



P.E.P

Proyecto Educativo del Programa

- Técnico Profesional en **EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIGITAL**
- Tecnología en **PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL**
- Profesional en **DISEÑO VISUAL DIGITAL**



www.intep.edu.co



Unidad de Sistemas y Electricidad

VIGILADA MINEDUCACIÓN



UNIDAD DE SISTEMAS Y ELECTRICIDAD

PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA DE DISEÑO VISUAL DIGITAL

MARIANO GARCÍA CORRALES
Director Unidad

CAROLINA MAZUERA JARAMILLO
Coordinadora Unidad

COMITÉ CURRICULAR

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD – CIAC

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL DE ROLDANILLO,
VALLE – INTEP**

2024



TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1. IDENTIDAD DEL PROGRAMA:	7
1.1 Información General	7
1.2. Reseña Histórica del Programa	8
2. PERTINENCIA Y PROPÓSITOS DEL PROGRAMA	9
2.1. Objetivos del Programa.....	9
2.2. Perfil del Aspirante y del Egresado	9
2.3. Prospectiva del Programa	12
3. ORGANIZACIÓN CURRICULAR	13
3.1 Componentes de formación con los que está estructurado el plan de estudios. ..	15
3.2 Las estrategias de flexibilización	20
3.3 Estructura de Prerrequisitos:	21
3.4 Resultados de aprendizaje	22
3.5 Descripción del Componente Propedéutico.....	29
3.6 Componente Pedagógico	41
3.7 Estrategias pedagógicas.....	45
3.8 Componentes de Interacción.....	49
3.9 Articulación con el medio:	50
3.9.1 Internacionalización:	51
3.9.2 Prácticas y pasantías.....	53
3.9.3 Articulación con la investigación	53



3.9.4	Articulación con los Egresados	56
3.10	Conceptualización Teórica y Epistemológica del programa.....	59
3.9.11	Mecanismos de Evaluación	62
4.	RECURSOS DEL PROGRAMA.....	76
4.1	Organización administrativa	76
4.2	Docentes	83
4.3	Recursos físicos y ambientes de aprendizaje	89
5.	ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD	95
5.1	Criterios para evaluación del programa.....	95
5.2	Procedimientos para evaluación del programa	96



Índice de Tablas

Tabla 1 Información General del Programa.....	7
Tabla 2 Plan de Estudios por Nivel de Formación.....	13
Tabla 3 Porcentaje por componente de formación.....	15
Tabla 4 Estructura del plan de estudio	16
Tabla 5 Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital	33
Tabla 6 Tecnología en Producción de Animación Digital	34
Tabla 7 Profesional Universitario en Diseño Visual Digital	35
Tabla 8 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Técnico Profesional	37
Tabla 9 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Tecnológico.....	38
Tabla 10 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Profesional.....	40
Tabla 11 Escala de desempeño evaluada. Dimensión evaluada Desempeño (cualitativo) Valor cuantitativo asignado.....	65
Tabla 12 Perfiles Docentes Específicos	85
Tabla 13 Edificio Académico Bloque A.....	89
Tabla 14 Edificio Académico Bloque B.....	89
Tabla 15 Imágenes de Ambientes de aprendizaje y práctica R.A	94



Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Malla Curricular Diseño Visual Digital	19
Ilustración 2 Plan de Estudios por Nivel de Formación Técnico Profesional	21
Ilustración 3 Plan de Estudios por Nivel de Formación Tecnológico	22
Ilustración 4 Plan de Estudios por Nivel de Formación Profesional	22
Ilustración 5 Modulo Propedéutico	32
Ilustración 6 Herramientas en la propuesta curricular	48
Ilustración 7 Definición de rúbrica en el INTEP.....	64
Ilustración 8 Tabla 11 Escala (Propuesta) de valores cualitativos y cuantitativos.....	65
Ilustración 9 Relacionamiento modelos de Bienestar.	70
Ilustración 10 Interrelación entre las competencias y los resultados de aprendizaje.....	72
Ilustración 11 Evaluación de un Resultado de Aprendizaje.....	73
Ilustración 12 Organigrama Unidad de Sistemas y Electricidad	76
Ilustración 13 Formato Distribución de Salones	91
Ilustración 14 Estrategias para evaluación del programa.....	95
Ilustración 15 Criterios para evaluación del programa.....	96
Ilustración 16 Procedimientos para evaluación del programa	97



1. IDENTIDAD DEL PROGRAMA:

1.1 Información General

Tabla 1 Información General del Programa

Nombre del programa	Diseño Visual Digital por ciclos propedéuticos
Nivel de formación	Profesional Universitario por ciclos propedéuticos
Título que otorga	Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital. Tecnólogo en Producción de Animación Digital. Profesional Universitario Diseño Visual Digital.
Fecha de creación y/o apertura	07 de junio de 2019
Sede	INTEP, Cr. 7 # 10 – 20, Roldanillo, Valle del Cauca
Código de radicado SNIES	Nivel Técnico Profesional: 110696, Nivel Tecnológico: 110600 y Nivel Profesional: 110608
Créditos	Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital: 63 Créditos Tecnólogo en Producción de Animación Digital: 45 Créditos Diseño Visual Digital: 48 Créditos Total Créditos: 156
Jornada	Diurno - Nocturna – Fin de Semana
Número de estudiantes por cohorte	35

Fuente: Elaboración propia del Comité curricular del programa.

El programa de Diseño Visual Digital, estructurado por ciclos propedéuticos, ofrece a los estudiantes la oportunidad de obtener titulaciones intermedias y continuar con estudios de nivel superior. Esta estructura facilita una dinámica que permite a los estudiantes interactuar entre lo laboral y lo académico, desarrollando profesionales éticos e íntegros. Desde su área de formación, los estudiantes logran establecer relaciones comerciales con empresas del sector y adquieren competencias en diseño gráfico, animación, edición de video, diseño web y multimedia, permitiéndoles enfrentarse a problemas reales en el campo del diseño visual.

El programa se mantiene actualizado con las últimas tendencias y tecnologías en el campo del diseño digital, asegurando que los egresados estén al día con las herramientas y técnicas más recientes. Para orientar las



asignaturas, los docentes adscritos deben pasar por un riguroso proceso de selección que garantiza la contratación de profesionales idóneos y calificados, con amplia experiencia en docencia, lo que contribuye a la calidad académica requerida. Además, los ambientes de aprendizaje están equipados con herramientas adecuadas para la formación en diseño visual digital, proporcionando un entorno de aprendizaje óptimo, adicionalmente se realizan salidas pedagógicas con la temática de diseño, en la cual los estudiantes adquieren habilidades y profundizan en su carrera, regresando de dichos eventos con un panorama amplio de su quehacer de diseñadores visuales digitales.

El programa fomenta el espíritu emprendedor, incentivando a los estudiantes a desarrollar proyectos y soluciones innovadoras en el campo del diseño visual digital. A través de proyectos integradores vistos desde las diferentes asignaturas, los estudiantes logran resultados relevantes e innovadores que abordan problemáticas empresariales tanto locales como regionales y nacionales, e impactando con los proyectos integradores su lado artístico en pro de la comunidad y problemáticas actuales, la participación en la elaboración y el diseño de la carroza emblemática con la que participa la institución en las festividades municipales es otro de los ejemplos con los que el programa a lo largo de los años ha venido implementando y fortaleciendo.

1.2. Reseña Histórica del Programa

El programa de Diseño Visual Digital, tiene su inicio mediante el análisis y evaluación del programa de la misma área denominado Diseño Visual el cual inicio con el Programa: Técnico en Producción Gráfica con resolución 2377 del 17 de junio del año 2005, desde su creación se generó apoyados en fortalezas de tipo análoga basada en las artes plásticas, donde el pensar sobre su pertinencia era implementar dos niveles consecuentes tales como la tecnología y por supuesto la profesionalización en artes plásticas, teniendo en cuenta los convenios establecidos para ese momento con el Museo Rayo, Casa de la Cultura, entre otros. Hacia el año 2010 por iniciativa del docente FRANK SOTO, profesional en comunicación social, argumentó la presentación de la Tecnología en Animación Digital y la Profesional en Diseño Visual basado en el decreto normativo 1295 manifestando a la dirección institucional el cambio de carácter de cinco semestres a cuatro semestres para instaurar la tecnología y la profesionalización, es así; como



nace la Tecnología en Animación Digital y la Profesional en Diseño Visual. Ya para el año 2012, la institución presenta ante el Ministerio de Educación Nacional (MEN) los tres niveles (Técnico, Tecnólogo y Profesional) para el respectivo Registro Calificado, el cual fue otorgado en fecha del 20 de diciembre de 2012. Igualmente desde el año 2015 un grupo interdisciplinario de profesionales competentes en las áreas visuales y artísticas se dio a la tarea de evaluar, modificar y por consecuencia reestructurar tanto la justificación como los contenidos, dando como fruto la apertura de la Tecnología en Animación Digital y visionando la posterior apertura de la Profesional en Diseño Visual. En el año 2018 se realiza la segunda valoración o autoevaluación del programa, en pro de solicitar la renovación del registro calificado, el cual se evidencio mediante el uso de una nueva herramienta de software denominada SAEPRO la cual arroja los resultados y se logra con el equipo de expertos presentar una propuesta acorde a las exigencias de nivel y calidad que exige el mundo laboral, una vez realizado el análisis y autoevaluación del programa en mención, se toma la decisión de presentar un nuevo programa debido a los grandes avances en temas tecnológicos y la visión que arroja el sector productivo, logrando crear un programa que integre la artes con el funcionamiento actual de la tecnología, preparando así los futuros Diseñadores Visuales con ese enfoque Digital que enmarca un antes y un después en esta área dentro del INTEP.

2. PERTINENCIA Y PROPÓSITOS DEL PROGRAMA

2.1. Objetivos del Programa

Brindar las condiciones óptimas académicas y administrativas, para que la Unidad de Sistemas y Electricidad cumpla su misión y así mismo pueda concretizar su visión, aportando en el área Visual Digital su empoderamiento y desarrollando resultados a los problemas propuestos.

2.2. Perfil del Aspirante y del Egresado

TECNICO PROFESIONAL EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIGITAL

Perfil Profesional

El Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP, cuenta con



habilidades y competencias que permiten el desarrollo de labores básicas operativas del quehacer fundamental de la profesión, su labor está destinada a campañas de comunicación masiva, promoción de publicidad de bienes y servicios del entorno publicitario, empresarial, educativo de la ciencia y la cultura.

Perfil Ocupacional

El Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP, puede desempeñarse en el sector público y privado. En empresas como:

- Auxiliar en producción de contenidos gráficos para promoción, exhibición y venta de productos y servicios
- Auxiliar en la asesoría y diseño de imagen corporativa.
- Dibujante en departamento de diseño o estampado.
- Auxiliar de señalización y organización de información visual.
- Productor de empaques publicitarios de diferentes productos.
- Productor de material de apoyo en campañas de diferente índole.
- Auxiliar en la producción de contenidos gráficos en medios de comunicación y casas editoriales.
- Ilustrador de medios impresos.
- Auxiliar de diseñador asistido por computador.
- Dibujante y organizador de comics e historietas.
- Auxiliar en fotografía y edición digital.

TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL

Perfil Profesional

El Tecnólogo en Producción de Animación Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP, cuenta con habilidades y competencias que permiten el crear, desarrollar y gestionar proyectos audiovisuales animados que hacen parte de la industria creativa, contenidos culturales y digitales, soportados en técnicas 2D y 3D, generando objetos y ambientes acompañados de sonidos y efectos



especiales potencializados a través del diseño, adaptándolos a las necesidades o requerimientos del mercado.

Perfil ocupacional:

El Tecnólogo en Producción de Animación Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP, puede desempeñarse en el sector público y privado como:

- Desarrollador y gestor de contenidos grafico – digitales - animados que promocionen productos, eventos, sitios y/o servicios.
- Desarrollador y gestor de videos y páginas que sostengan la imagen corporativa.
- Desarrollador y gestor de material animado de apoyo en campañas de diferente índole.
- Diseñador y gestor de contenidos gráficos animados para medios de comunicación y mas-media.
- Diseñador y gestor de información computarizada dinámica y publicitaria.
- Desarrollador y gestor de comics e historietas animadas como productos de distracción o educativos.
- Desarrollador de animaciones bi y tridimensionales que sirvan de promocionales, comerciales e institucionales.

DISEÑADOR VISUAL DIGITAL

Perfil Profesional

El Profesional en Diseño Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP, cuenta con habilidades y competencias que le permiten el planear, crear y dirigir productos y/o servicios orientados a las industrias emergentes creativas y de contenidos visuales digitales, adaptándolos a las necesidades o requerimientos de los mercados y la innovación social digital.



Perfil Ocupacional

El Profesional en Diseño Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo - INTEP, puede desempeñarse en el sector público y privado. En empresas como:

- Director de contenidos visuales digitales que promocionen productos y/o servicios en sitios web o plataformas virtuales.
- Asesor y/o director de medios de comunicación con contenidos visuales digitales.
- Productor - director de medios audiovisuales direccionados al contexto industrial y/o comercial.
- Administradores de comunidades virtuales a través de redes sociales, página web y block.
- Gerente de sistemas de información visual y multimedia para industrias creativas.

2.3. Prospectiva del Programa

El Programa de Diseño visual Digital propone consolidarse como programa líder en la formulación de un pensamiento disciplinar relacionado con las manifestaciones gráficas digitales y la comunicación visual digital, reflejado en proyectos académicos acordes con las formas contemporáneas de construcción y difusión de la imagen, los nuevos modelos y tecnologías de enseñanza, la formación sólida de profesionales con visión de empresa y ánimo crítico y en la realización y difusión de productos que den cuenta de la producción académica y las investigaciones realizadas por profesores y estudiantes, buscando la armonía entre la academia y el entorno social-laboral.

Es por esto que el Programa busca efectuar planes de mejoramiento permanentes según las propias autoevaluaciones realizadas durante la vigencia a sus procesos y Planes de Estudios con el fin de fortalecer su proyección académica, investigativa y formativa para atender las tendencias y necesidades de la profesión tanto en el ámbito nacional e internacional.



3. ORGANIZACIÓN CURRICULAR¹

- Plan de estudios del programa por nivel de formación. Se presenta el plan de estudios en el siguiente formato:

Tabla 2 Plan de Estudios por Nivel de Formación

Periodo Académico	Asignatura	Créditos	Porcentaje del total de créditos	Número de horas teóricas	Número de horas prácticas	Número de horas teórico - prácticas	Número de horas de trabajo independiente	Número total de horas de trabajo
I	DIAGRAMACIÓN Y COMPOSICIÓN	2	1,3%	20	44	64	32	96
I	DISEÑO BÁSICO I	2	1,3%	36	28	64	32	96
I	SEMIÓTICA DEL SUJETO	1	0,6%	14	18	32	16	48
I	INGLÉS 1	1	0,6%	12	20	32	16	48
I	TÉCNICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	1	0,6%	8	24	32	16	48
I	FORMACIÓN HUMANA	1	0,6%	15	17	32	16	48
I	DIBUJO ARTÍSTICO DE LAS FORMAS	2	1,3%	24	24	48	48	96
I	MATEMÁTICA	2	1,3%	26	22	48	48	96
I	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	2	1,3%	28	20	48	48	96
I	TEORÍA DEL COLOR	2	1,3%	16	32	48	48	96
II	EMPAQUES Y ETIQUETAS	2	1,3%	24	24	48	48	96
II	DISEÑO BÁSICO II	3	1,9%	34	30	64	80	144
II	SEMIÓTICA Y PUBLICIDAD	2	1,3%	24	24	48	48	96
II	INGLÉS 2	1	0,6%	12	20	32	16	48
II	TÉCNICAS DEL TRABAJO Y LA INVESTIGACIÓN	1	0,6%	28	4	32	16	48
II	FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA Y DEPORTIVA	1	0,6%	8	24	32	16	48
II	ILUSTRACIÓN DIGITAL I	2	1,3%	22	42	64	32	96
II	FOTOGRAFÍA I	2	1,3%	24	24	48	48	96
II	FUNDAMENTOS DE CONTABILIDAD	1	0,6%	16	16	32	16	48
III	IMAGEN CORPORATIVA	2	1,3%	27	37	64	32	96
III	DISEÑO Y CULTURA	2	1,3%	24	24	48	48	96
III	INGLÉS 3	1	0,6%	14	18	32	16	48
III	ILUSTRACIÓN DIGITAL II	2	1,3%	15	49	64	32	96

¹ <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Decretos/387348:Decreto-1330-de-julio-25-de-2019>



Periodo Académico	Asignatura	Créditos	Porcentaje del total de créditos	Número de horas teóricas	Número de horas prácticas	Número de horas teórico - prácticas	Número de horas de trabajo independiente	Número total de horas de trabajo
III	FOTOGRAFÍA II	2	1,3%	24	24	48	48	96
III	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	2	1,3%	24	24	48	48	96
III	DERECHOS DE AUTOR	1	0,6%	16	16	32	16	48
III	TENDENCIAS DEL MERCADO	2	1,3%	32	16	48	48	96
IV	INGLÉS 4	1	0,6%	14	18	32	16	48
IV	PRODUCCIÓN EDITORIAL	2	1,3%	24	24	48	48	96
IV	ILUSTRACIÓN DIGITAL III	2	1,3%	10	38	48	48	96
IV	TÉCNICAS DE IMPRESIÓN DIGITAL	1	0,6%	16	16	32	16	48
IV	ACABADOS Y MONTAJES EN DISEÑO	2	1,3%	32	32	64	32	96
IV	CÁTEDRA DE PAZ E INSTITUCIONES POLÍTICAS	1	0,6%	32	0	32	16	48
IV	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ANIMADA	2	1,3%	28	36	64	32	96
IV	PRÁCTICA EMPRESARIAL	7	4,5%	0	0	0	336	336
V	SEÑALÉTICA	1	0,6%	20	12	32	16	48
V	EDUCACIÓN AMBIENTAL	2	1,3%	40	8	48	48	96
V	DISEÑO WEB	2	1,3%	24	24	48	48	96
V	NARRACIÓN Y ARGUMENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA	2	1,3%	36	12	48	48	96
V	ANIMACIÓN DIGITAL I	2	1,3%	8	40	48	48	96
V	INGLÉS 5	1	0,6%	16	16	32	16	48
V	SEMILOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	2	1,3%	36	12	48	48	96
V	PROCESOS PRODUCTIVOS	1	0,6%	8	24	32	16	48
V	GLOBALIZACIÓN Y ECONOMÍA NARANJA	1	0,6%	24	8	32	16	48
VI	EMPAQUES CREATIVOS Y PUBLICITARIOS	1	0,6%	16	16	32	16	48
VI	PROYECTO INVESTIGATIVO I	2	1,3%	12	36	48	48	96
VI	TALLER CREATIVO	2	1,3%	12	20	32	64	96
VI	ANÁLISIS Y ARGUMENTACIÓN AUDIOVISUAL	2	1,3%	20	28	48	48	96
VI	AUDIO DIGITAL	2	1,3%	24	24	48	48	96
VI	ANIMACIÓN DIGITAL II - 3D	2	1,3%	24	24	48	48	96
VI	RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ECOLÓGICA	1	0,6%	16	16	32	16	48
VI	INGLÉS 6	1	0,6%	16	16	32	16	48
VI	SEMINARIO EN COMUNICACIÓN VISUAL	2	1,3%	24	24	48	48	96
VII	PUBLICIDAD Y DISEÑO	2	1,3%	24	24	48	48	96
VII	PROYECTO INVESTIGATIVO II	4	2,6%	24	72	96	96	192
VII	PROYECTO DE DISEÑO DIGITAL DE ANIMACIÓN	2	1,3%	24	24	48	48	96
VII	REALIZACIÓN Y EDICIÓN AUDIOVISUAL	2	1,3%	20	28	48	48	96



Periodo Académico	Asignatura	Créditos	Porcentaje del total de créditos	Número de horas teóricas	Número de horas prácticas	Número de horas teórico - prácticas	Número de horas de trabajo independiente	Número total de horas de trabajo
VII	DISEÑO AMBIENTAL Y ESPACIAL	2	1,3%	28	20	48	48	96
VII	DISEÑO APLICADO A NUEVAS TECNOLOGÍAS	2	1,3%	32	32	64	32	96
VII	RELACIONES FINANCIERAS	1	0,6%	16	16	32	16	48
VII	MARKETING	1	0,6%	12	20	32	16	48
VIII	PROYECTO DE CREACIÓN DIGITAL EN VIDEO COMERCIAL	2	1,3%	16	16	32	64	96
VIII	PUBLICIDAD Y DISPLAY	2	1,3%	20	12	32	64	96
VIII	DISEÑO DE INTERFACES	2	1,3%	24	24	48	48	96
VIII	PRODUCTOS MULTIMEDIALES	2	1,3%	24	24	48	48	96
VIII	RIGGING 3D	2	1,3%	28	20	48	48	96
VIII	ÉTICA Y LEGISLACIÓN DE MEDIOS	1	0,6%	20	12	32	16	48
VIII	CONVERGENCIA DE MEDIOS	2	1,3%	32	16	48	48	96
VIII	INGLÉS 7	1	0,6%	16	16	32	16	48
VIII	MARKETING Y CONTENIDOS DIGITAL	2	1,3%	16	16	32	64	96
IX	PROYECCIÓN DE AUDIOVISUALES MAPPING	2	1,3%	9	39	48	48	96
IX	PROYECTO DE GRADO I	2	1,3%	18	14	32	64	96
IX	ECODISEÑO	2	1,3%	40	8	48	48	96
IX	DISEÑO TRANSMEDIA	2	1,3%	36	12	48	48	96
IX	IMAGEN DE CONTEXTO	2	1,3%	23	25	48	48	96
IX	ARQUIGRAFÍA DEL ENTORNO	2	1,3%	24	8	32	64	96
IX	CREACIÓN DE EMPRESA	2	1,3%	32	16	48	48	96
IX	COSTOS DE PRODUCCIÓN (DISEÑO)	2	1,3%	32	16	48	48	96
X	PROYECTO DE GRADO II	2	1,3%	18	14	32	64	96
X	MEDIOS Y DISPOSITIVOS DIGITALES	2	1,3%	32	32	64	32	96
X	PROFUNDIZACIÓN EN TEMÁTICAS ESPECÍFICAS	2	1,3%	42	22	64	32	96
X	OPCIÓN DE GRADO	10	6,4%	0	0	0	480	480
		156	100%	1781	1787	3568	3920	7488

Fuente: elaboración propia comité curricular.

3.1 Componentes de formación con los que está estructurado el plan de estudios.

Se presenta los componentes de formación en el siguiente formato:

Tabla 3 Porcentaje por componente de formación

Componente	N. Créditos	Porcentaje (%)
------------	-------------	----------------



Lógico Matemático	2	1%
Fundamentación Conceptual	25	16%
Investigación	10	6%
Práctico	37	24%
Específico Técnico	36	23%
Gestión	23	15%
Módulo Propedéutico	4	3%
Formación Socio-Humanística	3	2%
Idiomas	7	4%
Comunicación	9	6%
Total	156	100%

Fuente: elaboración propia comité curricular.

3.2 Áreas de formación con los que está estructurado el plan de estudios.

Tabla 4 Estructura del plan de estudio

Área de formación	Componente	Curso	Créditos	Total Créditos	%	Total créditos	%
BÁSICA	LÓGICO MATEMÁTICO	MATEMÁTICA	2	2	1%	37	24%
	FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	DIAGRAMACIÓN Y COMPOSICIÓN	2	25	16%		
		SEMIÓTICA DEL SUJETO	1				
		EMPAQUES Y ETIQUETAS	2				
		SEMIÓTICA Y PUBLICIDAD	2				
		IMAGEN CORPORATIVA	2				
		PRODUCCIÓN EDITORIAL	2				
		EDUCACIÓN AMBIENTAL	2				
		ECODISEÑO	2				
		MEDIOS Y DISPOSITIVOS DIGITALES	2				
		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	2				
		TEORIA DEL COLOR	2				
		ANÁLISIS Y ARGUMENTACIÓN AUDIOVISUAL	2				
		IMAGEN DE CONTEXTO	2				
		INVESTIGACIÓN	PROYECTO INVESTIGATIVO I				
PROYECTO INVESTIGATIVO II	4						
PROYECTO DE GRADO I	2						
PROYECTO DE GRADO II	2						



Área de formación	Componente	Curso	Créditos	Total Créditos	%	Total créditos	%
COMPLEMENTARIA	PRÁCTICO	TALLER CREATIVO	2	37	24%	37	24%
		PUBLICIDAD Y DISEÑO	2				
		PROYECTO DE DISEÑO DIGITAL DE ANIMACIÓN	2				
		PROYECTO DE CREACIÓN DIGITAL EN VIDEO COMERCIAL	2				
		PUBLICIDAD Y DISPLAY	2				
		PROYECCIÓN DE AUDIOVISUALES MAPPING	2				
		FOTOGRAFÍA I	2				
		FOTOGRAFÍA II	2				
		ACABADOS Y MONTAJES EN DISEÑO	2				
		SEÑALÉTICA	1				
		REALIZACIÓN Y EDICIÓN AUDIOVISUAL	2				
		DISEÑO AMBIENTAL Y ESPACIAL	2				
		OPCIÓN DE GRADO	10				
		DISEÑO WEB	2				
		AUDIO DIGITAL	2				
PROFESIONAL	ESPECIFICO TÉCNICO	DISEÑO BÁSICO I	2	36	23%	63	40%
		DISEÑO BÁSICO II	3				
		DISEÑO Y CULTURA	2				
		DIBUJO ARTÍSTICO DE LAS FORMAS	2				
		EXPRESIÓN ARTÍSTICA	2				
		DISEÑO TRANSMEDIA	2				
		PROFUNDIZACIÓN EN TEMÁTICAS ESPECÍFICAS	2				
		ILUSTRACIÓN DIGITAL I	2				
		ILUSTRACIÓN DIGITAL II	2				
		ILUSTRACIÓN DIGITAL III	2				
		TÉCNICAS DE IMPRESIÓN DIGITAL	1				
		NARRACIÓN Y ARGUMENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA	2				
		ANIMACIÓN DIGITAL I	2				
		ANIMACIÓN DIGITAL II - 3D	2				
		RIGGING 3D	2				
		DISEÑO DE INTERFACES	2				
		PRODUCTOS MULTIMEDIALES	2				



Área de formación	Componente	Curso	Créditos	Total Créditos	%	Total créditos	%
	GESTIÓN	ARQUIGRAFÍA DEL ENTORNO	2	23	15%		
		FUNDAMENTOS DE CONTABILIDAD	1				
		TENDENCIAS DEL MERCADO	2				
		DERECHOS DE AUTOR	1				
		CÁTEDRA DE PAZ E INSTITUCIONES POLÍTICAS	1				
		PRÁCTICA EMPRESARIAL	7				
		PROCESOS PRODUCTIVOS	1				
		GLOBALIZACIÓN Y ECONOMÍA NARANJA	1				
		RELACIONES FINANCIERAS	1				
		MARKETING	1				
		MARKETING Y CONTENIDOS DIGITAL	2				
		CREACIÓN DE EMPRESA	2				
		COSTOS DE PRODUCCIÓN (DISEÑO)	2				
		ÉTICA Y LEGISLACIÓN DE MEDIOS	1				
	MÓDULO PROPEDEÚTICO	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ANIMADA	2	4	3%		
DISEÑO APLICADO A NUEVAS TECNOLOGÍAS		2					
SOCIO-HUMANÍSTICA	FORMACIÓN SOCIO-HUMANÍSTICA	FORMACIÓN HUMANA	1	3	2%	3	2%
		FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA Y DEPORTIVA	1				
		RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ECOLÓGICA	1				
COMUNICATIVA	IDIOMAS	INGLÉS 1	1	7	4%	16	10%
		INGLÉS 2	1				
		INGLÉS 3	1				
		INGLÉS 4	1				
		INGLÉS 5	1				
		INGLÉS 6	1				
		INGLÉS 7	1				
	COMUNICACIÓN	EMPAQUES CREATIVOS Y PUBLICITARIOS	1	9	6%		
		TÉCNICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	1				



Área de formación	Componente	Curso	Créditos	Total Créditos	%	Total créditos	%
		TÉCNICAS DEL TRABAJO Y LA INVESTIGACIÓN	1				
		SEMILOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	2				
		SEMINARIO EN COMUNICACIÓN VISUAL	2				
		CONVERGENCIA DE MEDIOS	2				
TOTAL			156				

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Malla Curricular del programa

Ilustración 1 Malla Curricular Diseño Visual Digital

PROFESIONAL EN DISEÑO VISUAL DIGITAL 156 Cr. (150 Cr. + 6 Cr. + 6 Cr.)												
ÁREA	SEMESTRE I	SEMESTRE II	SEMESTRE III	SEMESTRE IV	SEMESTRE V	SEMESTRE VI	SEMESTRE VII	SEMESTRE VIII	SEMESTRE IX	SEMESTRE X	SEMESTRE XI	
FORMACIÓN GENERAL	DISEÑO BÁSICO I		DISEÑO BÁSICO II		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	
	MATEMÁTICA		MATEMÁTICA		MATEMÁTICA		MATEMÁTICA		MATEMÁTICA		MATEMÁTICA	
	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	
	TEORÍA DEL COLOR		TEORÍA DEL COLOR		TEORÍA DEL COLOR		TEORÍA DEL COLOR		TEORÍA DEL COLOR		TEORÍA DEL COLOR	
FORMACIÓN PROFESIONAL	DISEÑO BÁSICO I		DISEÑO BÁSICO II		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	
	DISEÑO BÁSICO I		DISEÑO BÁSICO II		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	
	DISEÑO BÁSICO I		DISEÑO BÁSICO II		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	
	DISEÑO BÁSICO I		DISEÑO BÁSICO II		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN		SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	
FORMACIÓN HUMANA	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
FORMACIÓN COMPLEMENTARIA	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	
	INGLÉS I		INGLÉS II		INGLÉS III		INGLÉS IV		INGLÉS V		INGLÉS VI	

Fuente: elaboración propia comité curricular.



3.2 Las estrategias de flexibilización

La flexibilidad curricular² en el INTEP se expresa a través de:

1. Las posibilidades de tomar módulos transversales tales como comunicación, inglés, matemáticas y formación humana en cualquier carrera ofertada por el INTEP.
2. Asume créditos y permite la homologación de módulos a estudiantes quienes hayan cursado en otras instituciones educativas y deseen estudiar en el INTEP.
3. Propicia el trabajo interdisciplinario con proyectos articuladores y en actividades extracurriculares de índole académica, deportiva, artística y cultural tales como como semilleros de investigación.
4. Permite la vinculación constante con el entorno socioeconómico permitiendo la modificación y actualización de aspectos curriculares de acuerdo con la realidad.
5. No contiene la linealidad teórica.
6. El currículo se basa en situaciones problemáticas y por competencias.
7. No guarda la rigidez de ver un pensum a 10 semestres. El estudiante puede establecer su ruta por ciclos.

El currículo del INTEP expresa la convergencia de los módulos a través de proyectos integradores o situaciones problematizadoras que requieran de los conocimientos y saberes abordados en los diferentes modulo vistos durante el semestre.

² “Un currículo flexible es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos: es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural de estilos de aprendizaje de sus alumnos, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender”. Tomado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82793.html>



-El plan de estudios es presentado por módulos y por programas académicos en cada nivel de formación: Técnico, tecnológico y profesional.

El INTEP ha contemplado la estrategia de estandarizar algunas asignaturas de los diferentes programas para que estos a su vez sirvan de trampolín o permita al estudiante al día en caso de pérdida, al poder ingresar a ver dicha asignatura en otro programa en horarios diferentes a su jornada, permitiendo un avance o nivelación con su grupo inicial.

3.3 Estructura de Prerrequisitos:

A continuación se detalla la manera como el programa de Diseño Visual Digital del INTEP se cuenta con los prerrequisitos fundamentales para lograr los resultados de aprendizaje de manera secuencial y el respectivo Plan de Estudios por Nivel de Formación Técnico Profesional.

Ilustración 2 Plan de Estudios por Nivel de Formación Técnico Profesional

TÉCNICO PROFESIONAL EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIGITAL (63 Créditos)															
PRIMER SEMESTRE						SEGUNDO SEMESTRE									
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/M P	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS	ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/M P	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS
DIAGRAMACIÓN Y COMPOSICIÓN		NH NV E	P	96	64	32	2	EMPAQUES Y ETIQUETAS		NH NV NE	P	96	48	48	2
DISEÑO BÁSICO I		NH NV E	P	96	64	32	2	DISEÑO BÁSICO II	DISEÑO BÁSICO I	NH NV E	P	144	64	80	3
SEMIÓTICA DEL SUJETO		H V NE	P	48	32	16	1	SEMIÓTICA Y PUBLICIDAD	SEMIÓTICA DEL SUJETO	H V NE	P	96	48	48	2
INGLÉS 1		H V NE	P	48	32	16	1	INGLÉS 2	INGLÉS 1	H V NE	P	48	32	16	1
TÉCNICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA		NH NV NE	P	48	32	16	1	TÉCNICAS DEL TRABAJO Y LA INVESTIGACIÓN		NH NV E	P	48	32	16	1
FORMACIÓN HUMANA		H V NE	P	48	32	16	1	FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA Y DEPORTIVA		H V NE	P	48	32	16	1
DIBUJO ARTÍSTICO DE LAS FORMAS		NH NV E	P	96	48	48	2	ILUSTRACIÓN DIGITAL I		NH NV E	P	96	64	32	2
MATEMÁTICA		H V E	P	96	48	48	2	FOTOGRAFÍA I		NH NV NE	P	96	48	48	2
HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO		H V E	P	96	48	48	2	FUNDAMENTOS DE CONTABILIDAD		H V NE	P	48	32	16	1
TEORÍA DEL COLOR		NH NV E	P	96	48	48	2	Total Segundo Semestre				720	400	320	15
Total Primer Semestre				768	448	320	16								
TERCER SEMESTRE						CUARTO SEMESTRE									
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/M P	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS	ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/M P	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS
IMAGEN CORPORATIVA		NH NV NE	P	96	64	32	2	INGLÉS 4	INGLÉS 3	H V NE	P	48	32	16	1
DISEÑO Y CULTURA	DISEÑO BÁSICO II	NH NV E	P	96	48	48	2	PRODUCCIÓN EDITORIAL		NH NV E	P	96	48	48	2
INGLÉS 3	INGLÉS 2	H V NE	P	48	32	16	1	ILUSTRACIÓN DIGITAL III	ILUSTRACIÓN DIGITAL II	NH NV E	P	96	48	48	2
ILUSTRACIÓN DIGITAL II	ILUSTRACIÓN DIGITAL I	NH NV E	P	96	64	32	2	TÉCNICAS DE IMPRESIÓN DIGITAL		NH NV E	P	48	32	16	1
FOTOGRAFÍA II	FOTOGRAFÍA I	NH NV E	P	96	48	48	2	ACABADOS Y MONTAJES EN DISEÑO		NH NV E	P	96	64	32	2
EXPRESIÓN ARTÍSTICA		H V NE	P	96	48	48	2	CÁTEDRA DE PAZ E INSTITUCIONES POLÍTICAS		NH NV E	P	48	32	16	1
DERECHOS DE AUTOR		H V NE	P	48	32	16	1	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ANIMADA		NH NV E	NP	96	64	32	2
TENDENCIAS DEL MERCADO		H V NE	P	96	48	48	2	PRÁCTICA EMPRESARIAL			P	336	0	336	7
Total Tercer Semestre				672	384	288	14	Total Cuarto Semestre				864	320	544	18

Fuente: elaboración propia comité curricular.



Ilustración 3 Plan de Estudios por Nivel de Formación Tecnológico

TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL (45 Créditos)												
QUINTO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
SEÑALÉTICA		NH NV E	P	48	32	16	1					
EDUCACIÓN AMBIENTAL		H V E	P	96	48	48	2					
DISEÑO WEB		NH NV E	P	96	48	48	2					
NARRACIÓN Y ARGUMENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA		NH NV E	P	96	48	48	2					
ANIMACIÓN DIGITAL I		NH NV E	P	96	48	48	2					
INGLÉS 5		H V E	P	48	32	16	1					
SEMIOLÓGIA DE LA COMUNICACIÓN		H V E	P	96	48	48	2					
PROCESOS PRODUCTIVOS		NH NV E	P	48	32	16	1					
GLOBALIZACIÓN Y ECONOMÍA NARANJA		H V E	P	48	32	16	1					
Total Primer Semestre				672	368	304	14					
SEXTO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
EMPAQUES CREATIVOS Y PUBLICITARIOS		NH NV E	P	48	32	16	1					
PROYECTO INVESTIGATIVO I		NH NV NE	P	96	48	48	2					
TALLER CREATIVO		H V E	P	96	32	64	2					
ANÁLISIS Y ARGUMENTACIÓN AUDIOVISUAL		H V E	P	96	48	48	2					
AUDIO DIGITAL		NH NV E	P	96	48	48	2					
ANIMACIÓN DIGITAL II - 3D	ANIMACIÓN DIGITAL I	NH NV E	P	96	48	48	2					
RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ECOLÓGICA		NH NV E	P	48	32	16	1					
INGLÉS 6		H V E	P	48	32	16	1					
SEMINARIO EN COMUNICACIÓN VISUAL		NH NV E	P	96	48	48	2					
Total Segundo Semestre				720	368	352	15					
SEPTIMO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
PUBLICIDAD Y DISEÑO		NH NV E	P	96	48	48	2					
PROYECTO INVESTIGATIVO II	PROYECTO INVESTIGATIVO I	NH NV NE	P	192	96	96	4					
PROYECTO DE DISEÑO DIGITAL DE ANIMACIÓN		NH NV E	P	96	48	48	2					
REALIZACIÓN Y EDICIÓN AUDIOVISUAL	ANÁLISIS Y ARGUMENTACIÓN AUDIOVISUAL	NH NV E	P	96	48	48	2					
DISEÑO AMBIENTAL Y ESPACIAL		NH NV E	P	96	48	48	2					
DISEÑO APLICADO A NUEVAS TECNOLOGÍAS		H V E	P	96	64	32	2					
RELACIONES FINANCIERAS		H V E	NP	48	32	16	1					
MARKETING		NH NV E	P	48	32	16	1					
Total Tercer Semestre				768	416	352	16					

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Ilustración 4 Plan de Estudios por Nivel de Formación Profesional

PROFESIONAL EN DISEÑO VISUAL DIGITAL (48 Créditos)												
OCTAVO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
PROYECTO DE CREACIÓN DIGITAL EN VIDEO COMERCIAL		NH NV NE	P	96	32	64	2					
PUBLICIDAD Y DISPLAY		NH NV E	P	96	32	64	2					
DISEÑO DE INTERFACES		NH NV NE	P	96	48	48	2					
PRODUCTOS MULTIMEDIALES		NH NV E	P	96	48	48	2					
RIGGING 3D		NH NV E	P	96	48	48	2					
ÉTICA Y LEGISLACIÓN DE MEDIOS		NH NV E	P	48	32	16	1					
CONVERGENCIA DE MEDIOS		NH NV NE	P	96	48	48	2					
INGLÉS 7		H V E	P	48	32	16	1					
MARKETING Y CONTENIDOS DIGITAL		H V E	P	96	32	64	2					
Total Primer Semestre				768	352	416	16					
NOVENO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
PROYECCIÓN DE AUDIOVISUALES MAPPING		NH NV NE	P	96	48	48	2					
PROYECTO DE GRADO I		NH NV NE	P	96	32	64	2					
ECODISEÑO		NH NV E	P	96	48	48	2					
DISEÑO TRANSMEDIA	PRODUCTOS MULTIMEDIALES	NH NV E	P	96	48	48	2					
IMAGEN DE CONTEXTO		NH NV NE	P	96	48	48	2					
ARQUIGRAFÍA DEL ENTORNO		NH NV E	P	96	32	64	2					
CREACIÓN DE EMPRESA		H V E	P	96	48	48	2					
COSTOS DE PRODUCCIÓN (DISEÑO)		H V E	P	96	48	48	2					
Total Segundo Semestre				768	352	416	16					
DECIMO SEMESTRE												
ASIGNATURA	PRERREQUISITO	CARÁCTER	P/NP	T.H.S	T.H.P	T.H.A	CRÉDITOS					
PROYECTO DE GRADO II		NH NV NE	P	96	32	64	2					
MEDIOS Y DISPOSITIVOS DIGITALES		NH NV NE	P	96	64	32	2					
PROFUNDIZACIÓN EN TEMÁTICAS ESPECÍFICAS		NH NV NE	P	96	64	32	2					
OPCIÓN DE GRADO		NH NV NE	NP	480	0	480	10					
Total Tercer Semestre				768	160	608	16					

Fuente: elaboración propia comité curricular.

3.4 Resultados de aprendizaje

Técnica Profesional en Expresión Gráfica y Digital

- Desarrollo habilidades y competencias que me permitan la creación de contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos, asesoros y diseño campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual, produzco piezas artísticas y digitales, ilustración



para medios impresos editoriales, creo y edito piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.

- Identifico el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.

Tecnología en Producción de Animación Digital

- Desarrollo y gestiono proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas.
- Domino técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelo y renderizo, edito video y postproducción, creo contenidos interactivos para medios digitales.
- Identifico y aplico tendencias actuales del mercado, asesoro y produzco contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación. La formación me permite organizar y dirigir equipos de trabajo en proyectos de animación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.
- Integro el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actúo guiado por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, comprometido a utilizar ese conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.

Profesional Universitario en Diseño Visual Digital

- Creo, desarrollo y gestiono proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios. Domino técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integro tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.
- Identifico y aplico tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital asesoro y produzco contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos,



medios editoriales y comunicación corporativa. Con la formación integral lidero equipos multidisciplinares, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.

- Integro pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actúo guiado por valores como responsabilidad, tolerancia y honestidad, utilizo el conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor. Desarrollo y fomento proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.

4 Tipos de competencias para el INTEP

Dentro del PEI del INTEP se pueden observar los tipos de competencias a ser desarrolladas en el currículo, el INTEP ha adoptado tres tipos de Competencias: Las Genéricas, Básicas y Específicas. En los tres tipos de competencias aparecen los elementos anteriormente descritos, comprendiendo que el saber conocer y el saber ser se relacionan con el saber hacer o tareas a ser desarrolladas en un contexto o situación susceptible de ser mejoradas. Este ejercicio de interrelación es entendido como hechos sociales que construyen historia en una acción dialógica entre individuos y sujetos, se construye a través del acto comunicativo (Wittgenstein, L 2015 & Habermas, J 2000). Las competencias básicas son aquellas que sirven de sustento o soporte a aquellas competencias específicas y se pueden expresar fundamentalmente en asignaturas tales como biología, química, física, matemática. Lo anteriormente dicho no significa que cualquier asignatura no pueda desarrollar una competencia básica dentro de su proceso de aprendizaje. Las competencias específicas son las propias de la profesión. Las competencias genéricas o habilidades blandas son competencias comunes en las diferentes profesiones ofertadas por el INTEP. Las competencias genéricas para el INTEP son aquellas puestas en la escena de la vida y permiten al individuo desenvolverse en diferentes ámbitos; podría decirse también que son aquellas competencias genéricas en el acto educativo para la formación del hombre. Ellas se



expresan en asignaturas tales como: Comunicación (comunicación lengua materna), inglés (comunicación lengua extranjera), Formación Humana, Informática y las relacionadas con el emprendimiento, de acuerdo a las necesidades de formación, pero igualmente pueden darse en otras asignaturas dada su transversalidad. A pesar de existir ciertas asignaturas que expresan con mayor ímpetu un tipo de competencia, se precisa que los tres tipos de competencias pueden expresarse en cualquiera de ellas, dependiendo de las situaciones didácticas y la competencia general contenida en cada syllabus. Las tres competencias deben complementarse en la experiencia de aprendizaje para lograr que el estudiante demuestre el alcance de ellas mediante desempeños, aunque algunas asignaturas intensifiquen un tipo de competencia de acuerdo a su carácter. Ahora bien, a pesar de existir ciertas asignaturas que expresan con mayor ímpetu un tipo de competencia, se precisa que los tres tipos de competencias debieran ser declarativas en la experiencia de aprendizaje, dependiendo de las situaciones didácticas, la competencia general y los resultados de aprendizaje contenidos en cada syllabus. Las tres competencias deben complementarse durante el acto educativo formativo para lograr que el estudiante demuestre el alcance de ellas mediante desempeños, aunque algunas asignaturas intensifiquen un tipo de competencia de acuerdo a su carácter. Si bien es cierto, las competencias básicas y las genéricas poseen una línea tenue en su definición, algunos autores las presentan unas características particulares. Molina (2017) y Wordpress (2011).

Características de las competencias básicas.

- ✓ Carácter holístico e integrado: Conocimientos, capacidades y emociones no pueden entenderse de manera separada.
- ✓ Carácter multifuncional: Puede ser utilizado para diferentes objetivos.
- ✓ Carácter contextual: Las competencias se concretan y desarrollan vinculadas a los diferentes contextos de acción.
- ✓ Dimensión ética: Las competencias se nutren de las actitudes, valores y compromisos que los sujetos van adoptando a lo largo de la vida.
- ✓ Reflexivo: Suponen un proceso permanente de reflexión para armonizar las intenciones con las posibilidades de cada contexto.
- ✓ Evolutivo: Se desarrollan, perfeccionan, amplían o se deterioran o restringen a lo largo de la vida (Molina, 2017)



Características de las competencias genéricas.

- ✓ Están conformadas por conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- ✓ El dominio de dichas competencias implica la adquisición de una autonomía progresiva en los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.
- ✓ Su planteamiento supone que todos los estudiantes serán capaces de desempeñarlas, lo que permitirá comprender el mundo e influir en él.
- ✓ Conlleva el establecimiento de procesos de aprendizaje autónomos a partir de la acción directa del estudiante.
- ✓ Implica la participación eficaz del alumno en los ámbitos político, social, profesional y cultural.
- ✓ Propicia la pertinencia y exigencia del desarrollo de todos los campos donde se organice el plan de estudios
- ✓ Son transferibles, ya que refuerzan y complementan procesos de aprendizaje actuales y ulteriores que permitan la adquisición de otras competencias.

Lo anteriormente dicho en términos de práctica de aula, implica que la competencia comunicativa dentro de la asignatura de Administración Estratégica sería a la vez una competencia básica y una competencia genérica. Es básica por cuanto es un tipo de competencia precedente para ser capaz de desarrollar planes estratégicos para una empresa (competencia específica) y es genérica puesto que no es específica de esta asignatura, sino que está presente en las diferentes asignaturas del pensum. Ahora bien, si vemos las características de ambas competencias (básicas y genéricas) bien podría decirse que todas ellas están presentes en las competencias comunicativas. Tanto las competencias básicas y genéricas como las específicas serán explicitadas de manera global (Descripción General) y contendrán dimensiones dada la extensión de la misma competencia. Las competencias específicas se detallan en los syllabus de cada programa académico. Para el caso de las competencias básicas y genéricas, una dimensión hace referencia a un proceso a ser desarrollado dentro de una competencia, así cada dimensión contendrá los elementos abordados anteriormente.



Competencias Básicas y Genéricas del INTEP

Las competencias básicas tales como la matemática y la comunicación aparecen de manera implícita en las competencias genéricas del INTEP. Las Competencias Genéricas para el INTEP son:

- a. TIC, TAC, TEP.6
- b. Producción Textual y Lectura Crítica,
- c. Investigación,
- d. Emprendimiento,
- e. Comunicación Matemática,
- f. Pensamiento Creativo y Divergente,
- g. Pensamiento emocional

Cada competencia genérica del INTEP contiene un apartado de: Descripción general, tipo de competencia, nombre de la competencia, dimensión(es) y RA. Una dimensión hace referencia a un proceso a ser desarrollado dentro de una competencia, así cada dimensión contendrá los elementos abordados anteriormente. Por su parte, las competencias específicas se detallan en los syllabus de cada carrera³.

Competencias Específicas por nivel de formación

Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital

- ✓ Crear contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos.
- ✓ Asesorar y diseñar campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual.
- ✓ Producir piezas artísticas y digitales, ilustración para medios impresos editoriales.
- ✓ Crear y editar piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.
- ✓ Identificar el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de

³

https://intep.edu.co/Es/Usuarios/Institucional/Vicerrectoria/2021_2/GUIA_DIDACTICA_INTEP_ANEXO_PEL.pdf



otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.

Tecnólogo en Producción de Animación Digital

- ✓ Desarrollar y gestionar proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas.
- ✓ Dominar técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelado y renderizado, edición de video y postproducción.
- ✓ Crear contenidos interactivos para medios digitales.
- ✓ Identificar y aplicar tendencias actuales del mercado.
- ✓ Asesorar y producir contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación. Su formación le permite organizar y dirigir equipos de trabajo en proyectos de animación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.
- ✓ Integrar el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas.
- ✓ Actuar se guía por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, y está comprometido a utilizar su conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.

Profesional Universitario en Diseño Visual Digital

- ✓ Crear, desarrollar y gestionar proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios.
- ✓ Dominar técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integrar tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.



- ✓ Identificar y aplicar tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital.
- ✓ Asesorar y producir contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos, medios editoriales y comunicación corporativa.
- ✓ Liderar equipos multidisciplinarios, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.
- ✓ Integrar pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas.
- ✓ Actuar se guía por valores como responsabilidad, tolerancia y honestidad, comprometido a utilizar su conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.
- ✓ Desarrollar y fomentar proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.

El programa de Diseño Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo – Valle, INTEP, articulado a ciclos propedéuticos, se ha consolidado referenciando habilidades que se han enmarcado en contextos internacional, nacional y local, reflexión que ha armonizado la propuesta del programa con los diferentes contextos.

3.5 Descripción del Componente Propedéutico

Los Ciclos Propedéuticos son cada una de las etapas donde el estudiante se prepara para una inmediatamente superior, teniendo en cuenta la continuidad en la formación, la secuencia, la interdependencia y la complementariedad. Cada una de estas etapas habilita al estudiante para el desempeño laboral en el nivel correspondiente.

El primer ciclo propedéutico en los programas de pregrado, es el de Formación Técnica Profesional, concebido en el INTEP, como la formación en competencias cognitivas, socio-afectivas y comunicativas necesarias para solucionar problemas puntuales del área de formación, coordinar actividades



y manejar recursos, trabajar en equipo, comunicar ideas y asumir con ética los roles sociales y organizacionales propios de su entorno. Esta formación propende por la interacción de lo intelectual con lo instrumental, lo operacional y el saber técnico permitiendo la descripción y explicación de los objetos de estudio, sus modos de operación, transformación, comprensión y sus diversas relaciones en el contexto donde ellos se aplican.

Para lo cual la técnica es considerada como un conjunto de conocimientos incorporados en contextos de trabajo específicos que generan de manera consciente e intencionada actividades organizadas en procedimientos y métodos formando competencias y habilidades para realizar una operación específica de producción y distribución de bienes y servicios, con el fin de modificar las condiciones del medio para satisfacer las necesidades del hombre, la Formación Técnica Profesional está orientada a generar competencias y desarrollo intelectual como el de aptitudes, habilidades y destrezas al posibilitar conocimientos técnicos necesarios para el desempeño laboral en una actividad, en áreas específicas de los sectores productivos y de servicios. El ciclo técnico se articulará con la educación básica secundaria permitiendo a los estudiantes que concluyan este nivel de formación, iniciarse en una carrera técnica de educación superior, según lo establecido en la Ley 749 de (2000).

El segundo ciclo propedéutico de los programas de pregrado es la formación tecnológica, que propende por la construcción y desarrollo de competencias cognitivas, socio- afectivas y comunicativas necesarias para la aplicación y producción de conocimiento tecnológico que solucione problemas en el área de formación, mediante proyectos productivos innovadores generados por el trabajo inter e intra-disciplinar y la creatividad, que posibilite la toma decisiones fundamentales, las excelentes relaciones interpersonales para comunicar ideas y asuma con ética los roles sociales y organizacionales propios de su entorno.

Igualmente, el INTEP propicia una formación que potencie en el estudiante la creación y gerencia de empresas que respondan a las necesidades del contexto socio- económico y cultural donde se desempeñe el egresado.

Considerando la Tecnología con un enfoque mucho más amplio que el de las técnicas; no sólo las tiene en cuenta como tales, sino que las relaciona con la



ciencia y con la estructura económica y socio-cultural, a fin de resolver problemas concretos.

La tecnología asumida como una reflexión sobre las técnicas, como la búsqueda por la fundamentación del saber hacer y por el resultado que se logra; insiste en las relaciones entre causas y consecuencias, con el propósito de transformar, alterar., controlar u ordenar la realidad. Es la capacidad de resolver problemas a partir de la aplicación de las ciencias; es diseño, creación e innovación de procedimientos, productos u objetos a partir de procesos de investigación y de experimentación, teniendo en cuenta las consideraciones físicas, químicas, matemáticas en ellos implicadas, en un todo integral posibilitador de su concepción teórica y de su concreción tangible. Además contempla otros aspectos tales como costos, financiación, formas, ergonomía, estética e impacto social y ecológico, como también la transformación de objetos abstractos y espacios de interrelación e interacción entre agentes tratados por la tecnología simbólica. Por tanto, la tecnología conlleva en sí misma aspectos que pueden ser tanto benéficos como perjudiciales, que requieren un balance social y ético. Desde esta perspectiva, la Formación Tecnológica está orientada a la generación de conocimiento tecnológico entendido éste, como la creación de nuevas formas y técnicas de producción, comprometida con los desarrollos del conocimiento científico, a la vez con la producción de efectos transformadores en los procesos productivos, propiciando la capacidad de diseño y las posibilidades para el control de dichos procesos, como garantía inicial para un aporte desde la educación al nuevo orden económico y a la sociedad de conocimiento emergente; lo que requiere la formulación de hipótesis abstractas que puedan ser experimentadas o verificadas, el control o manipulación sistemática de determinadas variables conceptualmente relacionadas con los resultados esperados, y la capacidad de diagnóstico e interpretación de los eventos observados.

El tercer ciclo propedéutico de los programas de pregrado es la formación profesional, el cual se organiza de acuerdo con su grado de complejidad y atendiendo a la especificidad de cada área de formación. Propende por el logro de competencias investigativas en el campo científico o tecnológico de alto nivel que permitan la producción de conocimiento.



En este orden de ideas se considera que el conocimiento descansa en las condiciones bio-antropológicas presentes en la cultura, desde donde emerge el yo cognoscente con sus interrogantes epistémicos ¿quién soy yo?, ¿dónde estoy?, es decir, un yo del sujeto que por naturaleza y condición humana está en permanente estado de interrogación, siempre inquieto, modesto ante la verdad y asumiendo frente al conocimiento puntos de vista parciales y relativos, es decir, es un yo cognoscente consciente de sus límites y carencias frente a los desafíos que le demandan las posibilidades de construcción de nuevos conocimientos que transformen el pensamiento.

Así, la ciencia es un producto del esfuerzo humano, una de las relaciones más notables de la cultura del hombre. El hombre y sus productos no pueden entenderse por fuera de la historia. De allí que la ciencia ha sido concebida y aplicada a lo largo de la historia de diversos modos, dependiendo siempre de las condiciones propias de cada época.

El Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo – Valle, INTEP, dentro de su propuesta curricular tiene articulado un módulo propedéutico de Técnico Profesional a Tecnológico. El módulo propedéutico integrado en el plan de estudios del programa Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital se denomina Técnicas de Ilustración Animada, al igual que del Nivel Tecnológico al Profesional denominado Diseño Aplicado a Nuevas Tecnologías, caracterizados así en la malla curricular:

Ilustración 5 Modulo Propedéutico

PROPEDEÚTICO	TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ANIMADA				DISEÑO APLICADO A NUEVAS TECNOLOGÍAS			
	96	64	32	2	96	64	32	2

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Perfil de egreso del programa académico. Se presentan las competencias, perfil de egreso y resultados de aprendizaje del programa en sus diferentes niveles de formación:



Tabla 5 Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital

Perfil de Egreso del Programa	Competencia del Programa	Resultado de Aprendizaje del Programa
<p>El Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP crea contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos, asesora y diseña campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual, produce piezas artísticas y digitales, ilustración para medios impresos editoriales, crea y edita piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.</p> <p>Identifica el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.</p>	<p>El Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP está en capacidad de crear contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos, asesorar y diseñar campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual, producir piezas artísticas y digitales, ilustración para medios impresos editoriales, crear y editar piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.</p> <p>Identificar el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.</p>	<p>Como Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP desarrollo habilidades y competencias que me permitan la creación de contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos, asesoro y diseño campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual, produzco piezas artísticas y digitales, ilustración para medios impresos editoriales, creo y edito piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.</p> <p>Identifico el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.</p>

Fuente: elaboración propia comité curricular.



Tabla 6 Tecnología en Producción de Animación Digital

Perfil de Egreso del Programa	Competencia del Programa	Resultado de Aprendizaje del Programa
<p>El Tecnólogo en Producción de Animación Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP desarrolla y gestiona proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas. Este tecnólogo domina técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelado y renderizado, edición de video y postproducción, crea contenidos interactivos para medios digitales.</p> <p>El Tecnólogo en Producción de Animación Digital identifica y aplica tendencias actuales del mercado, asesora y produce contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación. Su formación le permite organizar y dirigir equipos de trabajo en proyectos de animación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integra el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actuar guiado por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, y está comprometido a utilizar su conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.</p>	<p>El Tecnólogo en Producción de Animación Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP, es capaz de desarrollar y gestionar proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas. Este tecnólogo tiene la capacidad de dominar técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelado y renderizado, edición de video y postproducción, así como crear contenidos interactivos para medios digitales.</p> <p>El Tecnólogo en Producción de Animación Digital es capaz de identificar y aplicar tendencias actuales del mercado, asesorar y producir contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación. Su formación le permite organizar y dirigir equipos de trabajo en proyectos de animación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integrar el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Su actuar se guía por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, y está comprometido a utilizar su conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico,</p>	<p>Como Tecnólogo en Producción de Animación Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP, desarrollo y gestiono proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas. Domino técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelo y renderizo, edito video y postproducción, creo contenidos interactivos para medios digitales.</p> <p>Identifico y aplico tendencias actuales del mercado, asesoro y produzco contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación. La formación me permite organizar y dirigir equipos de trabajo en proyectos de animación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integro el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actúo guiado por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, comprometido a utilizar ese conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.</p>



investigativo y emprendedor.

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Tabla 7 Profesional Universitario en Diseño Visual Digital

Perfil de Egreso del Programa	Competencia del Programa	Resultado de Aprendizaje del Programa
<p>El Profesional en Diseño Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP es un experto que crea, desarrolla y gestiona proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios. Este profesional domina técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integra tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.</p> <p>Identifica y aplica tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital asesora y produce contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos, medios editoriales y comunicación corporativa. Con su formación integral lidera equipos multidisciplinares, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integra pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actúa guiado por valores como responsabilidad, tolerancia y honestidad, comprometido a utilizar su</p>	<p>El Profesional en Diseño Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP como experto estará en capacidad de crear, desarrollar y gestionar proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios. Capaz de dominar técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integrar tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.</p> <p>Identificar y aplicar tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital que conlleven asesorar y producir contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos, medios editoriales y comunicación corporativa. Con su formación integral puede liderar equipos multidisciplinares, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integrar pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Su actuar se guía por valores como responsabilidad, tolerancia y</p>	<p>Como Diseñador Visual Digital del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP en mi calidad de experto creo, desarrollo y gestiono proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios. Domino técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integro tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.</p> <p>Identifico y aplico tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital asesoro y produzco contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos, medios editoriales y comunicación corporativa. Con la formación integral lidero equipos multidisciplinares, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.</p> <p>Integro pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas. Actúo guiado por valores como responsabilidad, tolerancia y honestidad, utilizo el conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un</p>



<p>conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor. Desarrolla y fomenta proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.</p>	<p>honestidad, comprometido a utilizar su conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor. Desarrollar y fomentar proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.</p>	<p>ejercicio académico, investigativo y emprendedor. Desarrollo y fomento proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.</p>
---	--	--

Fuente: elaboración propia comité curricular.

- **Articulación de los resultados de aprendizaje con el plan general de estudios y el perfil de egreso.** Se presenta la articulación de los resultados de aprendizaje con el plan general de estudios y el perfil de egreso del programa a continuación:

Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital

R.A No. 1: Creo contenidos gráficos destinados a procesos publicitarios masivos, asesora y diseña campañas corporativas, haciendo la organización de la información visual.

R.A No. 2: Produzco piezas artísticas y digitales, ilustración para medios impresos editoriales.

R.A No. 3: Creo y edito piezas fotográficas; desde la imagen estática digital.

R.A No. 4: Identifico el discurso social, científico y tecnológico basado en el pensamiento crítico divergente, inteligencia emocional y social a través del descubrimiento de su identidad cultural y el reconocimiento de otras culturas. Su actuar es concordante con su filosofía de vida permeada por valores como la responsabilidad, tolerancia, honestidad y capacidad de disponer del saber al servicio de la comunidad, en un ejercicio académico – investigativo – emprendedor.



Tabla 8 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Técnico Profesional

PROGRAMA DISEÑO VISUAL POR CICLOS				
MATRIZ DE ARTICULACIÓN RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA - ASIGNATURAS				
PROGRAMA TÉCNICO PROFESIONAL EN EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIGITAL				
Asignaturas	R.A. 1	R.A. 2	R.A. 3	R.A. 4
DIAGRAMACIÓN Y COMPOSICIÓN		X		
DISEÑO BÁSICO I			X	
SEMIÓTICA DEL SUJETO	X			
INGLÉS 1				X
TÉCNICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	X			
FORMACIÓN HUMANA				X
DIBUJO ARTÍSTICO DE LAS FORMAS		X		
MATEMÁTICA		X		
HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	X			
TEORIA DEL COLOR				X
EMPAQUES Y ETIQUETAS	X			
DISEÑO BÁSICO II		X		
SEMIÓTICA Y PUBLICIDAD	X			X
INGLÉS 2				X
TÉCNICAS DEL TRABAJO Y LA INVESTIGACIÓN	X			X
FUNDAMENTACIÓN ARTÍSTICA Y DEPORTIVA				X
ILUSTRACIÓN DIGITAL I		X		
FOTOGRAFÍA I			X	
FUNDAMENTOS DE CONTABILIDAD				X
IMAGEN CORPORATIVA			X	
DISEÑO Y CULTURA				X
INGLÉS 3				X
ILUSTRACIÓN DIGITAL II		X		
FOTOGRAFÍA II			X	
EXPRESIÓN ARTÍSTICA		X		X
DERECHOS DE AUTOR				X
TENDENCIAS DEL MERCADO	X			X
INGLÉS 4				X



PRODUCCIÓN EDITORIAL	X			
ILUSTRACIÓN DIGITAL III		X		
TÉCNICAS DE IMPRESIÓN DIGITAL			X	
ACABADOS Y MONTAJES EN DISEÑO	X	X		
CÁTEDRA DE PAZ E INSTITUCIONES POLÍTICAS				X
TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN ANIMADA		X		
PRÁCTICA EMPRESARIAL	X	X	X	X

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Tecnología en Producción de Animación Digital.

R.A No. 1: Desarrollo y gestiono proyectos de animación digital en diversos formatos y plataformas.

R.A No. 2: Domino técnicas avanzadas de animación 2D y 3D, efectos visuales, modelo y renderizo, edito video y postproducción.

R.A No. 3: Creo contenidos interactivos para medios digitales.

R.A No. 4: Identifico y aplico tendencias actuales del mercado.

R.A No. 5: asesoro y produzco contenidos audiovisuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos y medios de comunicación.

R.A No. 6: Integro el pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas.

R.A No. 7: Actúo guiado por valores como la responsabilidad, tolerancia y honestidad, comprometido a utilizar ese conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.

Tabla 9 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Tecnológico

PROGRAMA DISEÑO VISUAL POR CICLOS
MATRIZ DE ARTICULACIÓN RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA - ASIGNATURAS



PROGRAMA TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL							
Asignaturas	R.A. 1	R.A. 2	R.A. 3	R.A. 4	R.A. 5	R.A. 6	R.A. 7
SEÑALÉTICA					X		
EDUCACIÓN AMBIENTAL						X	
DISEÑO WEB			X				
NARRACIÓN Y ARGUMENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA	X						
ANIMACIÓN DIGITAL I	X						
INGLÉS 5						X	
SEMIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN							X
PROCESOS PRODUCTIVOS							X
GLOBALIZACIÓN Y ECONOMÍA NARANJA						X	
EMPAQUES CREATIVOS Y PUBLICITARIOS		X					
PROYECTO INVESTIGATIVO I				X			
TALLER CREATIVO				X			
ANÁLISIS Y ARGUMENTACIÓN AUDIOVISUAL					X		
AUDIO DIGITAL					X		
ANIMACIÓN DIGITAL II - 3D		X					
RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ECOLÓGICA						X	X
INGLÉS 6						X	
SEMINARIO EN COMUNICACIÓN VISUAL					X		
PUBLICIDAD Y DISEÑO				X			
PROYECTO INVESTIGATIVO II				X			
PROYECTO DE DISEÑO DIGITAL DE ANIMACIÓN	X						
REALIZACIÓN Y EDICIÓN AUDIOVISUAL					X		
DISEÑO AMBIENTAL Y ESPACIAL				X			
DISEÑO APLICADO A NUEVAS TECNOLOGÍAS	X						
RELACIONES FINANCIERAS	X			X			
MARKETING				X			

Fuente: elaboración propia comité curricular.

Diseño Visual Digital.

R.A No. 1: Creo, desarrollo y gestiono proyectos de comunicación visual en diversas plataformas y medios.



R.A No. 2: Domino técnicas avanzadas de diseño gráfico, animación digital, edición de video, diseño web y multimedia, integro tecnologías emergentes en el campo del diseño visual digital.

R.A No. 3: Identifico y aplico tendencias actuales del mercado, el Profesional en Diseño Visual Digital.

R.A No. 4: Asesoro y produzco contenidos visuales para campañas publicitarias, proyectos cinematográficos, videojuegos, medios editoriales y comunicación corporativa.

R.A No. 5: Lidero equipos multidisciplinarios, gestionando proyectos desde la conceptualización hasta la implementación, asegurando una comunicación visual efectiva y de alta calidad.

R.A No. 6: Integro pensamiento crítico y divergente, la inteligencia emocional y social, y un profundo entendimiento de su identidad cultural junto con el reconocimiento y respeto de otras culturas.

R.A No. 7: Actúo guiado por valores como responsabilidad, tolerancia y honestidad, utilizo el conocimiento y habilidades al servicio de la comunidad en un ejercicio académico, investigativo y emprendedor.

R.A No. 8: Desarrollo y fomento proyectos innovadores que responden a necesidades y problemáticas locales, regionales y nacionales, contribuye al bienestar social y al desarrollo del sector del diseño visual digital.

Tabla 10 Matriz de Articulación resultados de aprendizaje nivel Profesional

PROGRAMA DISEÑO VISUAL POR CICLOS								
MATRIZ DE ARTICULACIÓN RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA - ASIGNATURAS								
PROGRAMA TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN DIGITAL								
Asignaturas	R.A. 1	R.A. 2	R.A. 3	R.A. 4	R.A. 5	R.A. 6	R.A. 7	R.A. 8
PROYECTO DE CREACIÓN DIGITAL EN VIDEO COMERCIAL								X
PUBLICIDAD Y DISPLAY				X	X			
DISEÑO DE INTERFACES						X		
PRODUCTOS MULTIMEDIALES		X		X				
RIGGING 3D		X						
ÉTICA Y LEGISLACIÓN DE MEDIOS							X	



CONVERGENCIA DE MEDIOS	X							
INGLÉS 7								X
MARKETING Y CONTENIDOS DIGITAL	X	X						
PROYECCIÓN DE AUDIOVISUALES MAPPING	X			X		X		
PROYECTO DE GRADO I					X	X		X
ECODISEÑO			X				X	
DISEÑO TRANSMEDIA				X				
IMAGEN DE CONTEXTO		X						
ARQUIGRAFÍA DEL ENTORNO			X				X	
CREACIÓN DE EMPRESA	X		X		X			
COSTOS DE PRODUCCIÓN (DISEÑO)			X					X
PROYECTO DE GRADO II					X	X		X
MEDIOS Y DISPOSITIVOS DIGITALES		X		X				
PROFUNDIZACIÓN EN TEMÁTICAS ESPECÍFICAS		X			X			
OPCIÓN DE GRADO	X		X			X	X	X

Fuente: elaboración propia comité curricular.

3.6 Componente Pedagógico

Descripción del modelo pedagógico y didáctico.

El INTEP, en su Proyecto Educativo Institucional – PEI, establece lineamientos pedagógicos y didácticos bajo el modelo Socioconstructivista; este documento fue actualizado en el año 2020 teniendo en cuenta el marco normativo externo.

La Guía del PEI: Herramienta didáctica para su aplicación, responde a la descripción de los modelos pedagógicos y didácticos que conducen a los resultados de aprendizaje. Actualmente se encuentra en proceso de actualización y es el documento guía para el desarrollo de los aspectos curriculares.

La actual evaluación docente INTEP, bajo el modelo socio constructivista, valora sus prácticas de aula, es decir, los reactivos presentes en esta evaluación permiten dar a conocer la proximidad de las prácticas docentes al modelo pedagógico institucional.



Igualmente, los resultados de la evaluación docente marcan una tendencia a las prácticas tradicionales por lo cual se tienen jornadas de inducción y reinducción docente sobre nuestro PEI y su guía actualizado, con el fin de realizar ejercicios investigativos sobre las prácticas docentes acordes a nuestro modelo pedagógico y didáctico.

Como insumo para esas capacitaciones y parte de los procesos de autoevaluación se proyectó la realización de documentos con un código lingüístico accesible a los docentes cuya fortaleza es la disciplinar y no la pedagógica. De ahí que desde el 2020 se realizaron ajustes al PEI y se genera la guía del PEI para un mejor entendimiento del mismo por parte de los docentes.

Este estado del arte sobre el modelo pedagógico, incluido en la Guía del PEI ha sido producto de los procesos de autoevaluación.

Indicar los lineamientos e innovación pedagógica y didáctica que cada institución integra a los programas según su modalidad:

4 Descripción de los componentes pedagógicos, en consideración a la diversidad cultural, social y tecnológica de los estudiantes.

Como lo reza el PEI del Instituto de Educación Técnica Profesional, INTEP; los componentes pedagógicos consideran los arraigos y ancestros culturales de los individuos (estudiantes y docentes) que conforman la comunidad académica y los objetos de estudio. “Igualmente, la cultura entendida como el conjunto de saberes, saber – hacer, reglas, normas, interdicciones, estrategias, creencias, ideas, valores y mitos que se transmiten y se reproducen desde un paradigma generacional, mantiene la identidad humana en lo que tiene de específico; las culturas por su parte, mantienen las identidades sociales en lo que ellas tienen de específico, y se integran en ellas no solamente saberes, técnicas y tecnologías, sino también ideas, costumbres e individuos provenientes de otras partes. Desde esta perspectiva, el INTEP propende por una auténtica educación para la multiculturalidad, que considere intencionalmente la existencia de integrantes cada vez más heterogéneos a causa de la creciente co-presencia de las TICs y varias etnias y culturas que interactúan en el medio, dando lugar a una relación ecológica.



Para lo anterior la institución genera las siguientes estrategias, entre otras:

- Estrategia de acompañamiento Psicopedagógico y académico a estudiantes.
- Estrategia de acompañamiento a docentes.
- Capacitación docente en prácticas educativas de inclusión social.
- Construcción de la Política de inclusión social.

En el INTEP se parte de los siguientes ejes y principios pedagógicos:

- El estudiante es actor de su formación y el docente es un recurso a su servicio. En este sentido, aprender es un verbo activo. Se trata de ubicar al estudiante en una situación de aprendizaje. Es decir que, si el alumno no quiere aprender, el docente no puede actuar para hacerlo. Es posible aprender si solo existe una intención para hacerlo. Las motivaciones del alumno se enriquecen y se complementan con otras motivaciones que resultan de las interacciones con el entorno del alumno. Dichas interacciones escapan de la relación pedagógica.
- Principio de la Acción: La formación ocurre mediante la acción. A partir de la experiencia acumulada sabemos que las concepciones didácticas que ubican la acción del sujeto de aprendizaje en el centro del proceso de enseñanza aprendizaje son los más adecuados para desarrollar conjuntos de competencias complejas. El aprendizaje por la acción no es un método sino un principio metodológico. A partir de este principio, es posible desarrollar competencias profesionales en distintos entornos de aprendizaje. Seguir este principio significa enfrentar al estudiante con problemas relacionados con su futuro desempeño laboral, el cual tienen que aprender a resolver.
- Principio de la Alternancia. El objetivo asignado a la formación es facilitar la apropiación para desarrollar competencias. En este marco, el principio de acción se debe complementar con el principio de alternancia. En una situación de formación de alternancia se permite evitar el cansancio. Es esencial cambiar los tipos de acción pedidos a los alumnos, alternar la acción con tiempos de reflexión sobre la acción.



- Principio de la integración y puesta en situación profesional. Se busca enseñar a resolver problemas profesionales a través de la integración de saberes y conocimientos.
- Principio del sentido. Se trata de comprender la acción, para qué puede servir.
- Principio de síntesis. Corresponde a la selección de información que permita expresar lo esencial y lo que se debe comprender después de la actividad.
- Principio de la metacognición. Es la toma de conciencia de lo que se ha aprendido y comprender la manera en que se ha aprendido cuando se realiza una actividad de aprendizaje.
- Principio de la acción dialógica. Se refiere a la comunicación asertiva dentro del proceso de aprendizaje.
- Principio de retroalimentación. Este principio requiere de reflexión a todo el proceso de aprendizaje para mirar estrategias de mejoramiento de lo no resuelto en el aula de clase.

En este orden de ideas, la práctica pedagógica deberá privilegiar el desarrollo de la persona a través de aprender a pensar, aprender a aprender, el saber hacer y el aprender a ser; tendrá además un carácter participativo y considerará las necesidades particulares y las múltiples diferencias de las personas, de manera que se garanticen aprendizajes significativos para que cada estudiante logre competencia disciplinaria y comprometa todas sus capacidades humanas, intelectuales y creativas en su formación integral. En este sentido, estudiantes y docentes deberán comprender la dinámica de sus propios procesos de aprendizaje, con el fin de cumplir un papel protagónico en la construcción de los saberes y en la integración de los conocimientos.

Igualmente, la práctica pedagógica debe fundamentarse en una valoración rigurosa de la comunicación verbal y escrita, que le permitan al estudiante adquirir hábitos que lo hagan intelectualmente más autónomos y le den mayor protagonismo en su formación y mayor posibilidad de tomar decisiones.



Se hace necesario que los planes de estudio se apoyen en modalidades pedagógicas que sitúen el trabajo del estudiante en el centro de su formación y que le permitan comprometerse más profundamente con el conocimiento. Por su parte, el compromiso de las instituciones de educación con la sociedad y el futuro, exige que las prácticas pedagógicas inmiscuyan recursos didácticos y tecnológicos que hagan de la tarea del conocimiento un receptor y generador de estímulos a las capacidades cognitivas y creadoras de la comunidad docente y estudiantil.

Lo anterior nos lleva a la necesidad de trabajar por problemas u otras técnicas didácticas (incluidas en la Guía del PEI) acordes al modelo socio constructivista y por competencias. Se trata de ubicar al estudiante frente a dificultades específicas para enseñarle a superarlas. La noción del problema necesita una definición clara. El aprendizaje por problemas supone que el estudiante esté frente a una situación e identificación de resolución de problemas elaborados por el docente para favorecer una progresividad en la asimilación de conocimientos y la construcción de competencias.

En el programa Profesional Universitario de Diseño Visual Digital articulado por ciclos propedéuticos con los programas Técnico Profesional en Expresión Gráfica y Digital, y Tecnólogo en Producción de Animación Digital.

3.7 Estrategias pedagógicas.

Se emplean entre otras, las siguientes estrategias pedagógicas:

Expositivas: Se encuentran aquellas que se dan por medio de clases magistrales, conferencias y discusión guiada.

Clases Magistrales: Es una forma tradicional y generalizada de la práctica educativa, tiene como características, coherencia conceptual, escenario para el aprendizaje y fuerza argumentativa en su exposición.

Conferencia: El desarrollo de un tema específico, a través de una exposición que generalmente suele ser el resultado de una investigación, tiene un carácter principalmente narrativo en la que el conferencista está abierto a las preguntas que puedan resultar del auditorio, que en la mayoría de los casos se dan al final de la presentación.

Discusión guiada: Se trata de una discusión grupal en torno a un tema en particular, donde se plantean diversos puntos de vista, de manera



organizada y coordinada por un moderador, también es importante la figura del relator, quien a su vez permite dejar lo discutido por escrito.

Constructivas: Se incluyen las lecturas guiadas e independientes y proyectos.

Lectura independiente y dirigida: La idea principal es brindarle al estudiante las herramientas que, a partir del debido acompañamiento en la lectura, le permita identificar los aspectos principales de ésta y pueda generar espacios de discusión en torno a la misma. Se puede realizar tanto dentro como por fuera de la clase.

Proyecto Integrador: Resulta ser de gran utilidad en la medida que no sólo se trata de conocer un producto final o la presentación de un servicio final al mercado, sino los procesos que se realizaron para su consecución, logrando la interrelación de asignaturas – temáticas de las diferentes asignaturas con prácticas empresariales e investigativas generando con ello integralidad.

De profundización o actualización: Entre ellos, los seminarios; estos tienen como objetivo brindarle al estudiante la posibilidad de profundizarse y/o actualizarse en temas que reflejan una tendencia del entorno en las áreas específicas del programa.

Visitas empresariales: Proporciona al estudiante un acercamiento al medio, que le permite analizarlo y comprenderlo en formas que muchas veces se dificulta a través de la teoría, o fortalecer lo teórico atendiendo los diferentes enfoques en una dinámica empresarial.

A partir de la orientación académica del Proyecto Educativo Institucional, PEI, se han definido las estrategias de trabajo para el logro de los objetivos y competencias de los estudiantes, se reconoce y fomenta la libertad de cátedra, permitiendo al docente que utilice las estrategias metodológicas y pedagógicas descritas anteriormente y que considere pertinentes en el acompañamiento a sus estudiantes, siempre y cuando beneficien los procesos de reflexión, creatividad, innovación, análisis crítico, planteamiento y solución de problemas, trabajo en equipo, entre otros.

El docente es el orientador y el facilitador del proceso, planea actividades, identifica necesidades de formación y competencias, asigna responsabilidades y prepara la documentación de apoyo. En el aula de clase,



el docente administra el tiempo, conceptúa, evalúa el aprendizaje y asigna tareas que pueden perfectamente ser dirigidas a través de los medios electrónicos.

En los programas del INTEP, la relación docente/estudiante se desarrolla en su mayoría teniendo como fuente importante las instalaciones de la institución, mediante las asignaturas plasmadas en el plan de estudio y sus necesidades puntuales, con aplicación de estrategias pedagógicas y didácticas por parte del docente, el cual dirige, orienta y conduce el aprendizaje.

Las asignaturas se pueden identificar de acuerdo a las características propias al proceso formativo, así:

- **Teóricas:** espacio académico donde el tiempo estará en mayor proporción dedicado a los contenidos generales, disciplinares e interdisciplinares, con énfasis en los conceptos. Modalidad organizativa de la enseñanza en la que se utiliza fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio.

Proporcionan conocimientos científicos básicos e información general y constan de sesiones de exposición y discusión de grupo.

Aquellas que, en su realización, no incluyen actividades prácticas y siguen el método de enseñanza tradicional, no existe la posibilidad de valoración del trabajo dirigido durante la clase, tiene una alta valoración el trabajo autónomo del estudiante (1 o 2 horas por clase)

- **Teórico – prácticas:** Donde el enfoque privilegia los contenidos conceptuales, procedimentales y la experimentación con fundamento técnico y actitudinal.

- **Prácticas:** donde el tratamiento y énfasis lo tienen los contenidos procedimentales, técnicos, metodológicos y actitudinales, con fundamento en la experimentación y el aprender haciendo.

- **Clase Práctica:** se refiere a una modalidad organizativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y a la adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Aquí se incluye: Prácticas de



laboratorio o Talleres, Prácticas de campo, Clases de problemas, Prácticas de informática.

Las actividades: Las actividades de aprendizaje constituyen el eje alrededor del cual se da el ejercicio pedagógico de la formación por competencias. Su diseño desde los sílabos y su planeación marcan la eficacia del ejercicio pedagógico. En las actividades de aprendizaje se hace la distinción entre individuales y grupales:

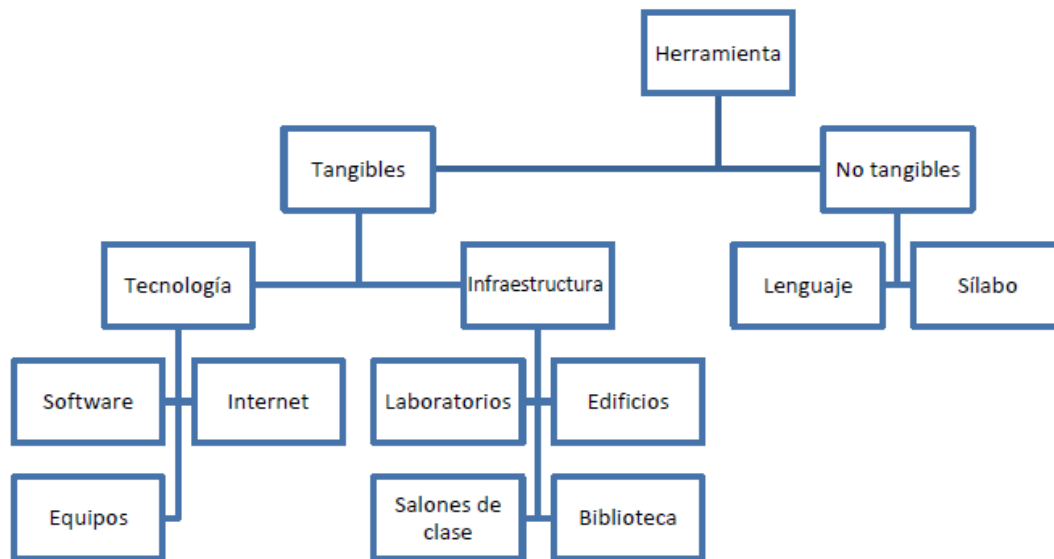
Individuales: Lecturas integradas a foros, Pruebas, Investigación conexas a grupos y orientadas por la institución, presentaciones

Grupales: Grupos Focales, Foros de discusión grupal, Trabajos compartidos, Escenarios de revisión y gestión de problemáticas.

Las herramientas: Son recursos dispuestos en el ejercicio de aprendizaje y se refieren tanto a las herramientas tangibles como intangibles.

Herramientas en la propuesta curricular.

Ilustración 6 Herramientas en la propuesta curricular



Fuente: Comité curricular del programa.



Los actores: Son los protagonistas en los ambientes de aprendizaje, y se resumen en Docentes y Estudiantes, y cada uno de ellos juega distintos roles en un ambiente de aprendizaje.

Rol docente: promueve la participación activa y comprometida de los estudiantes, crea los espacios de discusión y argumentación, y apoya a los procesos meta-cognitivos como facilitador en un modelo socio constructivista.

Rol del estudiante: desarrollan las actividades de aprendizaje son protagonistas de su propio aprendizaje el estudiante es participante activo, de ahí que las actividades de aprendizaje son planificadas en base a los propósitos del programa y la formación por competencia se refleja en los resultados de aprendizaje.

El contexto social y cultural: El contexto social y cultural determina la el relacionamiento y la comunicación de los individuos, y desde el planteamiento con principio constructivista del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP se reconoce el ser como un biosocial, lo que conlleva a conformar un currículo que reconoce este principio y que además reconoce la diversidad; este planteamiento se visualiza de manera integral en el programa de Ingeniería Informática con sus ciclos propedéuticos por qué se incluye el concepto de globalidad que tiene intrínseco la diversidad, por lo tanto la diversidad social y cultural es parte de un reconocimiento desde el programa.

Esta diversidad cultural y social se integra en ambientes de aprendizaje que expone el contexto local donde se desarrolló la institución, siendo Roldanillo – Valle del Cauca un foco cultural de la región impulsado por varias décadas por el Museo Rayo, práctica de deporte extremo parapentismo y actualmente como pueblo mágico, convirtiéndolo en un municipio cada vez más visitado y con mayores posibilidades de generar proyectos, propios desde el quehacer del Diseñador Visual Digital.

Esta característica brinda un ambiente de aprendizaje cercano articulado a la cultura, en un contexto social que reconoce esa línea cultural de la región y que el programa ofrece integración e interacción con ese contexto.

3.8 Componentes de Interacción

Presentar la creación y fortalecimiento de vínculos entre la institución y los



diversos actores en pro de la concordancia del programa con los contextos locales, regionales y globales, como también para el desarrollo de habilidades en estudiantes y profesores que permita las interrelaciones en dichos entornos. Así mismo, el programa deberá establecer las condiciones que favorezcan la internacionalización del currículo y el desarrollo de una segunda lengua en las prácticas y pasantías, articulación con la investigación, articulación con los egresados, entre otros:

3.9 Articulación con el medio:

Una vez establecidos las orientaciones formativas en el INTEP, tal como se establece en el siguiente punto, el currículo formal establecerá rutas de interacción con el proceso formativo a lo largo de la experiencia de aprendizaje de la siguiente manera:

1. Es de recordar que se genera una primera aproximación entre el sector productivo y la academia a fin de detectar las necesidades de formación en la región.
2. Una vez diseñados los planes semestrales y de la carrera, se evalúa el desempeño de los estudiantes a través de prácticas y pasantías. Este ejercicio permite establecer acciones mejoradoras.
3. Durante la experiencia educativo-formativa, los actores de la comunidad académica INTEP conocen las particularidades de su entorno a través de salidas pedagógicas, seminarios, campañas ambientales, actividades de extensión, desarrollo de tecnología a través de la investigación que responden a situaciones problemáticas de la región, el desarrollo del emprendimiento y el uso de las TIC, así como la investigación dentro de las competencias genéricas del INTEP, la apertura de espacios artísticos, un currículo que pretende desarrollar la comunicación oral – escrita en una primera y segunda lengua (inglés), entre otros.



Nota: La institución actualmente está desarrollando la política de inclusión.

3.9.1 Internacionalización:

“La Internacionalización permite un mayor intercambio de conocimientos, transferencia de tecnologías e investigación; otorga una visión nacional e internacional a la educación superior, lo que facilita la inserción de estudiantes en un mundo globalizado; brinda la posibilidad de incrementar la movilidad de estudiantes, profesionales, docentes e investigadores; propicia el mejoramiento de los estándares de acreditación y la armonización de los criterios con que se evalúa la calidad de los programas académicos y las instituciones en diferentes regiones y países y facilita la expansión de servicios de enseñanza por parte de las instituciones de educación superior colombianas”⁴. El Plan de Desarrollo Institucional 2024 – 2033 “Hacia un futuro brillante, educación superior para todos” en su línea estratégica 1. Cobertura y Calidad Académica; programa Internacionalización cuenta con los proyectos: Fomento de movilidad en doble vía de estudiantes y docentes, Internacionalización de los currículos, Internacionalización de la Investigación, Internacionalización de la extensión, además de la Internacionalización en casa, con un presupuesto creciente año a año proyectado durante la vigencia del Plan de Desarrollo. Que permitirá el desarrollo de los programas y la participación activa de estudiantes en los diferentes aspectos de internacionalización mencionados anteriormente.

El Acuerdo 054 del 12 de enero de 2024 del Consejo Académico mediante el cual se aprueba y se adopta el Plan de Internacionalización del INTEP, plantea las Políticas de Internacionalización que guían la elaboración del Plan de Internacionalización son las siguientes:

P1. El INTEP liderará desde la alta dirección el proceso de internacionalización de la institución.

P2. El INTEP fomentará la cultura de la internacionalización.

⁴ Tomado de:

<https://intep.edu.co/Es/informacionDependencia.php?idDependencia=61&idMenuDependencia=317>



P3. El INTEP promoverá y apoyará la internacionalización de sus procesos de docencia, investigación y extensión

P4. El INTEP fomentará la cooperación internacional para facilitar la consecución de recursos destinados a la internacionalización.

P5. El INTEP apoyará la movilidad internacional y el intercambio cultural.

Enumerando las siguientes estrategias:

- ✓ **Programas de intercambio de estudiantes:** El INTEP desarrollará acciones que promuevan el intercambio de los estudiantes tanto con Instituciones y universidades nacionales e internacionales, a través de convenios, acuerdos o alianzas.
- ✓ **Estudio de lenguas extranjeras:** Se abrirá la oferta de enseñanza de otras lenguas, además de las asignaturas transversales estipuladas en los programas académicos del INTEP. Es fundamental en este plan de internacionalización reforzar la oferta en otro idioma (inglés), para la totalidad de los programas académicos, personal docente y administrativo de la institución.
- ✓ **Programas conjuntos o de doble titulación de pregrado y posgrado:** Se deben promover la firma de convenios que permitan el reconocimiento de titulaciones conjuntas.
- ✓ **Estudiantes y profesores visitantes:** en conjunto con las acciones de movilidad estudiantil el INTEP desarrollará acciones para el personal extranjero que demande interés en acceder a los servicios ofertados por la Institución.
- ✓ **Programas de movilidad para profesores y miembros de la administración:** Al igual que la movilidad estudiantil se procurará que los miembros de la administración realicen visitas y estancias en instituciones extranjeras a través de convenios.

Estas estrategias se desarrollarán para fines académicos, investigativos y de extensión.

Ahora bien, dentro del programa de Ingeniería Informática por ciclos propedéuticos del Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle – INTEP, consolida una visión de internacionalización clara desde su concepción en el área de conocimiento de las Tecnologías de la Información



y la Comunicación.

3.9.2 Prácticas y pasantías

La Práctica Empresarial o Pasantía está reglamentada por el Consejo Académico mediante el Acuerdo 039 del 30 de octubre de 2017. Es un requisito para optar el título de Técnico Profesional, como se establece en el artículo 111 literal d, del Reglamento Estudiantil: “Elaborar, sustentar y aprobar un trabajo dirigido de grado en las modalidades de la investigación aplicada, monografía, práctica empresarial, pasantía o seminario de grado. La práctica empresarial o pasantía proporciona al estudiante alternativas para incorporarse al sector productivo, además le sirve como cualificación profesional preparándolo para un mercado laboral competitivo y exigente. El Reglamento estudiantil contempla la ejecución, el control y la evaluación de esta actividad académica.

3.9.3 Articulación con la investigación

Siguiendo la normatividad académica del INTEP en el proceso de investigación y en aras de realizar un complemento al proceso ejecutado y propuesto la Unidad de Sistemas y Electricidad incorpora desde la dimensión No. 6 Gestión del Conocimiento y la Innovación, del Modelo Integrado de Gestión y Planeación - MIPG; el ciclo dos de la gestión del conocimiento los Nodos:

Evaluar: En este nodo se analiza el conocimiento producido de la entidad, en conjunto con los requerimientos y necesidades de los grupos de valor.

Mejorar: Este nodo permite identificar ajustes al conocimiento generado en el primer ciclo para su fortalecimiento y consolidar un mayor impacto en el territorio. El resultado es una nueva versión del conocimiento ajustado a las necesidades del contexto y más cercano a la satisfacción de los requerimientos de los grupos de valor y otros de interés de la entidad.



Difundir: En este nodo el conocimiento mejorado es llevado a los grupos de valor para su uso.

Aprender: Se completa la ruta del aprendizaje y el conocimiento retorna al primer núcleo para iniciar un nuevo ciclo de mejoramiento del capital intelectual de la entidad.

De esta manera el egresado contará con herramientas y los conocimientos suficientes para afrontar los desafíos en el proceso investigativo e innovador del Valle del Cauca y especialmente la región norte del valle del cauca.

Dar el uso adecuado a las herramientas e instrumentos que permitan el aprovechamiento de los procesos de Investigación e Innovación logrando impactar y mejorar los procesos, según los resultados.

Dentro de la gestión del conocimiento se plantea la investigación en tres etapas:

La Investigación Básica: hace referencia a trabajos experimentales o teóricos con el fin de obtener nuevos conocimientos que permitan incentivar y motivar desde el nivel Técnico Profesional en la incursión por el mundo de la investigación, realizando una búsqueda y aplicación de las herramientas generadas por el Estado para este tipo de investigación como Plataforma SNCTI – Colombia de Colciencias, Sistema Nacional de Competitividad, Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCCTI), Fundación para la Promoción de la Investigación y la Tecnología (FPIT), Colombia Científica, además de los portales que permiten acceder a los datos de interés que cimienten los procesos de investigación como son Catálogo Central de Datos – DNP, Portal Geográfico Nacional – IGAC, Datos abiertos, Archivo Nacional de Datos - ANDA – DANE, Red de repositorios de acceso abierto a la ciencia - La Referencia, Repositorio Institucional Digital – MinSalud, Geoportal – DANE, Infraestructura Colombiana de Datos abiertos- ICDE, entre otros de gran utilidad para realización de análisis de datos, conjuntamente la participación en redes de semilleros, la motivación académica para la



escritura de artículos científicos de nivel técnico en referente a datos de los fenómenos y hechos observables incluso desde sus propias redes sociales.

Investigación Aplicada: hace referencia al desarrollo de nuevo conocimiento, pero con un enfoque específico por el nivel de formación tecnológico, viene como apoyo para generar nuevos usos y optimización de procesos, determinando nuevos métodos para alcanzar los objetivos. En este nivel se proyecta desde la academia un proyecto tecnológico que permitirá evaluar las competencias adquiridas en la captura o búsqueda de la información que permita investigar, idear, innovar y experimentar para la mejora en la gestión y en la implementación de los productos y servicios.

Investigación Desarrollo experimental: consiste en trabajos sistemáticos que aprovechan los conocimientos existentes obtenidos de la investigación y/o la experiencia práctica, y está dirigido a la producción de nuevos materiales, productos o dispositivos; a la puesta en marcha de nuevos procesos, sistemas y servicios, o a la mejora sustancial de los ya existentes. Este tipo de investigación va encaminado al nivel profesional complementando los dos procesos investigativos anteriores, los cuales se articulan para profundizar los análisis de la información y los datos que generan los estudios de aplicabilidad fortaleciendo el conocimiento, mejorando su desempeño y su propósito fundamental; realizando con ellos un análisis exhaustivo en la gestión del conocimiento que condescienda a compartir y difundir dichos resultados.

Al realizar los niveles anteriores, continuando con el referente del modelo planteado en la Dimensión No. 6 Gestión del Conocimiento y la Innovación, del Modelo Integrado de Gestión y Planeación - MIPG para el nivel Técnico alineando los Nodos ya establecidos anteriormente:



- **Generar y Producir / Crear:** A través del proceso de ideación, experimentación, innovación e investigación se consolidan conocimientos valiosos para proyectar el capital intelectual.
- **Crear semilleros:** generar la idea de proyectos y participar en encuentros de semilleros.
- **Capturar / Instrumentalizar:** Los conocimientos generados son agrupados en herramientas e instrumentos que facilitan su divulgación y aplicación.
- **Socializar:** El conocimiento generado es compartido a través de múltiples herramientas o espacios de divulgación.
- **Aplicar:** Es el conector de los dos ciclos del conocimiento. En esta etapa las entidades implementan el conocimiento a través de productos y servicios en cada uno de sus contextos.

3.9.4 Articulación con los Egresados

Para el INTEP es muy importante la participación de sus egresados graduados en la vida institucional por sus competencias y buen desempeño en el aporte al desarrollo y fortalecimiento institucional, al igual que en el crecimiento personal y profesional. La vinculación de los funcionarios de planta se realiza por concurso público por parte de la Comisión Nacional del Servicio Civil - CNSC, los docentes de contrato se vinculan por medio de convocatoria institucional; para el periodo académico 2024-1 la institución conto con 35 docentes egresados graduados y en total 320 para este mismo periodo, tenía 80 funcionarios vinculados en las diferentes dependencias y procesos, Igualmente se han vinculado egresados en la ejecución de contratos y proyectos institucionales, producto de convocatorias realizadas por el Ministerio de Educación Nacional y otras entidades,



adicionalmente en el Consejo Directivo que es el máximo órgano de dirección y gobierno del INTEP, también tiene representación de los egresados graduados: la representante de las directivas académicas, el representante de los docentes, y el representante de los egresados.

El INTEP cuenta con una oficina de egresados la cual se encarga de monitorear, hacer seguimiento, publicar ofertas laborales, entre otros de los egresados la cual se encuentra en:

<https://www.intep.edu.co/Es/informacionDependencia.php?idDependencia=3&idMenuDependencia=113>

Esto se logra mediante la resolución 423 del 25 de febrero de 2020 por medio de la cual se adopta la política del egresado.

Algunas de las estrategias empleadas en la Institución para el seguimiento de los egresados son:

Ofrecer al Egresado los servicios de: Biblioteca e internet y demás espacios institucionales, cursos, seminarios, conferencias, convenios o alianzas estratégicas con descuentos exclusivos en: servicios de salud (médico, Optometría, laboratorio clínico, odontología, terapia física y respiratoria, droguería), línea agrícola, sector comercial, tecnología, agencia de viajes, restaurantes, entre otros, vinculación en encuentros tanto deportivos como artísticos.

Ofertar talleres de expresión artística y deportiva, danza y baile moderno, asesoría psicológica o espiritual, actividades de salud en el trabajo (masaje terapéutico y estiramiento), actividades académicas (tutorías en matemáticas, inglés, comprensión lectora y ortografía) en asocio con el equipo de bienestar institucional.

Utilizar los sistemas de información del Ministerio de Educación como fuente de consulta y caracterización del egresado a través de la encuesta del Observatorio Laboral



para la Educación (OLE).

Asesorar al egresado en trámites institucionales o consecución de la tarjeta profesional.

Informar a los egresados sobre las diferentes ofertas de formación que se realizan en convenios con empresas u ofrecidas por las Unidades Académicas de la Institución.

Desarrollar la participación y solidaridad entre los egresados que están ubicados en las empresas, con el fin de gestionar a través de ellos nuevos empleos para los futuros Egresados.

Actualizar constantemente la base de datos de los egresados a través de las encuestas virtuales alojadas en la página web del INTEP, lo cual permitirá mantener un seguimiento directo y efectivo.

Publicar constantemente las ofertas laborales en la página de Facebook de Egresados del INTEP y en el correo electrónico registrado por los Egresados. Coordinar el proceso de Carnetización de Egresados, para que puedan utilizar los servicios Institucionales y el acceso a los convenios o alianzas estratégicas.

Propiciar espacios para la discusión de temas de actualidad e interés económico y social para el ejercicio profesional de nuestros egresados en colaboración con las Unidades Académicas.

Apoyar la conformación de la Asociación de Egresados que permita el apoyo a las actividades suscritas para cada año en beneficio de todos los Egresados.

La Unidad además de las acciones institucionales, realiza talleres, ponencias e invita a los egresados con el fin mantener una alianza con ellos y las



necesidades académicas que demanda la actualidad de las empresas, es así como se convocan a las salidas pedagógicas que se realizan durante los semestres como son festival internacional de la Imagen en Manizales, DesignFest y Andrigraf en la ciudad de Bogotá, Hoy es Diseño en la Ciudad de Cali, COMIC CON en la Ciudad de Medellín, entre otros eventos realizados de manera local como la participación en EmprendeINTEP, donde se evidenciaron los resultados de aprendizaje de los estudiantes enfocados o aplicados a sus propios emprendimientos.

3.10 Conceptualización Teórica y Epistemológica del programa

Fundamentación Teórica: El diseño requiere enseñarse bajo las siguientes premisas: como acto comunicativo, su orientación debe estar fundamentada en la pertinencia social; como proceso y acontecimiento, disciplina que conjuga saberes multidimensionales, complejos, masivos e incidentales; como transdisciplinar en las estrategias docentes, ya que permea los diferentes contenidos y como práctica reflexiva, afecta las sociedades y consciencias incentivando el cambio.

El diseñador visual digital como comunicador debe tener el conocimiento técnico, contextual y global, y la creatividad para poder informar, persuadir, educar y conmover, con un sentido de responsabilidad social y así ayudar a la comprensión, coexistencia y coparticipación de todos los individuos en la sociedad.

El proceso de diseñar involucra la subjetividad, ya que contiene en si al diseñador como su propio sujeto, observador o descriptor, y éste a su vez, basa sus juicios de verdad en los campos que la subjetividad y la objetividad.

El conocimiento de la realidad a través del diseño no puede ignorar el hecho de que el diseñador es quien promueve su conocimiento, ya que es quien transforma el mundo a partir de hacerlo suyo, es decir, objetiva lo subjetivo y viceversa. La eficacia del proceso creativo radica en la capacidad de condensación de atributos y conceptos que el diseñador representa y propone recurriendo a diferentes lenguajes visuales.

Conocer el diseño implica construir a partir de lo construido. La base es enseñar a diseñar, es contribuir a la reconstrucción del sujeto diseñador



alumno; en la medida que el proceso involucra las partes más profundas de su consciencia: el inconsciente, plano donde se realiza la interestructuración de los objetos de diseño en sus fases conceptuales más esenciales; el contexto laboral del diseñador es el mundo, tanto el entorno físico primario como el complejo entramado conformado por la cultura humana, sin olvidar los diferentes estadios emocionales de quien diseña. De esa envoltura surgen de manera constante referentes que inevitablemente se disponen en la tarea del diseño.

Cada expresión en su medio habitual requiere de una segunda lectura, reflexionar sobre lo que el diseñador ve, lee, escucha o gusta. Esta nos da la posibilidad de que el diseñador profundice y conozca, desde su sensibilidad las razones de su creación, sus estructuras, sus vínculos visibles o sugeridos, sus antecedentes, influencias, zonas fuertes y débiles, es decir, sus capacidades comunicacionales.

Estos estímulos configuran conocimientos y llevan al diseñador a descubrir otros, es una cadena infinita de relaciones y enriquecimiento cultural. El diseñador por lo tanto, en el momento de construir su producto, pone en juego su capacidad de despertar las fibras sensibles del espectador, lo guía mediante referentes culturales, imágenes, colores, significados, significantes, sonidos, lenguajes (narración) y argumentos, que integran o no nuestro mundo.

El conocimiento del diseño es causa y efecto de conductas que generan otras y que expresan el carácter reproductivo o de originalidad del diseño como un acto creativo. La enseñanza del diseño requiere de nuevas prácticas docentes y estructuradas por lineamientos integrales, para lo que se necesita identificar el objeto de diseño como un objeto de conocimiento, ya que el proceso creativo depende de diversas funciones y estructuras del pensamiento, tales como las funciones de percepción, simbología, síntesis, lenguaje, disociación, abstracción, lógica, crítica, etc.,

Se debe analizar entonces, la estrategia pedagógica que más se ajusta al diseño, surge en este momento la vieja confrontación entre la educación tradicional y moderna; en la primera, el saber se organiza desde el exterior, y la educación consiste en una especie de injerto en el alumno con base en las producciones externas destinadas a formarlo. Lo cual se llama



heteroestructuración. Por el contrario, cuando el alumno o diseñador, es el protagonista de su propia construcción, se denomina auto estructuración.

En la heteroestructuración, el docente de diseño ejerce su acción pedagógica en el alumno por medio de una determinada materia, sin embargo, no afronta la responsabilidad que conlleva referirse al proceso de diseño como un fenómeno integral de conocimiento.

La auto estructuración es donde el diseñador es quien efectúa acciones y se transforma mediante éstas. Es la educación del alumno por su propia acción, e interviene en sus objetos, que le sirven en su formación. En la auto estructuración el sujeto es quien domina.

El objeto determina la acción que ejerce el docente en el alumno, y no como sucede en los métodos de heteroestructuración que se caracterizan por la supremacía del objeto.

El conocimiento en el proceso de diseño se define por la acción efectiva o simbólica, material o mental, que nos permite realizar. Esto es generado de acuerdo a las estructuras mentales, esquemas o sistemas, que constituyen la forma como el diseñador estructura los objetos.

Una educación cognitiva tiene como finalidad la organización y la enseñanza - aprendizaje de esa estructura, por lo tanto todos los métodos existentes son valiosos para incrementar y desarrollar el conocimiento específico del diseño. Todos persiguen la acción efectiva del alumno y del docente al momento de configurar sus objetos de conocimiento, el conocimiento llega al alumno por lo que hace, complementándolo con lo aprendido, esta es la razón de preservar la metodología del taller en la estructura curricular de este programa de diseño.

El conocimiento del diseño es el redescubrimiento de su realidad, pero también es la invención y recreación de ésta; lo cual marca una diferencia sustancial en las modalidades de la organización cognitiva para aprender a diseñar. Se debe reflexionar que es necesaria una instrumentación pedagógica que no únicamente conciba el aprender a estructurar o concebir nociones o conceptos, sino a aprovechar la existencia del alumno para hacer que éste construya las respuestas a las necesidades.



La actividad del diseñador es el desarrollo y la aplicación de la inteligencia y la razón para representar o reproducir el universo concreto de su práctica. Actividad que está regida por un universo discursivo, con signos y símbolos, congruentes con la cultura, pero que se realizan en el campo de la significación y simbología. La responsabilidad de construir las condiciones más adecuadas para el desarrollo y comprensión de ese universo corresponde a los recursos pedagógicos tratados aquí para enseñar al alumno a diseñar.

Enseñar diseño es una cosa seria, como también lo es aprenderlo. Significa muchos años de formación, reflexión y práctica. Más años de curiosidad, búsqueda y audacia, son elementos comunes para el docente y el alumno durante el proceso educativo del diseño. Es la interiorización de la mirada, del mirar midiendo, ya no centímetros o milímetros sobre elementos que utilizamos, sino capacidades de comunicación, para las que no hay, o al menos no se conocen, unidades de medida específicas.

La enseñanza aprendizaje es para el estudiante y para el maestro, significa intercambio de experiencias e in experiencias en el aprendizaje más universal de los lenguajes, y como tal necesita al mismo tiempo de una inmersión profunda en los medios útiles, información precisa y reforzamiento de valores.

__1 2 3 FUENTES, Rodolfo. La Práctica del Diseño Gráfico. Editorial Paidós. Barcelona, España. 2001. Págs. 141, 147.

3.9.11 Mecanismos de Evaluación

Con el firme propósito de fortalecer la calidad en los diferentes procesos, programas y actividades, el Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle, INTEP adelanta continuamente los procesos de planeación estratégica, autoevaluación y seguimiento. Lo que permite realizar ajustes pertinentes que van más allá de la simple reflexión y en lugar de ello apropia acciones puntuales que permiten alcanzar el mejoramiento continuo.

Por lo anterior el INTEP define las siguientes políticas de autoevaluación:



- ✓ Implementar y desarrollar en la institución un modelo de autoevaluación que facilite la autorregulación permanente de los procesos, capaz de impulsar el cambio en los sistemas académicos y administrativos del INTEP, de acuerdo con los lineamientos para la autoevaluación con fines de Acreditación expedidos por el Consejo Nacional de Acreditación – CNA
- ✓ La Autoevaluación será una responsabilidad permanente de la comunidad académica y base para los procesos de Registro Calificado y de Acreditación de Alta Calidad.
- ✓ La metodología adoptada por el INTEP para el proceso de autoevaluación considera la participación de toda la comunidad académica integrada por estudiantes, docentes, egresados, funcionarios y el sector productivo.
- ✓ La autoevaluación será promovida, coordinada y supervisada por un equipo de Acreditación designado por el Rector, adscrito a la oficina de Planeación, con la participación permanente de la Vicerrectoría Académica y con la colaboración del Sistema Integrado de Gestión de Calidad; éstos deberán velar por la transparencia y aplicación sistemática de las acciones e instrumentos elaborados para tal fin, con el propósito de lograr el mejoramiento de la docencia, la investigación y la proyección social.
- ✓ Las acciones de autoevaluación permiten fortalecer la cultura de autocontrol y mejoramiento continuo al identificar riesgos y generar una visión global de las actividades institucionales, las cuales se convierten en responsabilidades colectivas de los estamentos académicos y administrativos comprometidos en forjar el rumbo del INTEP.
- ✓ Desde su propia autonomía la Institución define la ponderación de los factores y características para la autoevaluación. Los resultados serán insumo en la formulación del plan de mejoramiento y el Plan de Desarrollo Institucional, tendientes a superar las debilidades, aprovechar las oportunidades, potenciar las fortalezas, enfrentar las amenazas y garantizar el cumplimiento de la misión, la visión, la política y los objetivos de calidad.



El INTEP asume dos modos de evaluación

- 1. La valoración cualitativa-cuantitativa de los desempeños correspondientes a los resultados de aprendizaje de la asignatura;
2. La valoración de los desempeños de los resultados de aprendizaje por avances, mediante acomodación de estrategias didácticas que permitan el desarrollo de los resultados de aprendizaje no adquiridos en el tipo de evaluación mencionada en la opción 1.

Según Scriven (1967), la evaluación se refiere a: "Una estimación o constatación del valor de la enseñanza, considerada no sólo en sus resultados, sino también en su proceso de desarrollo: La primera evaluación se centra en el estudio de los resultados, mientras que la segunda evaluación constituye una estimación de la realización de la enseñanza y contiene en sí el importante valor de poder servir para su perfeccionamiento al facilitar la toma de decisiones durante la realización del proceso didáctico". En cada una de estas circunstancias, la valoración debe responder a los interrogantes: ¿Por qué?, ¿para qué?, ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde evaluar?

Para lo anterior se propone el uso de la siguiente rúbrica para valorar el resultado de aprendizaje.

Ilustración 7 Definición de rúbrica en el INTEP

RUBRICA
RÚBRICA ANALÍTICA (A 1)
MÓDULO O ASIGNATURA: Inglés
COMPETENCIA ESPECÍFICA: Ser capaz de comunicar ideas simples con el verbo to be.
RESULTADO DE APRENDIZAJE A SER EVALUADO: Decir y Preguntar por nombres procedencia y trabajos de las personas. (PLANO COGNITIVO)
Table with columns: DESEMPEÑO (INDICADOR), INADECUADO, DEFICIENTE, PUEDE MEJORAR, BUENO, EXCELENTE, and rows for Escucha and Producción escrita.

Fuente: María Isabel Gordillo, CIAC



Escala (Propuesta) de valores cualitativos y cuantitativos de la competencia.
ESCALA CUANTITATIVA ESCALA CUALITATIVA

Ilustración 8 Tabla 11 Escala (Propuesta) de valores cualitativos y cuantitativos

ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
(De 4,0 a 5,0)	El estudiante evidencia la totalidad de la competencia a través del desempeño medido.
(De 3,0 3,9)	El estudiante evidencia la medianamente de la competencia a través del desempeño medido.
(De 2,0 2,9)	El estudiante evidencia la escasamente la totalidad de la competencia a través del desempeño medido.
(De 1,1 A 1,9)	Existe poca evidencia de la competencia en su desempeño.

Fuente: María Isabel Gordillo, CIAC

El indicador de logro dirá finalmente si logró el desarrollo del resultado de aprendizaje o no. Viendo el ejemplo de la rúbrica anterior (figura donde se muestra la rúbrica), podría decirse que el estudiante logró un desempeño notable en la comunicación auditiva pero no lo logró en la escrita.

Tabla 11 Escala de desempeño evaluada. Dimensión evaluada Desempeño (cualitativo) Valor cuantitativo asignado

Dimensión evaluada	Desempeño (cualitativo)	Valor cuantitativo asignado
Dimensión Auditiva	D 1. Identifica excelentemente las ocupaciones escuchadas en el audio	4,5
Dimensión Escrita	D. 2 Escribe inadecuadamente el verbo to be según el pronombre	2,0
	Promedio cuantitativo	3,25

Fuente: María Isabel Gordillo, CIAC

VALORACIÓN POR RESULTADO DEL APRENDIZAJE:

En este punto se debe establecer la diferencia entre desempeños e indicadores de logro. Los primeros tienen su espíritu en la valoración para indicar cómo se encuentra el estudiante en relación con el saber y el



conocimiento planeado por el docente, lo cual permite establecer la necesidad de otras actividades didácticas para reafirmar el aprendizaje por resultados de aprendizaje. Y los indicadores de logro determinan si logró o no el resultado de aprendizaje como tal.

En caso de no adquirir el logro en un desempeño, el INTEP también contempla su perfeccionamiento. En tal circunstancia, debe ser superado y demostrado a través de una serie de actividades académicas extras. También, existe la opción de ejecutar varias actividades para demostrar el logro del resultado de aprendizaje.

Con este ejercicio en mente, en el INTEP, existen tres rutas de valoración:

1. Ponderación de cada desempeño por resultado de aprendizaje. En este caso se mide cuantitativamente y cualitativamente cada desempeño.
2. Ponderación del total de los desempeños por resultado de aprendizaje. Es decir, se asigna una valoración cuantitativa a cada desempeño con ponderación total por resultado de aprendizaje. Igualmente, se explicita cualitativamente si superó o no el o los desempeñó(s) o sea si lo logró o no.
3. Ponderación total de los desempeños de resultados de aprendizaje del curso. De igual manera, se explicita cualitativamente si superó o no el o los desempeñó(s).

Lo anterior es lo planteado para la evaluación y seguimiento de los resultados de aprendizaje, pero actualmente en el INTEP la evaluación es visualizada desde una perspectiva de formación, puesto uno de los objetivos de la formación por competencias es favorecer la inserción escolar, o sea evitar la deserción. Dicha evaluación debe permitir la adquisición de competencias, se realizan evaluaciones en donde se recrean situaciones organizacionales que se acercan lo más posible a la situación de trabajo definida como referencial de formación. Para ello se desarrollan actividades evaluativas como:

- Análisis de casos.
- Uso de simuladores.



- Prácticas en CEDEAGRO y planta de procesos agroindustriales del INTEP.
- Proyectos pluridisciplinarios.
- Salidas pedagógicas en campo.
- Proyectos de diseño, organización de salidas pedagógicas.
- Actividades de extensión.

Desde el programa, la diversidad se concibe como la aceptación y valoración de la heterogeneidad de la comunidad académica, como una característica de un grupo. Por tanto, la educación por competencias en su esencia permite corregir los rendimientos académicos diferenciales y tratar de preparar a los estudiantes para enfrentarse exitosamente a la realidad organizacional. Por ello desde la Oficina de Bienestar Institucional se realiza todo un trabajo de acompañamiento y soporte académico-psicológico para tal propósito, entre algunas de las actividades desarrolladas se destacan:

Dimensión académica, cuyo objetivo es fortalecer el proceso de formación académica de los estudiantes en áreas transversales de conocimiento, en aras de garantizar el nivel educativo de alta calidad y prevenir la deserción estudiantil. Las actividades planteadas son:

- Tutorías en matemáticas.
- Tutorías en inglés.
- Tutorías en comprensión de lectura y ortografía.
- Seguimiento a tutorías.
- Elaboración de informe de impacto de la estrategia Dimensión.

Dimensión económica, el objetivo es contribuir a la Permanencia y Graduación Estudiantil, apoyando a aquellos estudiantes que tienen dificultades económicas para ingresar o continuar con su proceso de formación académica. Las actividades programadas son:

- Apoyo con pago total o parcial de la matrícula.



- Apoyo con alimentación la jornada diurna y/o fin de semana.
- Apoyo con hospedaje en semana y/o fin de semana

Dimensión psicosocial, que está compuesta por varias estrategias, así:

1. Estrategia de apoyo psicológico que tiene por objetivo realizar atención psicológica a las personas que integran la comunidad educativa, brindando herramientas y/o técnicas efectivas que ayuden a mejorar la calidad de vida y los procesos de formación académica en el INTEP.
2. Entrevistas de ingreso, cuyo propósito es caracterizar la población estudiantil de primer ingreso e identificar riesgos tempranos de deserción y situaciones de vulnerabilidad, en aras de la Permanencia Estudiantil.
3. Estrategia mentores que tiene por objetivo garantizar apoyo psicosocial y académico a los estudiantes en situación de vulnerabilidad o riesgo de deserción, a fin de lograr estudiantes motivados para desarrollar con éxito las labores académicas.
4. Estrategia seguimiento a la permanencia permite detectar alertas tempranas de deserción, a través del contacto periódico con los representantes y los grupos, en pro del fomento a la Permanencia Estudiantil.
5. Estrategia aulas familiares, pretende comprometer efectivamente a las familias de los estudiantes con respecto a la formación académica integral y la permanencia estudiantil.
6. Estrategias intervenciones grupales e individual como medio para intervenir situaciones a nivel grupal o individual que sean remitidas o identificadas en comité antideserción, en pro a la permanencia estudiantil e inclusión institucional.
7. Estrategias representantes de grupo para propiciar un medio para la comunicación, entre las necesidades del grupo al que pertenece el representante, las Unidades Académicas y docentes a través de encuentros y conversatorios periódicos y capacitar a los representantes de grupo en liderazgo, con el ánimo de potenciar su rol dentro del aula de clase.



8. Estrategia visitas domiciliarias que pretende apoyar procesos institucionales encaminados al bienestar de los estudiantes, como estrategia de Permanencia y Graduación Estudiantil.

9. Estrategia comité antideserción cuyo interés es tomar decisiones con relación a las estrategias a seguir para la disminución de los riesgos de deserción o atención de situaciones de vulnerabilidad, mediante la evaluación del desempeño individual y grupal de los estudiantes de primer semestre.

10. Estrategia jornada de inducción que busca acompañar el proceso de inmersión a la vida universitaria de los estudiantes de primer semestre nivel Técnico, a través de la interacción de los mismos con los diferentes procesos institucionales y académicos, en compañía de profesionales del área psicosocial del programa de Permanencia Estudiantil.

11. Estrategia seguimiento a la deserción con el objetivo de identificar las diferentes causas de deserción que se presentan en el INTEP, con miras a diseñar estrategias de intervención para el fomento a la Permanencia Estudiantil.

12. Estrategia conversatorios como espacio para identificar particularidades que se presentan en el aula de clase frente a diferentes entes y de esta manera realizar acciones de mejora que permitan el Bienestar de los estudiantes.

13. Campañas pedagógicas con el objetivo de informar y sensibilizar a la comunidad educativa sobre temas de interés general, acordes con los contextos actuales que aporten a las diferentes dimensiones que componen al ser humano.

Dichas estrategias se encuentran fundamentadas en lo establecido en la Guía para la implementación del Modelo de Gestión de Permanencia y Graduación Estudiantil en Instituciones de Educación Superior que presenta el resultado de un trabajo continuo y un riguroso estudio a partir de la medición del fenómeno que se ha realizado desde el Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior - SPADIES y que se ha combinado con las estrategias que las IES han venido adelantando, permitiendo una comprensión cada vez más integral de la



problemática y logrando tomar decisiones para la retención de los estudiantes.

Este modelo se encuentra conformado por 8 componentes y 37 herramientas.

Los componentes son:

- Componente 1. Posicionamiento y formalización.
- Componente 2. Cultura de la información.
- Componente 3. Mejoramiento de la calidad académica.
- Componente 4. Trabajo conjunto con IEM.
- Componente 5. Programas de apoyo para estudiantes.
- Componente 6. Compromiso del núcleo familiar.
- Componente 7. Gestión de recursos.
- Componente 8. Trabajo colaborativo entre IES.

A continuación, se presenta el relacionamiento entre los dos modelos, en él se puede hacer un análisis de trazabilidad de las variables y actividades desarrolladas desde el INTEP a la luz del planteamiento desde el Ministerio de Educación Nacional. La base del Modelo de Gestión de Permanencia y Graduación Estudiantil en Instituciones de Educación Superior, como se anota en el mismo, la base es la información dada por Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior - SPADIES.

Ilustración 9 Relacionamiento modelos de Bienestar.



Programa de Permanencia y Graduación Estudiantil – Bienestar Institucional INTEP		Modelo de Gestión de Permanencia y Graduación Estudiantil en Instituciones de Educación Superior	
DIMENSIÓN	ESTRATEGIAS	COMPONENTES	HERRAMIENTAS
Académica	Tutorías	C3. Mejoramiento de la calidad académica	Herramienta 17. Tutoría
Económica	Padrinazgo	C7. Gestión de recursos	Herramienta 34. Convenios de colaboración para el apoyo a estudiantes
Psicosocial	Apoyo psicológico	C3. Mejoramiento de la calidad académica	Herramienta 18. Consejería
	Entrevistas	C2. Cultura de la información	Herramienta 5. Caracterización de estudiantes
	Mentores	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 24. Orientación frente a la crisis de carrera y adaptación
	Seguimiento a la permanencia	C2. Cultura de la información	Herramienta 8. Análisis de beneficios de la retención estudiantil
	Aulas familiares	C6. Compromiso del núcleo familiar	Herramienta 30. Programa de formación familiar
	Intervenciones grupales e individual	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 24. Orientación frente a la crisis de carrera y adaptación
	Representantes de grupo	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 24. Orientación frente a la crisis de carrera y adaptación
	Visita domiciliaria	C6. Compromiso del núcleo familiar	Herramienta 29. Redes familiares
	Comité antideserción	C8. Trabajo colaborativo entre IES	Herramienta 36. Redes de conocimiento institucional
	Inducción	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 23. Proceso de inducción
	Seguimiento a la deserción	C2. Cultura de la información	Herramienta 9. Seguimiento y evaluación de impacto
	Conversatorios	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 24. Orientación frente a la crisis de carrera y adaptación
Campañas pedagógicas	C5. Programas de apoyo para estudiantes	Herramienta 22. Fortalecimiento del bienestar institucional	

Fuente: Equipo Psicosocial de Permanencia

En cuanto a los mecanismos de evaluación que permitirán el seguimiento sistemático al logro de los resultados de aprendizaje en concordancia con las políticas institucionales, todavía no se tiene evidencia al respecto. El plazo dado por el MEN es hasta mayo de 2022.

Articulación de los mecanismos de evaluación con el proceso formativo y las actividades académicas, en coherencia con el nivel de formación del programa.

Para explicar el mecanismo de evaluación con el proceso formativo, se muestra inicialmente la visión que tiene el INTEP sobre resultados de aprendizaje dentro del currículo y luego mediante un ejemplo se muestra el modo de articulación del syllabus a la evaluación.

El resultado de aprendizaje se da en dos momentos durante su experiencia de aprendizaje: En el programa y en la asignatura. El primero



se denomina Resultados de aprendizaje del programa y el segundo Resultados de aprendizaje de la asignatura.

Los resultados de aprendizaje de la asignatura permiten ir desarrollando la competencia de la asignatura y a su vez, este conjunto de resultados de aprendizaje apunta al desarrollo de los resultados de aprendizaje del programa. Igualmente, las competencias de la asignatura respaldan al desarrollo de la competencia del programa, como se observa en la siguiente tabla:

Ilustración 10 Interrelación entre las competencias y los resultados de aprendizaje.

Competencia del programa			
Competencia Asignatura Número 1	Competencia Asignatura Número 2	Competencia Asignatura Número 3	
Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 1.1	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 2.1	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 3.1	Resultado de aprendizaje del programa
Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 1.2	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 2.2	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 3.2	
Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 1.3	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 2.3	Resultado de Aprendizaje Asignatura Número 3.3	

Fuente: María Isabel Gordillo. CIAC

Ahora bien, veamos cómo los desempeños deben ir articulados al instrumento de evaluación (preguntas de un examen, partes de un informe, exposiciones, realización de un producto/ o servicio, entre otros). Si bien es cierto, la didáctica de las disciplinas genera un contexto particular propio de su área de conocimiento, los desempeños que medirán los resultados de aprendizaje deben corresponder a la disciplina y ser lo suficientemente claros tanto para el docente como para el estudiante con el fin de generar-conocer un instrumento de evaluación por resultados.

La siguiente figura muestra una pregunta de un quiz, cuya intención es valorar la competencia auditiva. Para lo cual se establece el indicador “identifica las ocupaciones escuchadas en el audio”, correspondiente al resultado de aprendizaje Número 1. “Pregunta y dicen nombres, trabajos



y Nacionalidades” de la rúbrica expuesta anteriormente:

Ilustración 11 Evaluación de un Resultado de Aprendizaje.

Evaluación del RA 1

Tipo de evaluación: Heteroevaluación

Resultado de aprendizaje a valorar: Ask for, say and spell people's names-jobs-Nationalities

Indicador: Identifica las ocupaciones escuchada en el audio

Nivel cognitivo Recuperación

Competencia a evaluar: Escucha

[Track 02] Listen to the conversation between Bill and Kate. Circle the correct answer to complete each sentence.

1. Bill is a teacher / student.
2. Bill is from Canada / the United States.
3. Kate is from the United States / Canada.
4. Mr. Brown is a teacher / student.
5. Anne Peters is a teacher and a student / musician.

Fuente: María Isabel Gordillo, CIAC

Adaptación de los mecanismos de evaluación del programa académico a la diversidad de los estudiantes y a sus contextos culturales, sociales y tecnológicos, y de los ajustes razonables desarrollados, en coherencia con los resultados de la definición y aplicación del proceso formativo.

Como reza el PEI, en su numeral 6.3.6.3, la evaluación en el INTEP se centra en reconocer lo que está sucediendo y comprender qué significado tiene para las diferentes personas; en este caso no se enfatiza únicamente en el producto sino también en los procesos cognitivos, personales y sociales que acompañan al estudiante en su proceso de formación.

En tal sentido, la evaluación es un proceso que insiste en el diálogo y en la auto-reflexión que el estudiante autónomo y responsablemente hace de sus alcances y dificultades como punto de partida hacia su propio plan de mejoramiento continuo. Este tipo de evaluación ayuda a que tanto el estudiante como el docente tomen conciencia de los puntos fuertes y débiles de un trabajo, de una propuesta, de una práctica educativa, pero sobre todo debe informar de cómo mejorarla.

En la mayoría de los casos, la implicación sistemática de los estudiantes en este tipo de procesos está directamente relacionada con la



adquisición de las habilidades y recursos que se requieren para aprender a hacer las cosas de un modo cada vez más autónomo.

Este tipo de evaluación se caracteriza por:

1. Convertirse en pilar básico de retroalimentación durante el proceso de aprendizaje.
2. Permitir la racionalización de los esfuerzos realizados en el aprendizaje, cada vez que éstos demandan mayor capacidad de análisis y síntesis en los objetos de saber.
3. Demandar una constante revisión del proceso de enseñanza aprendizaje.
4. Ser eminentemente cognitiva y psicomotora.

Descripción de los mecanismos de retroalimentación a los estudiantes a partir de los resultados de sus evaluaciones, con el fin de que estas cumplan los objetivos previstos en el proceso formativo y el estudiante pueda mejorar su desempeño en el mismo.

Anteriormente se enunció que los desempeños de los resultados de aprendizaje por avances evocan la necesidad de establecer nuevas actividades académicas tal que permitan el desarrollo de esos Resultados de aprendizaje bien sea en trabajo sincrónico, asincrónico, con trabajo autónomo o en clase y los correspondientes mecanismos de retroalimentación a los estudiantes.

Las estrategias y mecanismos que permitan avanzar en las condiciones de accesibilidad.

El INTEP no restringe el acceso a los estudiantes, por el contrario, se generan estrategias de apoyo académico para estudiantes de primer ingreso:

En cuanto a la admisión de estudiantes, el proceso incluye entrevista diagnóstica para generar su caracterización, con la cual se formulan las estrategias de acompañamiento y antideserción.

De igual manera se realiza la inducción donde se les expone los



lineamientos a tener en cuenta en su vida universitaria.

Uno de los requisitos de ingreso es la presentación de las pruebas de estado SABER 11; no requiere puntaje alguno.



4. RECURSOS DEL PROGRAMA

4.1 Organización administrativa

Ilustración 12 Organigrama Unidad de Sistemas y Electricidad
UNIDAD DE SISTEMAS Y ELECTRICIDAD



Fuente: elaboración propia comité curricular.

DIRECTOR DE UNIDAD ACADÉMICA

Coordinar y orientar los procesos académicos de la unidad de acuerdo a los lineamientos trazados en los principios, objetivos, misión y visión de la Institución. Debe existir entre la organización administrativa y académica un vínculo con fines de docencia, investigación y proyección social; así como la naturaleza de la Institución y la especificidad de los programas académicos; definir las funciones y responsabilidades que competen a los Directores de Unidad

FUNCIONES

1. Cumplir con las labores de asistente del Director de la Unidad en todas las funciones que tienen que ver con la dependencia.



2. Diseñar con el Director los planes, programas y proyectos de la Unidad y apoyar en la ejecución de los mismos.
3. Participar en el comité curricular de la unidad.
4. Realizar la programación de horarios de los diferentes programas de la unidad para el periodo académico correspondiente.
5. Dar una adecuada solución a situaciones especiales que se presentan con el personal docente y población estudiantil.
6. Servir de enlace permanente entre estudiantes y docentes con el Director y Coordinador Académico.
7. Realizar el reporte mensual de las horas cátedras laboradas por los docentes.
8. Supervisar y orientar a docentes y alumnos en los procesos académicos de los programas de la unidad ofertados en los Centros Regionales de Educación Superior (CERES).
9. Participar con el director de la unidad académica en la elaboración del informe de gestión y el plan de trabajo.
10. Ejercer la coordinación general de los monitores que ejercen funciones de apoyo en la respectiva unidad.
11. Asistir a las reuniones intersectoriales e interinstitucionales relacionadas con asuntos académicos del Programa y rendir al Director de la Unidad los informes sobre acuerdos y políticas definidas.
12. Convocar a reuniones periódicas a docentes, estudiantes y personal administrativo a su cargo, con el fin de evaluar la ejecución de los planes y proyectos, servicios, procesos y actividades propias del Programa Académico, rindiendo el informe correspondiente al director de la Unidad.



13. Tramitar y autorizar a los estudiantes solicitudes académica, cuando el director de la Unidad no se encuentre.
14. Representar al director de la unidad en reuniones instituciones o reuniones externas especiales que requieran su participación.
15. Coordinar las actividades del proceso de articulación con las instituciones de Educación Media y Educación Superior.
16. Participar en los diferentes comités institucionales donde se haga necesaria la presencia de la Unidad.
17. Ser custodio de acuerdo a la asignación de Responsabilidad por los equipos, mobiliario, elementos y áreas especiales (laboratorios, salones, oficinas) asignados para el desarrollo de las actividades académica-administrativas.
18. Realizar promoción y Mercadeo para los programas académicos de la Institución.
19. Promover la participación de docentes y estudiantes en los órganos de gobierno de la institución y en las actividades programadas por la misma.
20. Tramitar y dar respuestas oportunas a los estudiantes y profesores respecto a sus peticiones, previo cumplimiento de los conductos regulares y reglamentos vigentes.
21. Interactuar con la coordinación de prácticas empresariales y pasantías para garantizar el éxito de las mismas.
22. Todas las demás que le sean asignadas por la institución.

COORDINADOR ACADÉMICO

Cumplir y hacer cumplir los procesos académicos de la unidad en lo pertinente, con las disposiciones constitucionales, las leyes, los estatutos y



reglamentos del INTEP y apoyar al Director de la Unidad en la formulación y ejecución de las políticas académicas y administrativas.

FUNCIONES

1. Cumplir y hacer cumplir, en lo pertinente, las disposiciones constitucionales, las Leyes, y los Estatutos y los Reglamentos Del Instituto de Educación Técnica Profesional.
2. Apoyar al director de la unidad en la formulación y ejecución de políticas académicas y administrativas.
3. Aplicar y evaluar estrategias que contribuyan al logro de los objetivos propuestos para los Programas.
4. Planear conjuntamente con el Director de la unidad la asignación académica, previo cumplimiento de los requisitos y trámites exigidos por el Estatuto y Reglamentos de la Institución.
5. Consolidar y aprobar los horarios de clase y asignar los salones correspondientes.
6. Apoyar y participar en el proceso de certificación de la institución.
7. Convocar a reuniones a docentes y estudiantes para informarles sobre asuntos propios del Programa Académico.
8. Coordinar junto con el director de la unidad el proceso de evaluación de los docentes del Programa Académico en lo que se refiere a la evaluación estudiantil y a la evaluación administrativa.
9. Velar porque los profesores cumplan con sus obligaciones generales y especiales.
10. Participar con el director de la unidad académica en la elaboración del informe de gestión y el plan de trabajo.



11. Ejercer la coordinación general de los monitores que ejercen funciones de apoyo en la respectiva unidad.
12. Asistir a las reuniones intersectoriales e interinstitucionales relacionadas con asuntos académicos del Programa y rendir al Director de la Unidad los informes sobre acuerdos y políticas definidas.
13. Convocar a reuniones periódicas a docentes, estudiantes y personal administrativo a su cargo, con el fin de evaluar la ejecución de los planes y proyectos, servicios, procesos y actividades propias del Programa Académico, rindiendo el informe correspondiente al director de la Unidad.
14. Tramitar y autorizar a los estudiantes solicitudes académica, cuando el director de la Unidad no se encuentre.
15. Representar al director de la unidad en reuniones instituciones o reuniones externas especiales que requieran su participación.
16. Coordinar las actividades del proceso de articulación con las instituciones de Educación Media y Educación Superior.
17. Participar en los diferentes comités institucionales donde se haga necesaria la presencia de la Unidad.
18. Ser custodio de acuerdo a la asignación de Responsabilidad por los equipos, mobiliario, elementos y áreas especiales (laboratorios, salones, oficinas) asignados para el desarrollo de las actividades académica-administrativas.
19. Realizar promoción y Mercadeo para los programas académicos de la Institución.
20. Promover la participación de docentes y estudiantes en los órganos de gobierno de la institución y en las actividades programadas por la misma.



21. Tramitar y dar respuestas oportunas a los estudiantes y profesores respecto a sus peticiones, previo cumplimiento de los conductos regulares y reglamentos vigentes.
22. Interactuar con la coordinación de prácticas empresariales y pasantías para garantizar el éxito de las mismas.
23. Todas las demás que le sean asignadas por la institución.

COORDINADOR DE PRÁCTICAS Y PASANTÍAS

Preparar los planes y proyectos que permita, gestionar, organizar y diseñar estrategias para la realización de las prácticas empresariales de los estudiantes de la Institución, pasantías, para llevar a cabo la misión institucional y lograr así impactar en el sector productivo y la sociedad, en lo académico, administrativo, social y cultural.

FUNCIONES

1. Tener una visión global de los programas académicos que ofrece la institución y la pertinencia de la práctica empresarial en cada uno de ellos.
2. Conocer las características específicas de la Práctica Empresarial de cada uno de estos programas.
3. Gestionar el manejo de software de Practica Empresarial y proponer mejoras para la optimización de los reportes generados.
4. Mantener contacto permanente con los directores de Unidad, con el fin de corregir falencias.
5. Gestionar formas eficientes de vinculación con el Sector Productivo que permita conocer sus necesidades, capacitación y retroalimentar la academia
6. Programar constantemente foros con el sector productivo, permita conocer sus necesidades, capacitación y retroalimentar la academia



7. Hacer recomendaciones a las Unidades en cuanto al desarrollo de las prácticas, ya sea desde el punto de vista académico u organizativo.
8. Estar presente en todas las actividades que involucren promoción Institucional.
9. Reportar periódicamente a la Rectoría y Dirección y Coordinación Académica, las necesidades de información solicitadas por estas dependencias.
10. Proyectar las necesidades para las prácticas del semestre siguiente.
11. Reportar y gestionar los recursos logísticos y financieros que se requieren para la realización de las prácticas
12. Debe ser invitado permanentemente a las sesiones de Consejo Académico
13. Las demás funciones asignadas por la autoridad competente, de acuerdo con el nivel, la naturaleza y el área de desempeño del cargo.

COMITÉ CURRICULAR

Con el fin de mantener una revisión periódica del currículo, la Unidad de Sistemas y Electricidad tiene en constante monitoria al “Comité Curricular” conformado por docentes representantes de cada una de las áreas de formación que hacen parte del plan de estudios del programa en sus diferentes niveles de formación. El comité cuenta con la representación de todas las áreas de formación desde el nivel técnico profesional hasta el profesional universitario, lo que le permite definir estrategias conjuntas que direccionen y orienten la misión de la unidad y por ende el cumplimiento de los objetivos institucionales, así como evaluar los procesos continuos que pretenden el mejoramiento del programa y el acercamiento de la Unidad con los estudiantes, además la Unidad adopto un método de apadrinamiento de docente a un grupo de



trabajo o semestre en curso, siendo este el intercomunicador de las inquietudes, dificultades, quejas, solicitudes de nuestros estudiantes a la Unidad Académica.

Como estrategias para el proceso de auto evaluación se tiene:

- Revisión semestral del plan de estudios para verificar la pertinencia de las asignaturas.
- Confrontación del registro diario de clases del docente con la planeación del periodo a fin de constatar el cumplimiento del plan general.
- Conversatorio con los estudiantes a fin de detectar el cumplimiento del plan propuesto para posteriores ajustes.
- Propiciar los trabajos de aula que involucren la acción de docentes y estudiantes en la implementación de proyectos multidisciplinarios, que solucionen problemas cotidianos.
- Socialización de trabajos de los estudiantes ante la comunidad académica con la participación de representantes del sector productivo.
- Evaluación periódica del desempeño docente con la posterior socialización de los resultados, a fin de facilitar su crecimiento personal y profesional.
- Visitas al sector productivo de la región para verificar la pertinencia y el grado de actualización del programa de estudio ofertado.
- Vínculos con el sector productivo a través de las prácticas empresariales por medio de las cuales medirá las competencias laborales de los futuros técnicos profesionales.
- Estudio y revisión de planes de estudio similares en la región y el país.
- Adelantos tecnológicos y didácticos con el fin de apropiar a los estudiantes de las nuevas tecnologías y su aporte al desarrollo gráfico, visual y que tenga en cuenta el medio ambiente.

FUNCIONES: Diseñar estrategias para hacer el seguimiento y ajustes oportunos a la malla curricular, de acuerdo con los cambios operados en el entorno y con los resultados de formación que se observa en los estudiantes.

4.2 Docentes

Para el Instituto de Educación Técnica Profesional de Roldanillo, Valle - INTEP el personal docente es uno de los pilares en el proceso de diseño



e implementación de propuestas académicas comprometidas en la formación de profesionales íntegros. En ese sentido la Institución, cuenta con procesos de selección, vinculación, permanencia, desarrollo y evaluación del trabajo profesoral.

La Institución ha definido mecanismos orientados al mejoramiento continuo de la calidad docente, por medio de jornadas de inducción, reinducción, actualización y aplicación de procedimientos para evaluar la dinámica del docente en el ambiente educativo.

Se tiene un Manual Específico de Funciones y Competencias Laborales del Personal Docente el cual sirve de apoyo y orientación a la Institución en la gestión del talento humano como soporte a los procesos de: ingreso y permanencia, evaluación docente, Plan de Capacitación, Acreditación, Registro Calificado y al Sistema de Gestión de Calidad, al permitir que se cuente con una fuente escrita de consulta autorizada y concreta en cuanto a la descripción general del cargo, contenida en la identificación del empleo, área de desempeño, propósito principal, descripción de las funciones esenciales, competencias funcionales y comportamentales, requisitos de formación académica y experiencia, exigidas para el desempeño de cada uno de los cargos docentes establecidos por la Institución.

Definiciones:

CARGO: Denominación otorgada al cargo dentro de la Institución, según nombramiento y designación establecida por Estatutos, Consejo Directivo y disposiciones internas del INTEP.

COMPETENCIAS: Son aquellas condiciones que debe poseer un individuo para el desempeño eficaz y eficiente de un determinado contexto laboral, además de los conocimientos básicos y la experiencia. Las competencias requeridas para cada cargo están indicadas en el manual de funciones y competencias al final, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional e implementadas por el Instituto en este manual.

CLIMA LABORAL: es el medio ambiente humano y físico en el que se desarrolla el trabajo cotidiano.



EDUCACIÓN: Corresponde al nivel de escolaridad y la especificidad requerida para desempeñar el cargo.

EXPERIENCIA: Se refiere al tiempo laborado requerido, con el fin de demostrar experiencia general y/o específica requerida para el buen desempeño.

JEFE INMEDIATO: Hace referencia al cargo de la persona responsable de la Unidad académica o dependencia, a la cual se encuentra adscrito el docente.

PERFIL: Conjunto de cualidades o rasgos propios de una persona o cosa.

NÚCLEO BÁSICO DEL CONOCIMIENTO: División o clasificación de un área del conocimiento en sus campos, disciplinas o profesiones esenciales.

Se presenta la información de perfiles de los docentes requeridos para el programa, acorde a los requerimientos y resultados de aprendizaje plasmados en los Maestros de cada nivel de formación:

Tabla 12 Perfiles Docentes Específicos

Asignatura(s)	Perfil	Años de Experiencia Docente	Formación Académica requerida	Requiere postgrado	Área de Conocimiento
Análisis y Argumentación Audiovisual, Animación Digital I, Animación Digital II - 3D , Audio Digital, Diseño Aplicado a Nuevas Tecnologías, Empaques Creativos y Publicitarios, Narración y Argumentación Gráfica Animada , Procesos Productivos, Proyección de Audiovisuales Mapping, Proyecto de Diseño Digital de Animación , Proyecto Investigativo I, Proyecto Investigativo II, Publicidad y Diseño, Publicidad y Display , Realización y Edición Audiovisual , Seminario en	Título profesional en Diseño Gráfico, Diseño Visual, Diseño Visual Digital, Comunicación Visual, Bellas Artes o afines.	2 años	Profesional Universitario	No	BELLAS ARTES



Asignatura(s)	Perfil	Años de Experiencia Docente	Formación Académica requerida	Requiere postgrado	Área de Conocimiento
Comunicación Visual, Señalética, Taller Creativo					
Diseño Transmedia, Imagen de Contexto, Opción de Grado, Profundización en Temáticas Específicas, Proyecto de Creación Digital en Video Comercial, Proyecto de Grado I, Proyecto de Grado II, Rigging 3D	Título profesional en Diseño Gráfico, Diseño Visual, Diseño Visual Digital, Comunicación Visual, Bellas Artes o afines.	2 años	Profesional Universitario	Si	BELLAS ARTES
Marketing y Contenidos Digital	Título Profesional en Economía o afines	1 año	Profesional Universitario	Si	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES
Marketing	Título Profesional en Economía o afines	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES
Ecodiseño, Educación Ambiental, Responsabilidad Social y Ecológica	Título Profesional en Ingeniería Ambiental, Sanitaria y Afines	1 año	Profesional Universitario	No	INGENIERÍA, ARQUITECTURA, URBANISMO Y AFINES
Arquigrafía del Entorno, Diseño Ambiental y Espacial	Título Profesional en Ingeniería Ambiental, Sanitaria y Afines, Arquitectura y Afines	1 año	Profesional Universitario	No	INGENIERÍA, ARQUITECTURA, URBANISMO Y AFINES



Asignatura(s)	Perfil	Años de Experiencia Docente	Formación Académica requerida	Requiere postgrado	Área de Conocimiento
Diseño de Interfaces, Diseño Web	Título profesional en Ingeniería de Sistemas, Telemática y Afines	2 años	Profesional Universitario	No	INGENIERÍA, ARQUITECTURA, URBANISMO Y AFINES
Medios y Dispositivos Digitales, Productos Multimediales	Título profesional en Ingeniería de Sistemas, Telemática y Afines	2 años	Profesional Universitario	Si	INGENIERÍA, ARQUITECTURA, URBANISMO Y AFINES
Inglés 1, Inglés 2, Inglés 3, Inglés 4, Inglés 5, Inglés 6, Inglés 7	Título profesional en Lenguas Modernas, Literatura, Lingüística y Afines.	1 año	Profesional Universitario	No	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Tendencias del Mercado	Título Profesional en Profesional en Economía, Contador Público o afines	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES
Matemática	Título Profesional en Profesional en Matemáticas, Estadística y Afines.	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	MATEMÁTICAS Y CIENCIAS NATURALES
Formación Humana	Título Profesional en Psicología, Sociología, Trabajo Social y Afines	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Convergencia de Medios, Semiología de la Comunicación	Título profesional en Comunicación Social, Periodismo y Afines	2 años	Profesional Universitario	No	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Creación de Empresa	Título Profesional en Administración de Empresas o afines.	1 año	Profesional Universitario	No	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES



Asignatura(s)	Perfil	Años de Experiencia Docente	Formación Académica requerida	Requiere postgrado	Área de Conocimiento
Fundamentos de Contabilidad	Título Profesional en Contaduría Pública o afines.	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES
Costos de Producción (Diseño), Relaciones Financieras, Globalización y Economía Naranja.	Título profesional en Contaduría Pública, Economía o afines	1 año	Profesional Universitario	No	ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES
Fundamentación Artística y Deportiva	Título Profesional en Deportes, Educación Física y Recreación, o afines.	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Cátedra de Paz E Instituciones Políticas, Derechos de Autor, Ética y Legislación de Medios	Título profesional en Derecho o afines.	1 año	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
Acabados y Montajes en Diseño, Teoría del Color, Diagramación y Composición, Dibujo Artístico de las Formas, Diseño Básico I, Diseño Básico II, Diseño y Cultura, Empaques y Etiquetas, Expresión Artística, Fotografía I, Fotografía II, Historia del Arte y del Diseño, Ilustración Digital I, Ilustración Digital II, Ilustración Digital III, Imagen Corporativa, Práctica Empresarial, Producción Editorial, Semiótica del Sujeto, Semiótica y Publicidad, Técnicas de Ilustración Animada, Técnicas de Impresión Digital, Técnicas de la Expresión Oral y Escrita, Técnicas del Trabajo y la Investigación	Título profesional en Diseño Gráfico, Diseño Visual, Diseño Visual Digital, Comunicación Visual, Bellas Artes o afines.	2 años	Tecnólogo / Profesional Universitario	No	BELLAS ARTES



Fuente: elaboración propia comité curricular.

4.3 Recursos físicos y ambientes de aprendizaje

La Unidad de Sistemas y Electricidad cuenta con la infraestructura y los recursos físicos adecuados para garantizar un ambiente de aprendizaje óptimo para los estudiantes. A continuación, se describen los recursos disponibles:

Se cuenta con dos bloques académicos denominados Bloque A y Bloque B donde se puede observar los siguientes espacios:

Recursos Físicos

Tabla 13 Edificio Académico Bloque A

Salón 3-1	Salón 3-2	Salón 3-3	Salón 3-4	Salón 3-5	Salón 3-6	Salón 3-7
Laboratorio de Redes	Salón 2-2	Salón 2-3	Salón 2-4	Salón 2-5	Salón 2-6	Salón 2-7
Sala Informática No. 1	Sala Informática No. 2	Sala Informática No. 3	Sala Informática No. 4	Sala Informática No. 5	Sala Informática No. 6	Sala Informática No. 7

Fuente: elaboración propia comité curricular

Tabla 14 Edificio Académico Bloque B

Salón 5-1	Salón 5-2	Salón 5-3	Salón 5-4	Laboratorio de Idiomas
Salón 4-1	Salón 4-2	Salón 4-3	Salón 4-4	Salón 4-5
Salón 3-1	Salón 3-2	Salón 3-3	Salón 3-4	Salón 3-5



Salón 2-1	Salón 2-2	Salón 2-3	Salón 2-4	Salón 2-5
Laboratorio de Realidad Aumentada	Cafetería	Auditorio Bloque B		
		Sección C	Sección B	Sección A

Fuente: elaboración propia comité curricular

Actualmente se cuenta con las jornadas diurna a.m, diurna p.m, para el nivel de formación Técnica Profesional y nocturna de lunes a viernes para los niveles Tecnológicos y Profesionales; el fin de semana también se puede hacer uso de las instalaciones para los diferentes programas, los espacios marcados con color verde son los que con frecuencia son asignados a la Unidad y los espacios como la sala de informática No. 4 la cual cuenta con los Equipos y el software propio para el programa de Diseño Visual Digital.

Como se observa en la tabla 18, este bloque cuenta con tres pisos y cada piso cuenta con siete salones equipados con mobiliario adecuado y capacidad para albergar a los estudiantes de manera cómoda. Cada uno de ellos cuenta con un Televisor que permite el apoyo de proyección, tablero borrable, el tercer piso cuenta con la distribución de salones tal como se indica en la figura, dentro de este edificio se programan regularmente para el Programa de Diseño Visual Digital en sus diferentes niveles de formación y según requerimiento de las asignaturas estos espacios:

- ✓ Laboratorio de Dibujo o salón 2-6.
- ✓ Electrónica, ensamble de dispositivos en sus diferentes asignaturas en el Laboratorio de Realidad Aumentada del Bloque B.
- ✓ Programación con sus diferentes nombres en la Sala de Informática No. 4 y 3.
- ✓ Espacio abierto plazoleta como eje fundamental de la fotografía.
- ✓ Salón de Aerografía (ubicado en CEDEAGRO)



✓ Inglés en el laboratorio de idiomas.

La distribución se coordina con las unidades académicas y el área de servicios administrativos.

Ilustración 13 Formato Distribución de Salones

SALONES	LUNES				MARTES				MIÉRCOLES				JUEVES				VIERNES								
	DIURNA	CANT. EST.	NOC	CANT. EST.	DIURNA	CANT. EST.	NOCTURNA	CANT. EST.	DIURNA	CANT. EST.	NOCTURNA	CANT. EST.	DIURNA	CANT. EST.	NOCTURNA	CANT. EST.	DIURNA	CANT. EST.	NOCTURNA	CANT. EST.					
2-1 A																									
2-2 A			T.P. Producción Animación Digital 5	35											T.P. Animación Digital V.sem	35					AGROPECUARIAS 2 G1	21			
2-3 A			T. en Gestión Empresarial 6	23			T. en Gestión Empresarial 6	23				T. en Gestión Empresarial 6	23									AGROPECUARIAS 2 G2	21		
2-4 A			T. en Gestión Empresarial 7	36			T. en Gestión Empresarial 7	36							T. en Gestión Empresarial 7	36							AGROPECUARIAS 4	18	
2-5 A			Profesional Diseño Visual Digital IX	27																			AGROINDUSTRIAS 5	11	
2-6 A					T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28					T.P. Animación Digital	35	
2-7 A			T. en Gestión Empresarial 5	33			T. en Gestión Empresarial 5	33							T. en Gestión Empresarial 5	33							T.P. Animación Digital 3	26	
3-1 A			T.P. en Procesos Administrativos 2	26			T.P. en Procesos Administrativos 2	26					T.P. en Procesos Administrativos 2	26			T.P. en Procesos Administrativos 2	26						AGROINDUSTRIA 1	36
3-2 A			T.P. en Procesos Administrativos 3	26			T.P. en Procesos Administrativos 3	26					T.P. en Procesos Administrativos 3	26			T.P. en Procesos Administrativos 3	26						AMBIENTAL 1	22
3-3 A			T.P. en Contabilidad y Costos 2	28			T.P. en Contabilidad y Costos 2	28					T.P. en Contabilidad y Costos 2	28			T.P. en Contabilidad y Costos 2	28						AGROPECUARIAS 2 DI	25
3-4 A	T.P. en Sopt. De Sistemas y Redes 1 AM	36	T.P. en Contabilidad y Costos 3	20			T.P. en Sopt. De Sistemas y Redes 1 AM y T.P. Expr. Gráfica y Digital PM	36/20				T.P. en Expr. Gráfica y Digital 3 PM	20		T.P. en Contabilidad y Costos 3	20								T.P. en Sopt. De Sistemas y Redes 1 AM y T.P. Expr. Gráfica y Digital PM	36/20
3-5 A	T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28						T.P. en Expr. Gráfica y Digital 1 AM Y PM	35/28
3-6 A	T.P. en Expr. Gráfica y Digital 3 AM	24	T.P. en Contabilidad y Costos 1	43			T.P. en Expr. Gráfica y Digital 3 AM y 200 PM	24/31				T.P. en Contabilidad y Costos 1	43				T.P. en Expr. Gráfica y Digital 2 PM	31						T.P. en Expr. Gráfica y Digital 3 AM	24
3-7 A	T.P. en Sopt. De Sistemas y Redes 2 AM	18	T.P. en Procesos Administrativos 1	42			T.P. en Procesos Administrativos 1	42				T.P. en Expr. Gráfica y Digital 4 AM y T.P. Sop Sistemas 1 PM	18/28		T.P. en Procesos Administrativos 1	42								T.P. en Expr. Gráfica y Digital 4 AM Y T.P. Sop Sistemas 1 PM	18/28
2-1 B			Administración de Empresas 8	10			Administración de Empresas 8	10					Administración de Empresas 8	10			Administración de Empresas 8	10						T.P. en Procesos Administrativos 2	24

Fuente: Formato distribución de salones INTEP.

En la ilustración 12 se puede observar la distribución por cada uno de los programas según día, semestre, jornada AM, PM o Nocturna de lunes a viernes, identificando además la cantidad de estudiantes con los que cuentan estas mismas, cronograma que se establece con todas las unidades académicas y para todos los programas de la Institución.

Recursos Tecnológicos.

a. Laboratorio de Industrias 4.0:

- Realidad Aumentada: pantalla inteligente, lentes de realidad aumentada y realidad virtual, impresoras 3D, Scanner 3D, computador especial para el manejo de imágenes 3D con su respectivo Software.
- Agricultura de precisión: dotado con dos aeronave no tripuladas tipo Dron uno multispectral Phantom 4 y uno Agras T20 para realizar aplicación de insumos a los cultivos, Software especializado en el manejo de fotogrametría y dos pilotos autorizados por la



Aeronáutica Civil para realizar las operaciones o vuelos de los dispositivos.

- Biblioteca
 - a. Colección bibliográfica. La biblioteca cuenta con una amplia colección de libros, revistas, y publicaciones, en el área de sistemas que soporta la carrera desde su nivel técnico profesional hasta el nivel profesional, dotada con bibliografía actualizada adquirida en el 2023.
 - b. Recursos digitales. Acceso a bases de datos y recursos electrónicos que complementan el aprendizaje y la investigación de los estudiantes.
- Áreas comunes
 - a. Áreas de reunión. Espacios adecuados para reuniones y trabajos en grupo, facilitando la colaboración entre equipos académicos.
 - b. Área denominada la plazoleta, la cual cuenta con mesas y sillas para que estudiantes y docentes compartan experiencias y puedan realizar trabajos en espacio abierto rodeado de la zona verde y una fuente de agua.
 - c. Auditorios. Se cuenta con tres auditorios para el aprendizaje y practica de los proyectos, sustentaciones, ponencias, entre otros conocidos como Auditorio Maestro Omar Rayo, Desiderio Martínez Pineda y el Auditorio del bloque B.
- Oficinas administrativas.
 - a. Unidades académicas. Oficinas destinadas a la administración de los programas, atención y apoyo a los estudiantes en trámites administrativos y académicos.
 - b. Espacio para docentes. Área para el personal docente equipada con los recursos necesarios para el desarrollo de sus funciones.

Ambientes de aprendizaje.

- Aulas virtuales.
 - a. Plataforma E-Learning. Uso de la plataforma Moodle que facilita la implementación de los resultados de aprendizaje, al tiempo que permite la interacción entre estudiantes y docentes fuera del aula física.



- b. Recursos digitales. Materiales de estudio, foros de discusión y actividades disponibles en línea.
- c. Plataforma ClassVR es una plataforma para el manejo de la realidad virtual educativa con entornos de aprendizaje para varias áreas del conocimiento, las cuales aprovecha el potencial de las Realidades Virtual y Aumentada para en conocimiento, aportando desde esta disciplina el conocimiento mediante el uso de las gafas o lentes de Realidad Virtual y Aumentada.
- Espacios para capacitación. Ambientes físicos y virtuales destinados a la realización de talleres, seminarios y conferencias que complementan la formación académica.
- Interacción con expertos. Oportunidades para interactuar con profesionales y expertos en el campo de la administración y la contaduría.
- Vinculación con empresas. Convenios con empresas e instituciones para la realización de prácticas académicas y profesionales, brindando a los estudiantes experiencias reales en el ámbito laboral.

Algunas imágenes de los espacios físicos nombrados es esta sección



Tabla 15 Imágenes de Ambientes de aprendizaje y práctica R.A

		
Auditorio Bloque B	Auditorio Maestro Omar Rayo	Sala de Informática 4
		
Sala de Informática 5	Lentes de R.A	Impresoras 3D
		
Ganadores Emprende INTEP	Concurso de Dibujo Plazoleta	Evento Interno de Imagen

Fuente: Imágenes propias de la Pagina Web INTEP

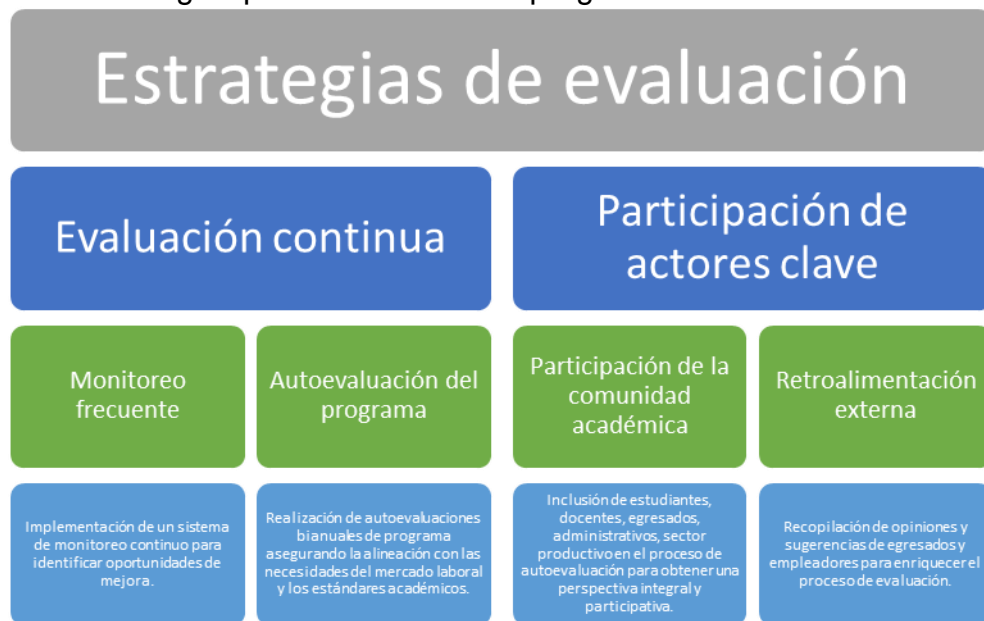
Distribución de salones



5. ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD

El proceso de autoevaluación es clave para garantizar la calidad y la mejora continua del programa, característica que permite además de realizar los planes de mejoramiento asegurar y garantizar la calidad académica, asimismo estar a la vanguardia en las necesidades que se tienen desde el sector productivo. Las estrategias y criterios diseñados para la evaluación periódica de los objetivos, procesos y logros del programa se describen a continuación:

Ilustración 14 Estrategias para evaluación del programa



Fuente: elaboración propia comité curricular.

5.1 Criterios para evaluación del programa

En busca de una evaluación que logre armonizar la eficacia y eficiencia de los objetivos y los recursos en pro de los resultados de aprendizaje, en busca del mejoramiento continuo en aras de satisfacer los requerimientos de los estudiantes encontrados dentro del proceso evaluativo, los cuales presentan una relevancia importante y pertinente para los programas académicos, esta



evaluación de la pertinencia y actualización del syllabus en función de las tendencias del sector y demandas del sector productivo, el contenido académico permite un análisis que conlleva a la calidad y pertinencia de los recursos utilizados por el programa, permitiendo una eficiencia en el uso de estos y la eficacia en el cumplimiento de los objetivos y los resultados de aprendizaje, con este propósito se hace necesario realizar la medición de los diferentes factores que afectan el desempeño de los estudiantes en el alcance de esos objetivos, por lo cual se realiza una encuesta que mida el estado de satisfacción de los estudiantes, por tanto se plantea el siguiente esquema:

Ilustración 15 Criterios para evaluación del programa



Fuente: elaboración propia comité curricular.

5.2 Procedimientos para evaluación del programa

Para el proceder con el procedimiento de esta evaluación es necesario realizar una serie de procedimientos, los cuales desde el comité curricular se hace referencia al ciclo PHVA (Planificar, Hacer, Verificar, Actuar) como estrategia que permita la resolución de oportunidades de mejora encontradas en el proceso de evaluación e implementar los ajustes o planes de mejoramiento.



Ilustración 16 Procedimientos para evaluación del programa



Fuente: elaboración propia comité curricular.

Esta recomendación del Comité curricular es avalada para aplicar al programa en busca del mejoramiento continuo del programa Ingeniería Informática en sus tres niveles de formación.

