

## PROPUESTA DE RESOLUCIÓN PARA DEFINIR LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE CALIDAD PARA LOS PROGRAMAS DE PREGRADO EN DISEÑO

**Objeto.** Fijar las características específicas de calidad de los programas de formación en el nivel profesional universitario en Diseño. La Institución de Educación Superior deberá organizar el programa con una concepción integral, interdisciplinaria y flexible que fortalezca las competencias genéricas y desarrolle las competencias profesionales específicas de los diseñadores.

**Denominación académica del programa.** La denominación básica de los programas de **Diseño** podrá asumirse a partir de la siguiente consideración:

Se concibe el Diseño como un proceso creativo, proyectual, prospectivo, reflexivo y crítico para la creación de soluciones centradas en los seres humanos en equilibrio con el medio ambiente. Articula habilidades intelectuales, conceptos, conocimientos, destrezas y métodos para integrar las características morfológicas, culturales, productivas, comunicativas y estéticas del proyecto. Las soluciones de diseño satisfacen de manera sustentable necesidades y deseos, con el concurso de los actores involucrados en contextos determinados.

El término Diseño será utilizado sólo para las denominaciones académicas de programas de nivel profesional universitario o superiores, cuyos planes de estudio correspondan al nivel de formación conforme a la normativa vigente.

De manera adicional, el término Diseño podrá ser complementado de acuerdo con las denominaciones correspondientes a las áreas disciplinares del programa académico.

**Aspectos curriculares.** Los programas de formación profesional en Diseño se caracterizan por los siguientes aspectos curriculares:

**Método proyectual.** Eje central de la formación del diseñador, es el espacio académico que desarrolla y articula habilidades cognitivas e intelectuales, conceptos, conocimientos, destrezas y métodos con sentido formativo profesional. Está presente en todos los espacios de formación y presenta los siguientes rasgos característicos:

- Aprender haciendo, reflexionando y creando.
- Desarrollar un cuerpo de trabajo que evidencie el proceso de aprendizaje y defina un perfil.
- Registrar y documentar los resultados para ser expuestos, argumentados y criticados.

**Perfiles.** El programa tendrá una estructura curricular flexible mediante la cual organice los aprendizajes -sean estos conceptuales, procedimentales o actitudinales-, las estrategias de enseñanza y evaluación y

los contextos posibles de aprendizaje para el desarrollo de las competencias esperadas. Responderá a las características del tipo de competencias (genéricas y profesionales específicas) que se requieran.

La institución podrá definir una o varias áreas de profundización que permitan atender opciones de diversificación profesional, necesidades regionales o enfoques institucionales particulares. Tales áreas podrán ser intra-disciplinarias, orientados a especialidades, temas o modalidades propias de la disciplina ó, interdisciplinarias, cuando incorporan contenidos, metodologías o enfoques de otras ciencias o disciplinas.

**Personal Académico.** Las actividades académicas dirigidas al desarrollo de las competencias profesionales específicas, así como la dirección y supervisión de las prácticas profesionales, deberán estar orientadas por profesores competentes en cada uno de los campos de aplicación seleccionados por el programa y en las competencias que han de desarrollar.

La institución de educación superior deberá evidenciar la competencia de los docentes en términos de formación y experiencia.

## Competencias profesionales específicas

*(Las frases entre paréntesis son aclaraciones y comentarios dirigidos al equipo de profesionales del ministerio que redactará la resolución final)*

1. Interpretar, diagnosticar y valorar el contexto y sus interrelaciones con el campo de acción y creación del diseño.
2. Detectar y caracterizar oportunidades de intervención en contexto acerca, a través y para el diseño, orientados a la búsqueda de nuevas opciones vitales de personas y comunidades.
3. Desarrollar procesos de creación y metodologías coherentes para plantear alternativas de solución y prever sus efectos para el individuo, la sociedad y el medio ambiente.
4. Identificar y proponer problemas de investigación cuya solución propicie el desarrollo técnico, tecnológico o científico.
5. Sintetizar y conceptualizar las condiciones del proyecto a partir de la estructuración de información relevante, de modo que permita dar soporte estratégico al proceso creativo.
6. Identificar y proponer procesos y productos en el marco de la innovación que estén referenciados o contrastados con el estado del arte en el diseño.
7. Anticipar *(prever y planificar, previsualizar)* posibles respuestas desde la interpretación de situaciones de diversa índole, haciendo uso estratégico de recursos materiales, comunicativos, visuales, representacionales, informativos y objetuales.
8. Dar forma sensible a los proyectos de diseño, exhibiendo comprensión de los elementos morfológicos, y haciendo uso de principios de composición, síntesis y expresión plástica, para crear una experiencia estética coherente con el medio en el que se trabaja.
9. Comunicar contenidos, entendidos como construcciones de sentido que expresan historias, valores y significado, como resultado de la experiencia directa con el proyecto.
10. Representar la información del proyecto en sus diferentes etapas, para una trasmisión efectiva mediante argumentos y retóricas coherentes.
11. Actuar con destreza práctica en el manejo de los medios y las tecnologías aplicables a su área de especialidad, que permita dar soporte tangible a los procesos creativos hasta alcanzar un nivel de especificación para transferir el proyecto a la cadena de valor correspondiente.

12. Proponer, según sea el caso, sistemas productivos, comunicativos, económicos, técnicos, tecnológicos, representacionales, informacionales y de conocimiento que permitan materializar creativa y eficazmente un proyecto de diseño (*productos, servicios, procesos*).
13. Determinar medios, soportes y sistemas productivos de la cadena de valor pertinentes (*tecnologías, técnicas, materiales, procesos*) para la producción e implementación del proyecto (*específico para la producción o puesta en marcha del proyecto*).
14. Planificar estratégicamente y gestionar efectivamente proyectos de diseño en contexto (*reconocer la variedad de escenarios de intervención social, económica, tecnológica y cultural*).
15. Generar y realizar propuestas en el marco de la responsabilidad social del diseño atendiendo a las consecuencias asociadas a la producción, uso y desuso de los objetos diseñados.
16. Evaluar (*reconocer, implementar procesos individuales con motivaciones particulares, realimentar el proceso creativo*) el impacto de la subjetividad y las motivaciones personales para fortalecer y diferenciar su desempeño profesional en procesos de creación.

#### PARTICIPANTES:

*Diseño Gráfico*, CESMAG - Institución Universitaria Centro de Estudios Superiores María Goretti

*Diseño de Espacios | Escenario*, Colegiatura Colombiana

*Diseño de Modas*, Fundación Universitaria del Área Andina

*Diseño Gráfico*, Fundación Universitaria del Área Andina

*Diseño de Modas*, Fundación Universitaria del Área Andina

*Diseño Gráfico*, Fundación Universitaria Los Libertadores

*Diseño Industrial*, Pontificia Universidad Javeriana

*Diseño de Comunicación Visual*, Pontificia Universidad Javeriana

*Diseño Industrial*, Universidad Autónoma de Colombia

*Diseño de Modas*, Universidad Autónoma de Manizales

*Diseño Industrial*, Universidad Autónoma de Manizales

*Diseño de la Comunicación Gráfica*, Universidad Autónoma de Occidente

*Diseño de Modas y Alta Costura*, Universidad Autónoma del Caribe

*Diseño Gráfico*, Universidad Autónoma del Caribe

*Diseño de Interiores*, Universidad Autónoma del Caribe

*Diseño Industrial*, Universidad Católica de Pereira

*Diseño Gráfico*, Universidad de Boyacá

*Diseño Visual*, Universidad de Caldas

*Diseño*, Universidad de los Andes

*Diseño Gráfico*, Universidad de Nariño

*Diseño Industrial*, Universidad de Nariño

*Diseño Industrial*, Universidad de Pamplona

*Diseño Gráfico*, Universidad del Cauca

*Diseño Industrial*, Universidad del Norte

*Diseño Gráfico*, Universidad del Valle

*Diseño Industrial*, Universidad del Valle

*Diseño Industrial*, Universidad El Bosque

*Diseño de Medios Interactivos*, Universidad ICESI

*Diseño Industrial*, Universidad ICESI

*Diseño Industrial*, Universidad Industrial de Santander



RED ACADÉMICA DE DISEÑO

Junio 16 de 2011

*Diseño Gráfico*, Universidad Jorge Tadeo Lozano  
*Diseño Industrial*, Universidad Jorge Tadeo Lozano  
*Diseño Gráfico*, Universidad Nacional de Colombia  
*Diseño Industrial*, Universidad Nacional de Colombia  
*Diseño Gráfico*, Universidad Piloto de Colombia  
*Diseño de Vestuario*, Universidad Pontificia Bolivariana  
*Diseño Gráfico*, Universidad Pontificia Bolivariana  
*Diseño Industrial*, Universidad Pontificia Bolivariana