo
- La inserción del estudiante con el sector externo a través de talleres productivos, la práctica empresarial y, profesional.
- Ruta de emprendimiento al interior del programa
- Ruta de investigación al interior del programa
- Estrategias orientadas al desarrollo de competencias impronta institucional
- Participación en semilleros de investigación.

2.7.2. Flexibilidad del currículo

El programa **DISEÑO GRÁFICO** en cada uno de sus niveles de formación Técnica, Tecnológica y profesional universitario, da cumplimiento al principio de flexibilidad de la siguiente manera:

- La organización del programa por niveles de formación y ciclos propedeuticos
- La flexibilidad en el ingreso, permite que los estudiantes con diferentes perfiles, historias y niveles académicos sean admitidos en el programa.
- Aplicación del sistema de créditos académicos.
- Matrícula por créditos académicos, facilitando el ingreso, la permanencia y contribuyendo con la situación económica del estudiante.
- La definición de líneas de electivas profesionales, soportados en los requerimientos del sector productivo de la región y la proyección del programa a nivel nacional e internacional.
- Permite al estudiante seleccionar la línea electiva profesional para profundizar sus conocimientos en áreas afines a su desempeño.
- La oportunidad de elegir entre las alternativas existentes en las asignaturas práctica empresarial y profesional.
- La oportunidad de elegir entre las alternativas de trabajo de grado
- Gestionando convenios que permitan la movilidad académica.
- Dando posibilidad de ajustar su horario académico a las oportunidades de vinculación laboral.

- A partir de la primera titulación, el estudiante pueda incursionar en el sector productivo, continuar sus estudios y proyectarse profesionalmente.
- La posibilidad de matricular máximo una asignatura por semestre en una modalidad distinta a la de su programa académico, siempre y cuando este programada en coherencia con lo establecido en el Reglamento Académico Estudiantil.

2.7.3. Interdisciplinariedad del currículo

La interdisciplinariedad en la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte FESC se concibe como un elemento constitutivo de los propósitos de formación institucionales que es promovido mediante la definición de proyectos pedagógicos de aula, que permiten la articulación de saberes para garantizar la calidad de la formación. Bajo la anterior premisa el programa acoge la interdisciplinariedad a partir del diálogo de saberes y la convergencia de diversas disciplinas para determinar un problema objeto de investigación y aprendizaje al amparo del carácter integrador de la administración como disciplina de las ciencias sociales, propiciando alternativas de solución desde diversas asignaturas del plan de estudios con criterio de utilidad frente a teorías y conceptos.

Al amparo de la anterior doctrina, el programa académico promueve espacios curriculares y extracurriculares, desde los primeros se identifica la materialización en el programa de la estrategia institucional Proyecto Pedagógico de Aula (PPA), la interacción del estudiante con otros programas académicos para el curso de asignaturas del núcleo común así como de las áreas básicas y socio humanística propiciando de ésta forma la identificación de puntos de encuentro y distancia frente a un saber específico, el desarrollo de taller productivo y, las prácticas empresarial y profesional. Por otra parte, las electivas y actividades culturales, artísticas y deportivas promovidas desde Bienestar Institucional, así como la participación de estudiantes en semilleros de investigación se reconocen como espacios extracurriculares que acogen un carácter interdisciplinario.

3. INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA

La FESC a través del PEI declara compromiso explícito con el desarrollo de la cultura la investigación, a partir de ésta el programa propende por su consolidación, acercar el pensamiento crítico y autónomo en los estudiantes, y la investigación en sentido estricto desde el accionar del docente; dada la naturaleza institucional, el carácter tecnológico y la redefinición para ofrecer programas por ciclos propedéuticos desde el nivel técnica profesional hasta el nivel profesional, la formación de un espíritu investigativo en los estudiantes responde al desarrollo de la tecnología en los niveles técnico y tecnológico; el nivel profesional universitario contrae al citado compromiso con la generación de conocimiento especialmente orientado a la apropiación social del conocimiento y el desarrollo tecnológico e innovación.

Al amparo de la anterior premisa, se establece como criterio que para el nivel de formación técnico profesional la investigación será de tipo exploratoria, para el nivel tecnológica se configurará de tipo descriptiva, y en el tercer nivel de formación profesional trasciende a una investigación tipo correlacional y/o explicativa.

La consolidación de una cultura investigativa al interior del programa se fundamenta a partir de la clara definición del tipo de investigación en cada nivel de formación, la dinámica del grupo y semilleros de investigación, la concepción de la investigación formativa y las estrategias para el fortalecimiento de las capacidades investigativas entre ellas la ruta de investigaciones integrada al currículo, y que le complementan los trabajos de investigación desde el aula, la ruta de

emprendimiento, los proyectos pedagógicos de aula (PPA) y la práctica empresarial en la modalidad proyecto.

3.1. GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El Grupo de investigación en el cual participa el programa se denomina IGNITION, reconocido actualmente por MINCIENCIAS en categoría C, el cual a partir de las líneas de investigación institucional, establece unas sublíneas que obedecen a temáticas puntuales que orientan el desarrollo de los proyectos, en coherencia con el énfasis del programa y las necesidades del sector productivo y en empresarial en general.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN	CÓDIGO COLCIENCIAS	ESTADO	PROGRAMAS ACADÉMICOS PARTICIPANTES
IGNITIÓN	COL0021351	Categoría C	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Gráfico • Administración y Diseño de Negocios de la Moda.

3.2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL Y DE PROGRAMA

Acorde con la identidad y naturaleza jurídica de la institución, su oferta académica y el contexto local, regional y nacional, se han definido líneas de investigación institucional que buscan atender las necesidades y problemáticas de la región y el país, al mismo tiempo la reflexión crítica de situaciones reales.

En la tabla a continuación se evidencia la articulación de las líneas de investigación institucional, el grupo de investigación IGNITIÓN y las sublíneas de investigación definidas.

Tabla 16. Líneas de investigación del programa

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONALES // NECESIDADES DEL SECTOR	GRUPO DE INVESTIGACIÓN	SUBLÍNEAS DEL PROGRAMA
<p><u>Gestión empresarial:</u></p> <p>Desarrolla investigación aplicada a soluciones empresariales en las diferentes áreas.</p>	IGNITIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis para la producción y la moda en Cúcuta. • Tecnología y expresión
<p><u>Proyección social y fortalecimiento institucional:</u></p> <p>Desarrolla investigación aplicada a necesidades de la comunidad educativa y de la sociedad en general con un tinte social.</p>	IGNITIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Estética, comunicación y diseño del mensaje visual. • Historia del arte y cultura de la región. • Identidad y marca
<p><u>Desarrollo regional:</u></p> <p>Soluciona problemas o brinda alternativas de solución encaminadas a las necesidades de planes de desarrollo a nivel local regional y nacional.</p>	IGNITIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis para la producción y la moda en Cúcuta. • Estética, comunicación y diseño del mensaje visual. • Historia del arte y cultura de la región.

		• Identidad y marca
--	--	---------------------

3.3. SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN

Con el propósito de contribuir a una formación integral, a proyectar una educación participativa donde se elogie la pregunta, se aprenda a aprender y se fortalezca la capacidad de trabajar en grupo, fomentando una cultura interdisciplinaria, se mantenga despierta la capacidad de asombro, la curiosidad y la innovación frente a la complejidad de la vida, el programa ha consolidado el semillero de investigación IDEAMOS.

Semillero de investigación integrado por estudiantes del programa y guiados por un docente para la formulación y desarrollo de proyectos de investigación que contribuyan al fortalecimiento de las competencias definidas en el diseño curricular del programa, así como la participación en conferencias, seminarios y salidas de campo, posibilitando la divulgación de avances y resultados a través de ponencias en diversos escenarios académicos.

Como mecanismo para el fortalecimiento de esta estrategia, la Unidad de Investigación ha definido la Ruta de Semilleros de Investigación, a través de la cual se permite al estudiante su tránsito por los roles de estudiante de semillero, estudiante líder de semillero, estudiante investigador y joven investigador; escenario último que le posibilita participar en convocatorias para reconocimiento por parte de Minciencias.

3.4. ESTRATEGIA DE FORMACIÓN INVESTIGATIVA DESDE LA ESTRUCTURA CURRICULAR

3.4.1. Ruta de Investigaciones:

sobre la base de los niveles de formación del programa por ciclos propedéuticos y el alcance de la investigación en cada uno de ellos, en el técnico profesional la investigación será de tipo EXPLORATORIA, en el nivel tecnología tipo DESCRIPTIVA, y en el profesional universitario trasciende a una investigación tipo CORRELACIONAL Y/O EXPLICATIVA, el estudiante evidencia todo el proceso de formación y la complejidad de cada tipo de investigación articulando saberes investigativos con saberes del quehacer disciplinar del programa académico; al finalizar la ruta el estudiante publica los resultados de su ejercicio investigativo fomentando así en la comunidad académica la importancia de la divulgación de los resultados a través de la revista institucional de investigaciones Convicciones.

3.4.2. Ruta de Emprendimiento:

Impulsa la innovación como eje articulador para la creación de empresas con fundamento en el proceso de enseñanza y aprendizaje e incentivando en los estudiantes generar ideas de negocios con potencial de viabilidad; tal articulación se propicia en el plan de estudios desde los niveles de formación, en el nivel técnica con las asignaturas Emprendimiento e Investigación de Mercados generando como producto una idea de emprendimiento validada con estudio de mercado, en el nivel tecnología a partir de la asignatura Plan de Negocios se desarrollan todos los elementos constitutivos de la idea previamente validada, finalmente en el nivel profesional, la asignatura Formulación de Proyectos aporta a la consolidación del plan de negocios.

3.4.3. Proyectos Pedagógicos de Aula.

Estrategia que emerge con la determinación de un problema objeto de investigación y aprendizaje donde el estudiante como sujeto constructor de conocimiento desarrolla las actividades de aprendizaje – evaluación colocando en contexto los saberes de las asignaturas en cuestión para la solución del problema previamente determinado.

4. RELACIÓN CON EL SECTOR EXTERNO

4.1. ESTRATEGIAS DE RELACIONAMIENTO CON EL SECTOR EXTERNO

Articuladamente, el programa junto con la Unidad de extensión y Proyección a la Comunidad de la FESC, desarrolla una serie de estrategias, programas y proyectos, que promueven la vinculación con el sector productivo, el sector empresarial y en general con la comunidad, entre las cuales podemos destacar:

4.1.1. Programas de Extensión y Proyección Social

PROGRAMA	OBJETO	ACTIVIDAD	TIPO DE POBLACIÓN BENEFICIADA
FORTALECIENDO REGIÓN FESC	Contribuir con el desarrollo regional a través de la formación continua y acompañamiento a poblaciones vulnerables del departamento.	Formación Continua Proyección Social	Sector empresarial Comunidad en general Egresados FESC Docentes y Administrativos FESC
MI COLEGIO EN LA FESC	Permitir el acceso a la formación académica a estudiantes a partir del grado 10 en el nivel técnico.	Articulación Educación Media-Educación Superior	Estudiantes de grado 10 y 11 de Colegios Públicos y Privados de Norte de Santander
PRÁCTICA EMPRESARIAL	Fortalecer procesos del sector empresarial mediante la implementación de competencias adquiridas por estudiantes FESC.	Práctica empresarial, social	Estudiantes de Tecnología y profesional Universitario de la FESC Sector empresarial
FORMACIÓN INCLUYENTE	Aunar esfuerzos interinstitucionales en pro de la reducción de brechas económicas para el acceso a Educación Superior, a diferente población del departamento.	Convenio SENA-FESC	Comunidad en general

4.1.2. Eventos académicos y culturales

A nivel de programa, los eventos académicos y culturales son liderados por el director de programa y a nivel institucional, desde la Unidad de Extensión y Proyección a la Comunidad, ambos dirigidos a la comunidad académica del programa. Los eventos específicos del programa que se han institucionalizado son:

- **El Salón de Arte FESC:** es un evento con periodicidad anual, cuyo propósito es rescatar una tradición institucional, en donde estudiantes, docentes y artistas nacionales e internacionales se preparan para dar a la ciudad un evento de altura para nuestra región. En este espacio se exponen las creaciones de artistas independientes y estudiantes de artes visuales de la región y el país, sustentan sus obras, las cuales permanecen durante un mes en exposición abierta.
- **FESCTIVAL de Cine Universitario:** es un evento cuyo objetivo es fomentar la dinámica cinematográfica a nivel local y regional a través de escenarios de exhibición de productos audiovisuales producidos por jóvenes universitarios que se perfilan como nuevos realizadores audiovisuales del país.
- **Eventos para la comunidad académica:** cuyo propósito es el de contribuir en la formación integral, el programa desarrolla eventos académicos durante el periodo académico como charlas, conversatorios, workshop, cursos, celebración del diseñador gráfico, charla con empresarios, exposiciones, sustentaciones, exhibiciones, entre otros, dirigidos a sus estudiantes, docentes y egresados.
- **Participación en convocatorias y eventos regionales y nacionales:** los cuales se identifican desde la dirección del programa o su equipo docente, y se fomenta su participación por parte de la comunidad estudiantil y docente cuando aplique.

4.1.3. Vínculo con el sector productivo a través de estrategias pedagógicas en el aula

Existen diversas estrategias al interior del programa que favorecen su interacción con la realidad empresarial contribuyendo de esta manera a la formación integral de los estudiantes del programa, en coherencia con el modelo pedagógico SOCIAL COGNITIVO.

- **Visitas técnicas:** son programadas a empresas a nivel local, departamental y nacional, buscando que el estudiante en formación se familiarice con el entorno productivo, reconozca la importancia de su programa académico en el desarrollo empresarial e identifique su perfil profesional y de competencias en la empresa.
- **Proyectos Pedagógicos de Aula – PPA:** es liderado por un docente en donde los docentes de diferentes asignaturas participan junto con sus estudiantes y trabajan alrededor de una problemática real de una empresa buscando darle una solución.
- **Práctica Empresarial y Profesional:** corresponde a las actividades que realizan los estudiantes en la asignatura de practica prevista en el nivel de tecnología y profesional respectivamente, y que contribuyen a desarrollar habilidades y destrezas en el campo específico del conocimiento, a habituarse a nuevos ambientes de trabajo, a generar relaciones de carácter interdisciplinario y a crear nuevo conocimiento sobre la base de un aprendizaje significativo.

A través de los proyectos desarrollados por los estudiantes de práctica en los niveles de tecnología y profesional universitario, se generan aportes valiosos que contribuyen al fortalecimiento empresarial. A través de los proyectos productivos del nivel técnica

profesional se abordan problemáticas reales de las empresas para que desde un trabajo académico los estudiantes obtengan un aprendizaje y planteen soluciones en el contexto.

5. INTERNACIONALIZACIÓN

En marco de la política institucional y los lineamientos para la internacionalización del Ministerio de Educación Nacional, cuyo propósito es el de fomentar los lazos de cooperación e integración de las Instituciones de Educación Superior (IES) con sus pares en otros lugares del mundo, alcanzar mayor presencia y visibilidad internacional en un mundo cada vez más globalizados, la Institución contempla desde la dimensión internacional e intercultural, los mecanismos de enseñanza e investigación de la educación superior a través de la movilidad académica de estudiantes, docentes e investigadores; la formulación de programas de doble titulación; el desarrollo de proyectos conjuntos de investigación y la internacionalización del currículo; así como la conformación de redes internacionales y la suscripción de acuerdos de reconocimiento mutuo de sistemas de aseguramiento de la calidad de la educación superior, entre otros.

Con el respaldo institucional, el programa busca los escenarios que favorezcan oportunidades de intercambio cultural y académico en docentes, estudiantes y administrativos, asimismo la internacionalización del currículo que le permita adaptarse a las exigencias de un mundo globalizado, asegurando la competitividad e innovación del programa.

6. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA DEL PROGRAMA

De conformidad con la Estructura Académico Administrativa Institucional, el Sistema de Gestión de la Calidad, y con el objeto de asegurar el desarrollo de las labores formativas, académicas, de docencia, investigativas, culturales y de extensión, el programa Diseño Gráfico organizado por ciclos propedéuticos está adscrito a la Escuela de Arte y Diseño, y esta a su vez a la Unidad Académica liderada por la Vicerrectoría Académica.

Programa académico que es gestionado por un Director de Programa quien tiene a su cargo los docentes para el desarrollo de las funciones sustantivas, asimismo para su administración y gestión cuenta con órganos consultivos como son el Comité Curricular, Comité de Educación Superior y Consejo Académico; éstos actúan como instancias asesoras que favorecen la toma de decisiones posibilitando asimismo la transparencia en la toma de decisiones.

Desde la Unidad de Extensión y proyección a la comunidad, se respalda las labores de extensión, internacionalización, programa de articulación con la educación media, la Practica empresarial, entre otras.

Desde la Unidad de Investigaciones se respalda el desarrollo de la formación investigativa, la gestión de los semilleros, el grupo de investigación, las publicaciones, entre otras acciones.

Desde la Unidad de Planeación y Administración se proveen los recursos y se ejecutan los procesos de apoyo necesarios para asegurar el adecuado funcionamiento del programa de conformidad con su Proyecto Educativo.

Desde la Unidad de Aseguramiento de la Calidad se orienta y acompaña al programa en sus procesos de autoevaluación, auto regulación y mejoramiento continuo en busca de la alta calidad.

7. ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

En marco del Sistema Interno de Aseguramiento de la Calidad de la FESC y de conformidad con el modelo de autoevaluación, el programa soportado en su Comité Curricular y Comité de autoevaluación realiza cada dos años su proceso de autoevaluación formal, partiendo del seguimiento y evaluación al cumplimiento del plan de mejoramiento de programa anterior, y generando un nuevo plan de mejoramiento para los próximos dos años, que propende por el fortalecimiento de sus condiciones de calidad en cumplimiento de su compromiso con el mejoramiento continuo.

No obstante, realiza de manera periódica la revisión de sus currículos y en general de sus condiciones de calidad, con la participación de la comunidad educativa integrada por docentes, representante de los estudiantes y egresados y grupos focales del sector productivo, que puedan retroalimentar a la Institución sobre la calidad y pertinencia de los profesionales que está formando.

Esta revisión comprende la identificación de tendencias en el campo disciplinar y transversal del programa, cambios normativos en el campo disciplinar que requieren ser incorporados en el currículo; asimismo la identificación de necesidades y tendencias de la profesión, de la región y de la sociedad apoyados del contacto directo con representantes del sector público y el sector empresarial a través de grupos focales.

El proceso de autoevaluación es liderado por el Director de Programa y su comunidad académico como proceso sistemático y participativo, orientado y acompañado por los integrantes de la oficina de Aseguramiento de la Calidad de la Institución, quienes guiarán al programa en su ruta de la calidad avanzando en sus procesos de registro calificado y acreditación.