

PEP

PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA

DISEÑO GRÁFICO PROFESIONAL



CORPORACIÓN ESCUELA DE ARTES Y LETRAS INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

BOGOTÁ

2015

CORPORACION ESCUELA DE ARTES Y LETRAS INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

RECTOR

Doctor Edgar Ignacio Díaz Santos

Vicerrectora de Evaluación y Calidad

Marcela Rodríguez Rodríguez

Vicerrector Académico

Omar Talero García

Vicerrector de Investigación

Edward Zambrano

Vicerrector de Tecnología

Sergio Medina

Vicerrector de Bienestar

Gabriel Bernal

Directora del Programa Profesional en Diseño Gráfico

Ana Julia Ríos Quiroga

CONTENIDO

1. INFORMACIÓN BÁSICA DEL PROGRAMA	4
2. PROPÓSITOS	5
3. ASPECTOS CURRICULARES	9
4. INVESTIGACIÓN	28
5. Proyección social.....	33
6. EGRESADOS	38
7. BIENESTAR UNIVERSITARIO	40
8. AUTOEVALUACION Y ACREDITACION	43
9. ESTRUCTURA ACADEMICO ADMINISTRATIVA	47
10. EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS DEL PROGRAMA.....	51

1. INFORMACIÓN BÁSICA DEL PROGRAMA

Institución: Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria

Denominación actual del programa: Diseño Gráfico

Énfasis: Editorial, Animación y Gerencia

Título que otorga: Profesional en Diseño Gráfico

Código SNIES: 53867

Área del conocimiento: Bellas Artes_ Diseño

Ubicación: Bogotá

Nivel: Profesional Universitario

Metodología: Presencial

Periodicidad de admisión: Semestral

Dirección: Calle 74 No. 11-92

Teléfono: 6505400- 2495336

Página Web: www.artesy letras.edu.co

Número de créditos: 151

MISIÓN

Hacer del diseñador gráfico, egresado del Programa un gestor y creador de proyectos gráficos realizables y aplicables a nuestro contexto, con una mirada crítica del entorno internacional, identificando las posibilidades de desempeño y crecimiento tanto profesional como personal.

VISIÓN

Ubicar el Programa como líder en el área de la comunicación visual, formando profesionales altamente capacitados en los aspectos pertinentes al desempeño laboral del diseñador gráfico.

Objetivo general

Formar profesionales pragmáticos e integrales, que sean competitivos y humanamente responsables a través de una fundamentación académica sólida en lo teórico y conceptual en el manejo de las tecnologías asociadas al diseño, vivenciando la transmisión de los valores más importantes para la sociedad.

Objetivos específicos

- Llevar a cabo exitosamente y a satisfacción de la comunidad educativa, todos los postulados, fundamentos y objetivos contenidos en el Proyecto Educativo Institucional.
- Lograr en nuestros estudiantes competencias, habilidades y destrezas de la profesión del Diseño Gráfico a través de la formación artística, humanística y en diseño, que les faciliten un óptimo desempeño laboral en el medio nacional e internacional.

- Mantener un Programa curricular actualizado y vigente según las tendencias formativas y profesionales.
- Desarrollar proyectos de investigación, pasantías, prácticas empresariales y de mutua colaboración con empresas colombianas del sector productivo y comercial relacionadas con el Diseño Gráfico, que establezcan relaciones de mutuo apoyo y beneficio.
- Mejorar la calidad de nuestro profesorado mediante la financiación de cursos de actualización y postgrados
- Establecer seguimientos del proceso educativo individualizado y con mayor profundidad.
- Cerrar cada día más la brecha entre el sector empresarial y la Academia.
- Involucrar más a los docentes para que vivencien y proyecten la misión institucional a través de su metodología, proceso de aprendizaje y evaluaciones.
- Consolidar la investigación como ente generador de conocimiento que contribuya con la proyección del Programa y el crecimiento académico.
- Establecer relaciones con instituciones internacionales que nos permitan enriquecernos, no solo como profesionales sino como personas,
- Contribuir a través de nuestro campo de formación en el desarrollo de estrategias que preserven nuestro patrimonio.

PERFILES DE FORMACIÓN

Perfil profesional

El egresado del Programa, posee habilidades y destrezas para diagnosticar, planear y diseñar soluciones prácticas y creativas, con miras a resolver problemas de comunicación visual a través de procesos metodológicamente consientes, que consideren variables del diseño, que den respuestas factibles y realizables, tanto técnica como económicamente y socialmente responsables. De igual forma podrá liderar equipos interdisciplinarios de trabajo hacia la consecución de objetivos propuestos.

Perfil laboral

El Profesional en Diseño Gráfico está en capacidad de diseñar piezas gráficas, dibujar, animar, seleccionar medios, ilustrar, desarrollar productos para la web, gestionar, mercadear, persuadir y planificar proyectos gráficos.

Perfil ocupacional

El Profesional en Diseño gráfico, posee las habilidades y destrezas necesarias para desempeñarse en el área, así mismo está capacitado para desempeñarse en el ejercicio independiente de la profesión como diseñador, investigador o asesor, y consultor gráfico:

- En el sector editorial, el egresado se puede encargar de la construcción y elaboración de distintas publicaciones, tales como libros, revistas o periódicos. También está en capacidad de desarrollar publicaciones digitales.

- Como realizador de productos de animación, en todas las etapas del proyecto, capaz de generar propuestas creativas e innovadoras. En la creación e implantación de diseño web y multimedia.

- Como Gerente de empresas a fines el ámbito de la comunicación gráfica. Un diseñador con la capacidad de gerencia proyectos de diseño.

Competencias

- Capacidad para analizar problemas de diseño y comunicación visual, percibiendo las necesidades y demandas del cliente y ser capaz de darles satisfacción razonable con el menor costo posible.
- Capacidad para proyectar, entendida como la capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.
 - Capacidad de planear, programar, organizar, dirigir y evaluar, proyecto en el ámbito del diseño.
 - Capacidad para actuar en diferentes contextos y sectores con alto grado de eficiencia eficacia y flexibilidad.
 - Capacidad para ejercer liderazgo y manejo de recursos humanos y habilidad para conducir equipos de trabajo, generando un compromiso de toda la estructura bajo su responsabilidad con objetivos previstos.
 - Capacidad para transitar por diferentes situaciones, manejando la incertidumbre y los ritmos cambiantes en contextos cada vez más complejos.
 - Capacidad para apropiarse del conocimiento tecnológico propio de su profesión y así adecuarse a los cambios que se producen continuamente.
 - Capacidad de análisis y síntesis.

- Capacidad para visualizar y comunicar la información gráficamente.
- Capacidad para estar al día en la evolución de los acontecimientos importantes del sector y de los que afectan su actividad profesional.
 - Capacidad para gestionar
 - Capacidad para estructurar, ponderar y ordenar información con una intención específica para la definición de proyectos.
 - Capacidad para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente, expresándose con fluidez y coherencia.
 - Capacidad para el manejo de la comunicación y de los medios a través de los cuales ésta se representa y formaliza.
 - Capacidad para aplicar los conceptos y métodos propios de la disciplina para el desarrollo de los proyectos e investigaciones. .
 - Capacidad de expresarse en una segunda lengua.
 - Capacidad para expresar ideas y opiniones de forma clara, precisa, concisa y correcta a través del lenguaje escrito.
 - Capacidad para actuar conforme a normas éticas y sociales.
 - Capacidad para trabajar con eficacia bajo la presión del tiempo y enfrentado los contratiempos.
 - Capacidad para trabajar en equipo para la consecución de una meta común aunque esta meta no esté directamente relacionada con el interés propio.
 - Capacidad para formular estrategias permitiendo tener visión empresarial.

Organización de actividades académicas para el Programa de Diseño Gráfico

Las actividades académicas en la EAL, involucran la clase, y todas las actividades que del contexto académico se desprenden, como: las salidas pedagógicas, asistencia a congresos, simposios, conferencias, intercambios académicos y culturales, asistencia a bibliotecas, ponencias y eventos científicos, entre otras. Vinculan todo tipo de acción formativa como: la semana cultural, desfile de modas, muestra artesanal, emprendimiento empresarial, exposiciones de arte y obras de teatro etc., A partir de estas actividades institucionales se generan otras actividades que permiten complementar la clase en el aula y proyectar las ideas para nuevas muestras institucionales y académicas.

Lineamientos curriculares de la Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria

El currículo es un proceso balanceado entre la teoría y la práctica, con espacios para la actualización permanente; un currículo dinámico y continuo en el que deben participar todos los sujetos de la academia. Vela por la actualización constante reflejada en la evaluación consiente del entorno, con la aplicación de nuevas alternativas curriculares. Para el Programa de Diseño Gráfico de la EAL, se propone el siguiente currículo:

- Un currículo abierto y flexible que se pueda reformular y someter a procesos sistemáticos de revisión y ajuste.
- Un currículo flexible y contextualizado que permita adaptarse y responder a las necesidades de los contextos en los cuales opera, integrando el proceso de investigación –acción en el cual el docente se convierte en investigador activo.

Un currículo contextualizado y significativo diseñado de manera tal que permita:

- Responder al sector productivo en cuanto se formen individuos capaces del saber hacer.
- Responder a la comunidad de especialistas en cuanto se formen individuos capaces de saber lo que hacen y cómo transformar su hacer.
- Un currículo significativo e integrado de tal manera que responda a la sociedad, en tanto que forma individuos capaces de convivir como ciudadanos.

- Un currículo interdisciplinario; que demuestre diálogo y relación entre: las disciplinas, docencia, investigación y proyección social.

Para el Programa de Diseño Gráfico, se asume como modelo de diseño curricular, la formulación de proyectos curriculares por competencias, orientando sus estrategias metodológicas en las teorías pedagógicas del aprendizaje constructivista y el aprendizaje significativo de acuerdo con el Modelo Pedagógico y Didáctico Institucional.

Políticas curriculares de la Institución

Currículos abiertos y flexibles: que incorporen en tiempo real los adelantos de las tecnologías de la información y las comunicaciones y sus aplicaciones en las diferentes disciplinas de formación en espacial en los saberes asociados a los currículos de formación.

Currículos flexibles y contextualizados: aquellos que permitan adaptarse y responder a las necesidades de los contextos en los cuales operan y para los cuales forman a sus egresados.

Currículos contextualizados y significativos: diseñados de manera tal que permitan:

- Responder al sector productivo en cuanto formen individuos capaces de hacer.
- Responder a la comunidad de especialistas en cuanto formen individuos capaces de saber lo que hacen y cómo transformar su hacer.

Currículos significativos e integrados: diseñados de manera tal que permitan responder a la sociedad en cuanto a la formación de individuos capaces de convivir como ciudadanos y aportar a los mismos, permitiéndoles ser cada día mejores seres humanos.

Currículos interdisciplinarios: que demuestre diálogo y relación entre las disciplinas en la docencia, investigación y proyección social.

Aspectos curriculares

El Programa de Diseño Gráfico, cuenta con 3 énfasis, en: editorial, animación y gerencia. A partir de cuarto semestre, el estudiante podrá escoger las asignaturas que corresponden al énfasis que se desarrollaran así:

Editorial: se encarga de la construcción y elaboración de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Se estructura a partir de la relación de los elementos que componen la publicación, esto incluye la diagramación del interior, el manejo de portadas y textos; teniendo en cuenta el concepto y determinando los procesos de impresión.

Animación: se refiere a la creación de producciones animadas, encaminadas a la comercialización, la participación en comerciales y apoyo a la generación de identidad corporativa.

Gerencia: el gerente de diseño debe estar en la capacidad de desarrollar un proyecto de comunicación visual desde su inicio hasta el final.

Plan de estudios para el Programa de Diseño Gráfico

El Plan de Estudios está conformado por:

- **Componente proyectual.** Son el eje de cada semestre y se desarrollan a partir de talleres específicos. Contiene asignaturas que tienen como objetivo desarrollar habilidades y destrezas que faciliten en el estudiante conceptualizar, abstraer y componer.
- **Componente de teoría e historia del diseño:** busca sensibilizar al estudiante en la comprensión y apreciación del patrimonio cultural objetual y visual, en sus dimensiones históricas y contemporáneas. Comprende la historia y teorías del Diseño
- **Componente de Expresión y Comunicación:** Las asignaturas de este componente se encaminan a generar en el estudiante habilidades expresivas y comunicativas que les permitan representar sus ideas de forma gráfica, y escrita, partiendo de un conocimiento teórico y llegando a los usos de técnicas de representación adecuadas. También contribuya a la formación en una segunda lengua. Y el uso de herramientas digitales aplicadas al diseño gráfico,
- **Componente Humanístico:** Está enfocada a fomentar la formación integral del estudiante tanto en el desarrollo de actitudes y valores desarrollado a partir de las dimensiones físicas, culturales y ética.
- **Componente de Gestión :** Hace énfasis en la creación y gestión empresarial Orientado a desarrollar la habilidad para orientar, articular, integrar y promover la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz su actividad profesional en sus aspectos sociopolíticos, económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos.

- Programa de contenidos de la asignatura, que hace parte del plan de estudios aprobado por el Ministerio de Educación. En este se estipulan los contenidos temáticos mínimos, los objetivos de la asignatura, los objetivos de competencias, la estrategia pedagógica, la metodología de evaluación y está basado en los fundamentos contenidos en el PEI.
- Planeador que es desarrollado por el docente cada semestre y sometido a aprobación de vicerrectora académica y dirección del Programa. Determina la cronología del proceso de entrega temática y sus objetivos conceptuales.

PLAN DE ESTUDIOS ASIGNATURAS GENERICAS O INTERDISCIPLINARES

CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Credito	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos
459	TALLER DE DISEÑO Y COMPOSICION - P	1	5	F	6	
493	TALLER EXPERIMENTAL - P	2	5	F	4	459
427	SEMIOTICA	5	3	F	2	
588	CONCEPCION CREATIVA - P	7	3	F	2	552
553	ESTETICA DE LA IMAGEN	8	3	F	2	588
344	MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD EN EL ART	4	3	F	4	354
354	PANORAMICA UNIVERSAL DEL ARTE	2	3	F	4	
554	DIBUJO ANATOMICO - P	2	3	F	4	92
92	DIBUJO ARTISTICO - P	1	3	F	4	
164	ESPAÑOL	1	3	F	4	
879	INGLES I - IDIOMA EXTRANJERO (P)	1	3	F	4	
286	INGLES II - IDIOMA EXTRANJERO	2	3	F	4	879
288	INGLES III - IDIOMA EXTRANJERO	3	3	F	4	286
289	INGLES IV - IDIOMA EXTRANJERO	4	3	F	4	288
290	INGLES V - IDIOMA EXTRANJERO	5	3	F	4	289
28	ANTROPOLOGIA - P	1	3	F	4	
830	CATEDRA - P	1	1	F	1	
831	CONSEJERIA 1P	2	1	F	1	830
832	CONSEJERIA 2P	4	1	F	1	832
58	CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA - P	4	1	F	2	
170	ETICA - P	9	1	F	2	
412	PSICOLOGIA	3	3	F	4	
430	SOCIOLOGIA	6	3	F	4	
761	DERECHO CIVIL Y COMERCIAL - P	5	1	F	2	
567	MERCADEO - P	6	2	F	2	
367	PENSAMIENTO ECONOMICO - P	5	1	F	2	

ASIGNATURAS COMUNES A TODOS LOS ÉNFASIS

CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Credito	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos
27	ANTEPROYECTO DE GRADO - P	8	3	F	2	439-493-549-550-
356	PASANTIA - P	8	6	F		
408	PROYECTO DE GRADO - P	9	6	F	2	439-493-549-550-
549	TALLER DE DISEÑO TIPOGRAFICO	3	4	F	4	493
550	TALLER DE DISEÑO EDITORIAL	4	4	F	4	549
555	TALLER DE ILUSTRACION - P	3	3	F	4	554
566	INFOGRAFIA - P	7	3	O	4	531
1078	DISEÑO WEB I	6	3	O	4	531
552	PERCEPCION VISUAL	6	3	F	2	427
551	DISEÑO COLOMBIANO	6	3	F	4	354
577	ARMADA DIGITAL	4	3	O	2	531
203	FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACION - P	2	3	F	4	164
560	IMAGEN DIGITAL - P	4	2	O	4	531
419	REDACCION PUBLICITARIA - P	3	3	F	4	164
531	VECTORIAL - DGP	3	2	O	4	
779	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	4	1	F	2	
568	COSTOS DE PRODUCCION - P (N)	7	2	O	2	367

ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ÉNFASIS EDITORIAL

CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Credito	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos
558	TALLER DE IDENTIDAD VISUAL	7	4	F	4	550
571	TALLER DE MEDIOS IMPRESOS	6	4	F	4	570
570	TALLER DE PRODUCCION EDITORIAL	5	4	F	4	550
578	PUBLICACIONES DIGITALES - P	7	3	O	4	531-550
573	DISEÑO UNIVERSAL	7	3	F	4	344
756	PRODUCCION GRAFICA	5	3	O	2	577
574	REDACCION DE TEXTOS	5	3	O	4	164
581	GERENCIA EDITORIAL	8	3	F	4	
582	NORMATIVIDAD EDITORIAL	8	3	F	2	

ASIGNATURAS ESPECÍFICAS DEL ÉNFASIS EN ANIMACIÓN

CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. C	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos	Correquisitos
545	TALLER DE ANIMACION - P	5	4	F	6	550	
557	TALLER DE DISEÑO DE PRODUCCION	6	4	F	4	545	
558	TALLER DE IDENTIDAD VISUAL	7	4	F	4	557	
778	DISEÑO DE PERSONAJE - P	8	2	F	4	340	
559	HISTORIA DE LA ANIMACION	7	3	F	4	344	
543	ANIMACION 2D - P	5	3	O	2	531	
561	ANIMACION 3D - P	8	3	O	2	531-340	
564	COMPOSICION DE EFECTOS VISUALES	7	3	O	2	560	
563	GUION	6	2	F	4	546	
546	LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	5	2	F	2	203	

ASIGNATURAS ÉNFASIS EN GERENCIA

CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Credito	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos	Correquisitos
446	TALLER DE CAMPAÑAS	5	4	F	4	459-493-549-550	
324	MATEMATICAS	5	3	O	2		
544	PRINCIPIOS DE ADMINISTRACION - P	5	3	F	2		
474	TALLER DE GERENCIA EMPRESARIAL	6	4	F	4	446-460	
460	TALLER DE DISEÑO Y GERENCIA DE MARKETING	7	4	F	4	550	
573	DISEÑO UNIVERSAL	7	3	F	4	344	
166	ESTADISTICA - P	7	3	F	2	324	
931	INVESTIGACION DE MERCADOS - P	8	3	O	4		
585	GERENCIA DEL DISEÑO	8	3	O	4		

ASIGNATURAS POR COMPONENTES

ÉNFASIS EN EDITORIAL

PLAN DE ESTUDIOS DISEÑO GRAFICO ENFASIS EN EDITORIAL						
COMPONENTE PROYECTUAL						
CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Credito	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos
27	ANTEPROYECTO DE GRADO - P	8	3	F	2	459-493-549-550-
356	PASANTIA - P	8	6	F		
408	PROYECTO DE GRADO - P	9	6	F	2	459-493-549-550-
549	TALLER DE DISEÑO TIPOGRAFICO	3	4	F	4	493
459	TALLER DE DISEÑO Y COMPOSICION - P	1	5	F	6	
550	TALLER DE DISEÑO EDITORIAL	4	4	F	4	549
493	TALLER EXPERIMENTAL - P	2	5	F	4	459
558	TALLER DE IDENTIDAD VISUAL	7	4	F	4	550
571	TALLER DE MEDIOS IMPRESOS	6	4	F	4	570
570	TALLER DE PRODUCCION EDITORIAL	5	4	F	4	550
555	TALLER DE ILUSTRACION - P	3	3	F	4	554
566	INFOGRAFIA - P	7	3	O	4	531
1078	DISEÑO WEB I	6	3	O	4	531
578	PUBLICACIONES DIGITALES - P	7	3	O	4	531-550
COMPONENTE TEORIA E HISTORIA DEL DISEÑO						
427	SEMIOTICA	5	3	F	2	
552	PERCEPCION VISUAL	6	3	F	2	427
588	CONCEPCION CREATIVA - P	7	3	F	2	552
553	ESTETICA DE LA IMAGEN	8	3	F	2	588
551	DISEÑO COLOMBIANO	6	3	F	4	354
344	MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD EN EL ART	4	3	F	4	354
354	PANORAMICA UNIVERSAL DEL ARTE	2	3	F	4	
573	DISEÑO UNIVERSAL	7	3	F	4	344

COMPONENTE DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN						
577	ARMADA DIGITAL	4	3	O	2	531
554	DIBUJO ANATOMICO - P	2	3	F	4	92
92	DIBUJO ARTISTICO - P	1	3	F	4	
164	ESPAÑOL	1	3	F	4	
203	FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACION - P	2	3	F	4	164
560	IMAGEN DIGITAL - P	4	2	O	4	531
879	INGLES I - IDIOMA EXTRANJERO (P)	1	3	F	4	
286	INGLES II - IDIOMA EXTRANJERO	2	3	F	4	879
288	INGLES III - IDIOMA EXTRANJERO	3	3	F	4	286
289	INGLES IV - IDIOMA EXTRANJERO	4	3	F	4	288
290	INGLES V - IDIOMA EXTRANJERO	5	3	F	4	289
419	REDACCION PUBLICITARIA - P	3	3	F	4	164
531	VECTORIAL - DGP	3	2	O	4	
756	PRODUCCION GRAFICA	5	3	O	2	577
574	REDACCION DE TEXTOS	5	3	O	4	164
COMPONENTE HUMANISTICO						
28	ANTROPOLOGIA - P	1	3	F	4	
830	CATEDRA - P	1	1	F	1	
831	CONSEJERIA 1P	2	1	F	1	830
832	CONSEJERIA 2P	4	1	F	1	832
58	CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA - P	4	1	F	2	
170	ETICA - P	9	1	F	2	
779	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	4	1	F	2	
412	PSICOLOGIA	3	3	F	4	
430	SOCIOLOGIA	6	3	F	4	
COMPONENTE DE GESTION						
568	COSTOS DE PRODUCCION - P (N)	7	2	O	2	367
761	DERECHO CIVIL Y COMERCIAL - P	5	1	F	2	
567	MERCADEO - P	6	2	F	2	
367	PENSAMIENTO ECONOMICO - P	5	1	F	2	
581	GERENCIA EDITORIAL	8	3	F	4	
582	NORMATIVIDAD EDITORIAL	8	3	F	2	
	TOTAL DE CREDITOS		151			
			274			
FUNDAMENTALES		127				
OPTATIVOS		24				Asignaturas comunes a todos los e
TOTAL		151				Asignaturas propias del énfasis

ASIGNATURAS POR COMPONENTES

ÉNFASIS EN ANIMACIÓN

PLAN DE ESTUDIOS DISEÑO GRAFICO ENFASIS EN ANIMACIÓN							
COMPONENTE PROYECTUAL							
CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. C	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos	Correquisitos
27	ANTEPROYECTO DE GRADO - P	8	3	F	2	549-550-	
356	PASANTIA - P	8	6	F		459-493-	
408	PROYECTO DE GRADO - P	9	6	F	2	549-550-	
549	TALLER DE DISEÑO TIPOGRAFICO	3	4	F	4	493	
459	TALLER DE DISEÑO Y COMPOSICION - P	1	5	F	6		
550	TALLER DE DISEÑO EDITORIAL	4	4	F	4	549	
493	TALLER EXPERIMENTAL - P	2	5	F	4	459	
545	TALLER DE ANIMACION - P	5	4	F	6	550	
557	TALLER DE DISEÑO DE PRODUCCION	6	4	F	4	545	
558	TALLER DE IDENTIDAD VISUAL	7	4	F	4	557	
555	TALLER DE ILUSTRACION - P	3	3	F	4	554	
566	INFOGRAFIA - P	7	3	O	4	531	
778	DISEÑO DE PERSONAJE - P	8	2	F	4	340	
1078	DISEÑO WEB I	6	3	O	4	531	
COMPONENTE TEORIA E HISTORIA DEL DISEÑO							
427	SEMIOTICA	5	3	F	2		
552	PERCEPCION VISUAL	6	3	F	2	427	
588	CONCEPCION CREATIVA - P	7	3	F	2	552	
553	ESTETICA DE LA IMAGEN	8	3	F	2	588	
551	DISEÑO COLOMBIANO	6	3	F	4	354	
344	MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD EN EL A	4	3	F	4	354	
354	PANORAMICA UNIVERSAL DEL ARTE	2	3	F	4		
559	HISTORIA DE LA ANIMACION	7	3	F	4	344	

COMPONENTE DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN						
577	ARMADA DIGITAL	4	3	O	2	531
554	DIBUJO ANATOMICO - P	2	3	F	4	92
92	DIBUJO ARTISTICO - P	1	3	F	4	
164	ESPAÑOL	1	3	F	4	
203	FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACION - P	2	3	F	4	164
560	IMAGEN DIGITAL - P	4	2	O	4	531
879	INGLES I - IDIOMA EXTRANJERO (P)	1	3	F	4	
286	INGLES II - IDIOMA EXTRANJERO	2	3	F	4	879
288	INGLES III - IDIOMA EXTRANJERO	3	3	F	4	286
289	INGLES IV - IDIOMA EXTRANJERO	4	3	F	4	288
290	INGLES V - IDIOMA EXTRANJERO	5	3	F	4	289
419	REDACCION PUBLICITARIA - P	3	3	F	4	164
531	VECTORIAL - DGP	3	2	O	4	
543	ANIMACION 2D - P	5	3	O	2	531
561	ANIMACION 3D - P	8	3	O	2	531-340
564	COMPOSICION DE EFECTOS VISUALES	7	3	O	2	560
563	GUION	6	2	F	4	546
546	LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	5	2	F	2	203
COMPONENTE HUMANISTICO						
28	ANTROPOLOGIA - P	1	3	F	4	203
830	CATEDRA - P	1	1	F	1	427
831	CONSEJERIA 1P	2	1	F	1	552
832	CONSEJERIA 2P	4	1	F	1	588
58	CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA -	4	1	F	2	354
170	ETICA - P	9	1	F	2	354
779	METODOLOGIA - P	4	1	F	2	
412	PSICOLOGIA	3	3	F	4	344
430	SOCIOLOGIA	6	3	F	4	430
COMPONENTE DE GESTION						
568	COSTOS DE PRODUCCION - P (N)	9	2	O	2	567
761	DERECHO CIVIL Y COMERCIAL - P	5	1	F	2	
567	MERCADEO - P	7	2	F	2	
367	PENSAMIENTO ECONOMICO - P	5	1	F	2	
	TOTAL DE CREDITOS		151			
	FUNDAMENTALES	127				
	OPTATIVOS	24				Asignaturas comunes a todos los
	TOTAL	151				Asignaturas propias del énfasis

ASIGNATURAS POR COMPONENTES

ÉNFASIS EN GERENCIA

PLAN DE ESTUDIOS DISEÑO GRAFICO ENFASIS EN GERENCIA							
COMPONENTE PROYECTUAL							
CODIGO	NOMBRE DE ASIGNATURA	semestre	No. Creditos	Tipología	Intensidad Horaria semanal	Prerrequisitos	Correquisitos
27	ANTEPROYECTO DE GRADO - P	8	3	F	2	549-550-	
356	PASANTIA - P	8	6	F			
408	PROYECTO DE GRADO - P	9	6	F	2	459-493-549-550-	
549	TALLER DE DISEÑO TIPOGRAFICO	3	4	F	4	493	
459	TALLER DE DISEÑO Y COMPOSICION - P	1	5	F	6		
550	TALLER DE DISEÑO EDITORIAL	4	4	F	4	549	
493	TALLER EXPERIMENTAL - P	2	5	F	4	459	
446	TALLER DE CAMPAÑAS	5	4	F	4	550	
460	TALLER DE DISEÑO Y GERENCIA DE MARC	7	4	F	4	446	
555	TALLER DE ILUSTRACION - P	3	3	F	4	554	
566	INFOGRAFIA - P	7	3	O	4	531	
1078	DISEÑO WEB I	6	3	O	4	531	
COMPONENTE TEORIA E HISTORIA DEL DISEÑO							
427	SEMIOTICA	5	3	F	2		
552	PERCEPCION VISUAL	6	3	F	2	427	
588	CONCEPCION CREATIVA - P	7	3	F	2	552	
553	ESTETICA DE LA IMAGEN	8	3	F	2	588	
551	DISEÑO COLOMBIANO	6	3	F	4	354	
344	MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD EN EL A	4	3	F	4	354	
354	PANORAMICA UNIVERSAL DEL ARTE	2	3	F	4		
573	DISEÑO UNIVERSAL	7	3	F	4	344	

Interdisciplinariedad del Programa

La interdisciplinariedad se define y asume por la Institución, como la interacción pedagógica y académica de un conjunto de saberes que confluyen hacia una nueva realidad de conocimiento, producto de los aportes de las diferentes disciplinas. La interdisciplinariedad favorece una reflexión que parte del docente y vincula al estudiante en una dimensión novedosa para asumir el conocimiento; permitiendo enriquecer su capacidad de teorización, conceptualización, análisis y resolución de problemas.

A partir de lo anterior el Programa de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes y Letras, con el ánimo de fortalecer el diálogo pedagógico en torno a la interdisciplinariedad, se propone desarrollar un currículo sistemático que tenga en cuenta la dimensión humana, el contexto de nuestro país y las diferentes ciencias que permiten mejorar la capacidad de abstracción en la actividad educativa. Se compromete con la formación integral de sus educandos, a través del diseño y la estructura que le permita al estudiante abarcar un pensamiento dinámico, en la recurrente interacción de las diferentes disciplinas, como son la antropología, psicología, sociología, la historia, la economía y la lingüística, cada una de ellas con un lenguaje específico pero que se interrelaciona en el currículo como parte de un mismo objetivo, la realización de proyectos de diseño.

En esta dinámica interdisciplinaria, se articulan las diferentes disciplinas para hablar de realidades distintas como: el tiempo y el espacio, mercado, comunicación, las relaciones humanas, las responsabilidades ciudadanas entre otras, con el fin de relacionar el programa y la vida profesional- personal, con conceptos como: creatividad, imaginación y fantasía, teniendo en cuenta una estructura que pueda integrar los diferentes componentes interdisciplinarios para la generación de pensamiento sistémico en la interacción permanente con los estudiantes. Como lo define Joan Costa en su libro titulado Imagen Global, identifica una cadena de producción de la siguiente manera:

“Usuario -> Diseñador -> Producto -> Medio Difusor -> Consumidor

El diseñador es una especie de “intérprete intermediario” entre ambos demandantes: la empresa y el mercado, donde adquiere un rol de convertir los datos simbólicos en un proyecto funcional.

Bajo este esquema es que los servicios de diseño se comportan, el diseñador está bajo la comanda de un cliente, quien solicita los productos que el usuario consume o habita, o bien, los mensajes que el público lee.

El diseñador contemporáneo abarca áreas que trascienden las disciplinas específicas de estudio” (Imagen Global Joan Costa)

Igualmente el programa presenta interacción con otros programas en asignaturas que se han denominado genéricas, las cuales permiten que un conocimiento específico sea aplicado a diferentes disciplinas como el diseño Interior, diseño de Vestuario, Ingeniería de las Artes Digitales, Cine y TV, la publicidad, esta

interacción permanente entre los estudiantes del programa y de otros programas de la institución permite que se generen nuevas visiones del quehacer del diseñador,

Por otro lado institución genera un ejercicio académico llamado taller interdisciplinario el cual propende por la creación de proyectos colaborativos el cual responde al interés de fomentar actividades de carácter integral entre los diferentes saberes o campos del conocimientos propios del Arte, Diseño y la Comunicación que desde una mirada interdisciplinaria de respuesta a un ejercicio académico de rápida ejecución, el cual permita entender que las soluciones a problemáticas hoy en día se deben abordar como lo diría la teoría de la complejidad de Edgar Morín de manera holística, es decir desde los múltiples aspectos que la afectan.

Flexibilidad para el Programa

Una de las características de la Institución, es la flexibilidad académica, encaminada al trabajo independiente del estudiante, fomentando por el enfoque educativo, que tiene en cuenta: el cambio y la innovación, la pertinencia, los modelos centrados en aprendizaje, y el profesor como facilitador, la apertura y la movilidad. Para llevar a cabo este propósito se hace énfasis en el trabajo independiente. La metodología- pedagógica utilizada, está orientada hacia el estímulo del alumno para que desarrolle actividades, y en ese proceso encuentre por sí mismo el aprendizaje autónomo. Además, los estudiantes tienen la posibilidad, de elegir un énfasis entre los tres propuestos o de general perfiles muy específicos en el campo del diseño web y el de la ilustración, o fortalecer sus conocimientos en el énfasis con asignaturas de otros programas. También de asistir a clases de diferentes áreas del conocimiento para ampliar su interés dentro de lo interdisciplinario, como componente de flexibilidad curricular. La estructura académica del plan de estudios articula el concepto de flexibilidad curricular, permitiendo que el estudiante organice sus asignaturas por semestre lectivo acorde con sus intereses de formación académica, como decíamos anteriormente teniendo en cuenta que:

... desde el punto de vista de quien aprende, la formación flexible podría definirse como una práctica en la cual el aprendiz tiene la posibilidad de escoger o seleccionar la forma, el lugar (espacio) y el momento (tiempo) de su aprendizaje, de acuerdo con sus intereses, necesidades, y posibilidades. Desde el punto de vista institucional la formación flexible se refiere a la gama de formas o medios, tiempos y espacios que una institución ofrece para responder a la demanda de formación y para generar, igualmente, una mayor cobertura y calidad del servicio educativo. (ICFES. 2002 p. 32).

De tal forma que el plan de estudios, sugerido al estudiante comprende asignaturas de carácter: fundamental y optativa.

Flexibilidad curricular del Programa

Dentro del concepto de flexibilidad curricular, la Corporación Escuela de Artes y Letras ha ampliado las opciones de escogencia de cursos y estrategias de aprendizaje con el fin de que el estudiante pueda decidir sobre los diferentes aspectos propios o articulados al proceso de su formación. La flexibilidad curricular implica la generación de alternativas educativas en cuanto a oportunidades, tiempos, espacios y modalidades de formación.

Igualmente el concepto de flexibilidad curricular significa evaluación y redimensión semestral en el ofrecimiento de asignaturas de acuerdo a nuevas tendencias de los medios, usos de nuevas tecnologías y competencias laborales, las cuales hacen énfasis en auto formación y no solo en la acumulación de conocimiento. Se promueve la formación de un individuo con un alto grado de responsabilidad ética, intelectual y social, con alta capacidad de adaptación al contexto en general.

Políticas de Flexibilidad Curricular

Las políticas de flexibilidad en la Corporación Escuela de Artes y Letras están enmarcadas dentro de los postulados de la misión y el análisis de la población estudiantil:

- Los estudiantes tienen la opción de construir su currículo de acuerdo a su interés, ritmo de aprendizaje, disponibilidad de tiempo y disponibilidad económica.
- Adecuación permanente de nuevos conocimientos prácticos a la formación del estudiante contextualizados con la realidad política económica, social y cultural del país.
- Aprendizaje centrado en problemas y soluciones de acuerdo al contexto y basado en la interdisciplinariedad.
- Interdisciplinariedad del plan de estudios.
- Cuestionamientos y reflexiones permanentes acerca de la idoneidad profesional, el currículo y la integración entre interdisciplinariedad y transversalidad.
- Construcción del currículo a partir de asignaturas optativas de acuerdo a las diferentes áreas de interés.

- Organización de conocimientos con significado y encaminados a desarrollar competencias profesionales.
- Asesoría académica permanente para la construcción del conocimiento y la interdisciplinariedad entre programas.
- Ofrecimiento de cursos especializados en las diferentes áreas.
- Posibilidad de transferencias y homologaciones a estudiantes provenientes de otras instituciones.

Métodos, propuestas y metodologías didácticas

Método de proyectos en talleres integrados para el Programa de Diseño Gráfico

El método de proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los estudiantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y en donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el salón de clase. El método de proyectos busca enfrentar a los estudiantes a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven. Cuando se utiliza el método de proyectos como estrategia, los estudiantes estimulan sus habilidades más fuertes y desarrollan algunas nuevas. Se motiva en ellos el amor por el aprendizaje, un sentimiento de responsabilidad y esfuerzo y un entendimiento del rol tan importante que tienen en sus comunidades. El estudiante se vincula con el taller de varias maneras, entre otras están:

- Hacer y depurar preguntas.
- Debatir ideas.
- Hacer predicciones.
- Diseñar planes y/o experimentos.
- Recolectar y analizar datos.
- Establecer conclusiones.
- Comunicar sus ideas y descubrimientos a otros.

El método de proyectos puede ser definido como: un conjunto de atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes en proyectos complejos y del mundo real a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos. Una estrategia que reconoce que el aprendizaje significativo lleva a

los estudiantes a un proceso inherente de aprendizaje, a una capacidad de hacer trabajo relevante y a una necesidad de ser tomados seriamente.

Un proceso en el cual los resultados del Programa de estudios pueden ser identificados fácilmente, pero en el cual los resultados del proceso de aprendizaje de los estudiantes no son predeterminados o completamente predecibles. Este aprendizaje requiere el manejo, por parte de los estudiantes, de muchas fuentes de información y disciplinas que son necesarias para resolver problemas o contestar preguntas que sean realmente relevantes. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales, además de que desarrollan y pulen habilidades académicas, sociales y de tipo personal a través del trabajo y que están situadas en un contexto que es significativo para ellos. Muchas veces sus proyectos se llevan a cabo fuera del salón de clase donde pueden interactuar con sus comunidades, enriqueciéndose todos por dicha relación.

El método de proyectos es una estrategia de aprendizaje que se enfoca a los conceptos centrales y principios de una disciplina, involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos

El trabajar con proyectos puede cambiar las relaciones entre los maestros y los estudiantes. Puede también reducir la competencia entre los alumnos y permitir a los estudiantes colaborar, más que trabajar unos contra otros. Además, los proyectos pueden cambiar el enfoque del aprendizaje, la puede llevar de la simple memorización de hechos a la exploración de ideas.

El método de proyectos se aboca a los conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento y no a temas seleccionados con base en el interés del estudiante o en la facilidad en que se traducirían a actividades o resultados.

En esta estrategia se pueden involucrar algunas presentaciones por parte del docente y trabajos conducidos por el alumno; sin embargo, estas actividades no son fines en sí, sino que son generadas y completadas con el fin de alcanzar algún objetivo o para solucionar algún problema. El contexto en el que trabajan los estudiantes es, en lo posible, una simulación de investigaciones de la vida real, frecuentemente con dificultades reales por enfrentar y con una retroalimentación real.

"Los proyectos de trabajo suponen una manera de entender el sentido de la escolaridad basado en la enseñanza para la comprensión, lo que implica que los alumnos participen en un proceso de investigación, que tiene sentido para ellos y ellas (no porque sea fácil o les gusta) y en el que utilizan diferentes estrategias de estudio; pueden participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje, y les ayuda a ser flexibles, reconocer al "otro" y comprender su propio entorno personal y cultural. Esta actitud favorece la interpretación de la realidad y el anti dogmatismo.

Los proyectos así entendidos, apuntan hacia otra manera de representar el conocimiento escolar basado en el aprendizaje de la interpretación de la realidad, orientada hacia el establecimiento de relaciones entre

la vida de los alumnos y profesores y el conocimiento que las disciplinas y otros saberes no disciplinares, van elaborando. Todo ello para favorecer el desarrollo de estrategias de indagación, interpretación y presentación del proceso seguido al estudiar un tema o un problema, que por su complejidad favorece el mejor conocimiento de los alumnos y los docentes de sí mismo y del mundo en el que viven". (Hernández, 1998).

En la organización de aprendizajes, a partir del método de proyectos, al poner al alumno frente a una situación problemática real, se favorece un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la escuela, que le permite adquirir el conocimiento de manera no fragmentada o aislada.

Al trabajar con proyectos, el estudiante aprende a investigar utilizando las técnicas propias de las disciplinas en cuestión, llevándolo así a la aplicación de estos conocimientos a otras situaciones. Existen algunas características que facilitan el manejo del método de proyectos:

1. Un planteamiento que se basa en un problema real y que involucra distintas áreas.
2. Oportunidades para que los estudiantes realicen investigaciones que les permitan aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas.
3. Colaboración entre los estudiantes, maestros y otras personas involucradas con el fin de que el conocimiento sea compartido y distribuido entre los miembros de la "comunidad de aprendizaje".
4. El uso de herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a representar sus ideas. Estas herramientas pueden ser: laboratorios informáticos, hipermedias, aplicaciones gráficas, entre otras.

Método de Proyectos: a través de éste método didáctico se busca impulsar el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes como la aplicación heurística de los planteamientos y conocimientos teóricos en la solución de problemas a través de la formulación y ejecución de proyectos que problematizan una situación o temática específica relativa al área epistemológica correspondiente. Fomenta la capacidad de gestión y organización; por otra parte fomenta el desarrollo de una conciencia del proceso de aprendizaje al desarrollar un proyecto de manera procesual con un objetivo y una finalidad que derivan en un resultado final, de esta manera es una herramienta útil para el principio constructivista de aprender a aprender. Evidentemente desarrollan competencias en la capacidad de formular y gestionar proyectos.

Método de Casos: con el estudio de casos se busca desarrollar en especial competencias de abstracción, análisis y síntesis. Pueden incluir el desarrollo de competencias en el compromiso con la preservación del medio ambiente, el compromiso ético y el compromiso con el medio sociocultural.

Exposiciones: a través de éstas se fomentan diferentes facultades y competencias como las de organización y planificación, comunicación oral, presentación en público, investigación, etc.

Ponencias estudiantiles: desarrolla competencias comunicativas, de planeación y organización, sin dejar de mencionar las competencias investigativas implícitas.

Método de Preguntas: fomenta las competencias críticas, las capacidades para identificar, plantear y resolver problemas.

Investigación formativa: ésta estrategia consiste en el desarrollo de habilidades para la formación de proyectos y trabajos de investigación, tanto en la teoría como en la práctica, y supone el trabajo conjunto del docente y del alumno, donde el estudiante tiene un papel activo en la construcción del conocimiento. Normalmente se integra dentro de un curso, tipo seminario ó seminario taller. Fomenta competencias de aprendizaje autónomo y hace énfasis en el quehacer investigativo.

Simulación y Juego: fomenta las competencias creativas, la imaginación y el trabajo en equipo.

Aprendizaje basado en problemas: fomenta las competencias de análisis y síntesis de información, así como también la aplicación del conocimiento teórico en la resolución de problemas. Pueden incluir el desarrollo de competencias en el compromiso con la preservación del medio ambiente, el compromiso ético y el compromiso con el medio socio-cultural.

Debate (panel de debate): fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y las competencias argumentativas. Pueden incluir el desarrollo de competencias en el compromiso con la preservación del medio ambiente, el compromiso ético y el compromiso con el medio socio-cultural.

Lluvia de ideas: fomenta capacidades y competencias creativas y sociales.

Ensayos y trabajos escritos: a través de la elaboración de trabajos escritos, de ensayos, informes y proyectos se desarrollan competencias como: comunicación escrita, investigación, organización y planificación, abstracción, análisis y síntesis, la creatividad, entre otras. Pueden incluir el desarrollo de competencias en el compromiso con la preservación del medio ambiente, el compromiso ético y el compromiso con el medio socio-cultural. Lecturas críticas, interpretativas y comprensivas: a partir de éstas se fomentan diversidad de competencias como la creatividad, las capacidades argumentativas y comunicativas, entre otras fundamentales como abstracción, análisis y síntesis.

Investigación y práctica investigativa universitaria en la EAL: La generación de la pregunta de investigación es esencial, en efecto ella está ligada, a la búsqueda y definición de los objetivos de la indagación concreta, al hallazgo de las categorías de análisis en los acercamientos centrados en la clase cualitativa del ejercicio investigativo, aunque también a la articulación de las hipótesis allegadas a la investigación cuantitativa. No se ha mencionado con mucha profundidad la relación que estos (objetivos, categorías, hipótesis) establecen con el objeto de conocimiento abstracto, desde donde se fundamenta la investigación.

Entonces el elemento conector entre los objetos de conocimiento con los objetos de formación de las disciplinas que delimitan el compromiso académico de la actividad investigativa en la academia y, particularmente de los trabajos de grado, es poco pensado; surge el primer compromiso de clarificación de los conceptos "objetos de conocimiento", "objetos de formación" así como los campos de acción y los de intervención. Es pertinente a la institución la generación de la discusión que clarifique este punto; en el entendido de que los objetos de investigación, en el proceso enseñanza aprendizaje universitario, están determinados casi siempre por la disciplina específica, que aparece como programa universitario, articulados en un currículo y apuntando a un desempeño en un campo de acción también específico. Es en este campo de acción (una realidad concreta impuesta por la división social del trabajo) donde el (futuro) profesional interviene mediante procesos de crítica integral al apropiarlo o apropiándolo al criticarlo. Este proceso de apropiación o transformación está directamente asociado con la formación investigativa recibida o construida en la universidad.

La anterior afirmación constituye el primer paso y a la vez desafío, consistente en la generación de espacios que posibiliten la crítica y el discernimiento objeto-campo-formación. Este desafío puede ser abordado desde lo metodológico así como en lo sistémico. Este último, en evidencia relacionado con la construcción del pensamiento interrelacional e interactivo holístico (el pensamiento profesional), dinamizado desde los microcurrículos en la ejecución de pedagogías centradas en el desarrollo de competencias críticas y analíticas, acompañadas de las naturales relativas a la discursividad, la sustentación y la argumentación de la postura. En la Escuela de Artes y Letras, se entiende cualquier escenario microcurricular como escenario propicio para el desarrollo planteado, sin importar el carácter de este o mucho menos el tipo de actividad sea ella práctica, teórica o mixta.

En el otro sentido se debe enriquecer al estudiante a través de estrategias de acoplamiento de discursos paralelos en la perspectiva del eclecticismo metodológico, generando inflexiones metodológicas. Toda esta dinámica se enmarca en el acervo de los estudiantes y aún de los docentes, aceptando que no existe

un acercamiento investigativo en cuanto a la actitud como tampoco a la aptitud investigativa como actividad difundida, generalizada y desarrollada en la cotidianidad educativa.

Es, por lo menos conducente, la misión de avanzar en la construcción de currículos que de manera concomitante desarrollen como una tarea cotidiana y normal del quehacer universitario la actitud investigativa, construyendo en consecuencia las aptitudes que le son necesarias, sobre la base de que no todo integrante de la comunidad educativa será investigador, pero que el asunto sistemático y metodológico de ese ejercicio hace parte de la impronta Ealista.

Cultura investigativa para el Programa Profesional en Diseño Gráfico

La cultura investigativa que caracteriza a la Corporación Escuela de Artes y Letras y que se aplica al programa Profesional en Diseño Gráfico se sustenta a partir de tres dimensiones:

1. Dimensión Curricular, dirigida hacia la generación de investigaciones y estudios en temas propios de la actividad pedagógica, las competencias profesionales, las competencias investigativas asociadas a cada programa de formación en particular. Investigaciones que buscan el mejoramiento del funcionamiento de la Institución en su conjunto a través de seguimientos, diagnósticos y evaluaciones de procesos.
2. Dimensión de Investigación Formativa, apuntada a la generación de prácticas de investigación desde el aula. El Consejo Nacional de Acreditación, CNA, define la investigación formativa como “aquel tipo de investigación que se hace entre estudiantes y docentes en el proceso de desarrollo del currículo de un programa y que es propio de la dinámica de la relación con el conocimiento que debe existir en todos los procesos académicos tanto en el aprendizaje, por parte de los alumnos, como en la renovación de la práctica pedagógica por parte de los docentes” (Restrepo Gómez, pág. 6).
3. Dimensión Disciplinar, encaminada a la generación de conocimiento disciplinario e interdisciplinario a través de estudios e investigaciones elaboradas por docentes sobre diferentes problemáticas propias de las discusiones académicas; de la misma manera, la vinculación de estudiantes para la formación de un grupo de semilleros de investigación.

Desarrollo de investigación para el Programa de Diseño Gráfico

El Compromiso investigativo de la Institución es cada vez mayor, pues como derrotero se reafirmó desde la reforma de 2009, el desarrollo de la cultura investigativa desde todos los frentes; prueba de ello lo constituye el acuerdo reglamentario de investigación que da nacimiento al Sistema Institucional de Investigaciones de

la Escuela de Artes y Letras y que posteriormente y dados el crecimiento y desarrollo vertiginosos dio lugar a la creación de la vicerrectoría de investigación y Desarrollo de la EAL. Ambos procesos resultantes de autoevaluaciones continuas en pro de la mejora constante de la calidad de la academia.

En Efecto la Institución cada vez invierte más en las funciones sustantivas de la Investigación y la Gestión del conocimiento, en tal sentido se proponen una serie de programas (5) para el desarrollo integral de la cultura investigativa con el concurso de los actores de la comunidad académica Ealista.

1. El Programa I+f: se divide en Enseñar es Investigar: Entendiendo que el proceso enseñanza-aprendizaje exige la regeneración constante del mismo, para abordar los retos que la intersubjetividad pedagógica plantea. El docente crea y recrea el proceso mediante soluciones innovadoras que constituyen la investigación formativa, pilar de la evolución de la academia. Y por otro lado "Investigar desde la Base" dirigido a la formación y fomento de los semilleros de investigación, programa que ha dado frutos excelentes dentro de los que se cuentan publicaciones y exposiciones artísticas que reconocen el acto investigativo de nuestros estudiantes.

2. Programa i++: dirigido al desarrollo investigativo y al aumento de la cantidad de proyectos, grupos y al enriquecimiento de las líneas de investigación.

3. i+prod: dada la necesidad de generar productos investigativos de calidad el Sideal se articula con el Comité Editorial institucional para la promoción y publicación de los resultados de los demás programas investigativos.

4. i+prom: Es clara para la comunidad Ealista la importancia de la promoción y divulgación de la actividad investigativa, por tal razón se crean instrumentos para que la información llegue a todos los actores del sistema, el Boletín Sideal es uno de esos instrumentos, así como las charlas de investigación que semana tras semana presentan la actividad investigativa institucional.

5. i+exr finalmente la posibilidad de fogear los proyectos, grupos y los resultados mismos frente a otras comunidades académicas nacionales e internacionales como base para la elevación de la calidad de los mismos ha sido un gran aporte que desde siempre ha contado con el apoyo institucional, como ejemplo aparece el FIADC creado por la EAL y al cual numerosas instituciones del Arte y el Diseño de América Latina se han sumado sin otro interés que el de construir investigación en nuestro saber.

Desarrollo de investigación

Enmarcada dentro del plan de desarrollo del Sistema de Investigaciones de la EAL y como repuesta a la evolución de la sociedad del conocimiento y los lineamientos del Plan Nacional de Ciencia y Tecnología, se

genera la propuesta de reestructuración de las líneas de investigación, encaminada al crecimiento de la actividad investigativa, así como la racionalización de los recursos y procesos del SIDEAL.

Cumpliendo los lineamientos de Colciencias acerca de la formulación y estructuración de líneas de investigación se hace la genera la síntesis objetual de las cuatro (4) líneas propuestas en el entendido que la caracterización de las mismas obedece al desarrollo e implementación de cada una de ellas.

La Dirección del sistema de investigación de la Escuela de Artes y Letras, SIDEAL propone las siguientes líneas:

- Arte, Diseño y Comunicación

Línea para la construcción de conocimiento artístico y la generación de la obra plástica o el Producto de diseño. Diseñar es componer y a su vez comunicar. La comunicación es uno de los objetos de estudio de ésta línea con acercamientos desde lo fenomenológico, lo hermenéutico y lo instrumental. El estudio de la morfosigna del objeto para su deconstrucción, apropiación y generación es asunto de la Escuela de Artes y Letras por su naturaleza y en concordancia con su PEI.

Diseñar, dar seña, dar signo, es el acto puro del arte y, la integración de los factores comunicativos en la morfogénesis del objeto de diseño, implica el conocimiento semiológico y la aplicación semiótica que imprime en lo creado un carácter dialéctico con el público usuario.

El Arte, el Diseño, la creación, la crítica, la evolución, la historia, la técnica, así como todos los acercamientos de la interrelación del ser humano con el entorno, se entienden como contextos investigativos que pueden generar infinitos pretextos investigativos.

- Pedagogía de las Artes

Esta línea de investigación está dirigida al mejoramiento de la calidad del proceso enseñanza aprendizaje de las artes, en cuanto a la innovación metodológica, propuestas didácticas, educación temprana para el desarrollo del pensamiento artístico y de sus manifestaciones, así como de la reflexión en torno a las artes y la formación artística. En cualquier sentido, esta línea recoge las inquietudes del ejercicio pedagógico de las artes en todos los niveles educativos posibles; particularmente en la EAL esta línea apunta a trabajar la evolución curricular y la investigación formativa institucional.

- Eco diseño y Eco arte

Enmarcada en el capítulo 7 del Documento CONPES 2739- COLCIENCIAS-DNP: UDE, de noviembre 2 de 1994, esta línea responde a la necesidad de la ejecución inteligente de la creación de la obra plástica y de la pieza de diseño.

Desde la interpretación metodológica del eco diseño y de las consecuentes reflexiones creativas, configurativas y formalizadoras de la obra, hasta la deliberación acerca de la responsabilidad social ambiental de las artes. El objeto investigativo (Eco diseño y Eco arte), se circunda con los conceptos de sostenibilidad, inteligencia de recurso, impacto y todos aquellos que presenten interrelación con el asunto ambiental y la creación artística y de diseño.

- Productividad y Competitividad,

Para enunciar ésta línea se hace necesaria una introducción al concepto de Productividad

Así observamos el uso de este concepto en diversos organismos internacionales, como:

OCDE (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico). Productividad es igual a producción dividida por cada uno de sus elementos de producción. OIT (Organización Internacional del Trabajo). Los productos son fabricados como resultados de la integración de cuatro elementos principales: tierra, capital, trabajo y organización. La relación de estos elementos a la producción es una medida de la productividad. E PA (Agencia Europea de Productividad). Productividad es el grado de utilización efectiva de cada elemento de producción. Es sobre todo una actitud mental. Busca la constante mejora de lo que existe ya.

Está basada sobre la convicción de que uno puede hacer las cosas mejor hoy que ayer, y mejor mañana que hoy requiere esfuerzos continuados para adaptar las actividades económicas a las condiciones cambiantes y aplicar nuevas técnicas y métodos. Es la firme creencia del progreso humano.

La Vicerrectoría Académica es el órgano encargado de la dirección, orientación y ejecución de los planes y proyectos que posibiliten el mejoramiento continuo de la Institución de igual manera vela por el logro de la función sustantiva de la educación, su soporte de desarrollo y la consolidación institucional como entidad de Educación Superior en el campo de la prospectiva, la proyectiva y las nuevas tecnologías.

Están a su cargo fuera de los procesos académicos las áreas de: Proyección Social, Manejo de Egresados y Bolsa de Empleo.

Políticas, estrategias y actividades para el desarrollo y seguimiento de la proyección social

A través de la proyección social se articula la investigación y la docencia con el fin de enmarcar a la Institución dentro de un contexto real que responda a las necesidades del entorno y contribuya así al desarrollo de la sociedad colombiana, mediante la ejecución de los planes y proyectos que posibiliten el mejoramiento continuo de la institución de vela por el logro de la función sustantiva de la educación como es la proyección social.

Esta dependencia es una unidad Académico Administrativo que reporta a la rectoría sirviendo como soporte al desarrollo y consolidación Institucional como entidad de Educación Superior en el campo de la prospectiva, la proyectiva y las nuevas tecnologías.

Tenemos como marco de referencia la normatividad que rige la educación superior y nos acogemos a sus postulados:

El artículo 1º. De la Ley General de Educación establece que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. De la misma manera el artículo 6º literal (a) fija como uno de sus objetivos el de profundizar en la formación integral de los colombianos, dentro de las modalidades y calidades de la educación superior capacitándolos para cumplir las funciones profesionales, investigativas y de servicio social que requiere el país.

El artículo 120 de la Ley 30 de 1992 dice que la extensión comprende los programas de educación permanente, cursos, seminarios y demás programas destinados a la difusión de los conocimientos, al intercambio de experiencias, así como a las actividades de servicio tendientes a procurar el bienestar general de la comunidad y la satisfacción de las necesidades de la sociedad.

El artículo 2 de la Ley 1188 de 2008, fija como condición de calidad. La adecuada relación, efectiva con el sector externo, que proyecte a la Universidad con la sociedad.

Políticas de Proyección Social

- Fortalece las relaciones entre la Institución y el sector productivo.
- Fortalece las relaciones entre la Institución y el sector gubernamental.
- Proporciona un ambiente organizacional que permite una adecuada proyección social y profesional a los miembros de la comunidad educativa.
- Promueve las relaciones de la comunidad académica con la comunidad local.
- Evalúa el impacto de los proyectos en pro de la comunidad y establece correctivos para optimizarlos.
- Favorece la formación en valores de los integrantes de la comunidad educativa.
- Promueve la articulación e integración de los programas curriculares con la realidad colombiana.
- Organiza la prestación de servicios orientados al sector empresarial.

Estrategias

- Establecer contactos con empresas e instituciones nacionales que soliciten a la Institución servicios acordes con los programas de proyección social.
- Desarrollar proyectos, programas, actividades y acciones que beneficien socialmente a las comunidades necesitadas y proyecten socialmente a la Institución.
- Establecer mecanismos efectivos de vinculación entre la Institución, las comunidades y la sociedad en general
- Concretar a través de programas especiales oportunidades de especialización, de actualización o de capacitación en técnicas y prácticas profesionales relacionadas con alguno de los programas académicos que ofrece la Institución.
- Elaborar y ejecutar proyectos destinados a reforzar la conciencia de participación social y ciudadana.
- Proponer la suscripción de convenios de ayuda mutua con instituciones públicas y privadas

Vinculación con el sector productivo

Para la Corporación Escuela de Artes y Letras es importante que el estudiante, paralelo a la adquisición de una cultura académica y de su formación en una disciplina, tenga contacto con tareas y espacios reales en los cuales pueda llegar a aplicar sus conocimientos y a desempeñarse como profesional. A través de la relación del estudiante con el sector productivo se busca contribuir a la formación de una nueva clase empresarial, bajo nuevos criterios de liderazgo, donde la experiencia en relación con el trabajo y sus competencias, aporten a su formación, no solo académica, sino personal.

Las pasantías permiten al estudiante poner en práctica todos los modelos teóricos y técnicos que ha aprendido, a la vez se enfrenta a acciones y problemas concretos que deberá solucionar de manera eficaz. Por otra parte, exigen de parte del estudiante un compromiso y una posición frente a su entorno.

Estas bien estructuradas, se convierten en un indicador de pertinencia importante para la Institución. A través de ellas, los sectores sociales y económicos con los que se interactúa, emiten sus informes que no solo permiten mejorar la labor institucional, sino también la posibilidad de evaluar permanentemente la continuidad de los programas curriculares. Las pasantías son un mecanismo para obtener el reconocimiento de la Institución ante la sociedad.

Impacto y beneficios en la comunidad - Áreas de Proyección Social

La Corporación Escuela de Artes y Letras en su constante actividad por participar en la dinámica de construcción de un mejor vivir, un país dinámico y una sociedad progresista, y coherentemente con el cumplimiento de su función, realiza acciones para: los beneficios a la población de jóvenes y la comunidad en general de Bogotá se reflejan en los resultados de las acciones con los diferentes frentes de proyección social.

- Proyecto de Articulación y Extensión de la Educación Media con la Superior
- Proyecto 891 de Educación Media Fortalecida y Mayor Acceso a la Educación Superior
- Proyecto de extensión, convenio con FODESEP (Fondo de Desarrollo de la Educación Superior)
- Convenio con la localidad 4 de san Cristóbal

Educación Continuada

A través del programa Educación Continuada como proyección del currículo diseña programas como especializaciones, diplomados, seminarios, talleres, cursos de extensión y cursos libres entre otros, que hagan parte del proceso de transformación social y de la búsqueda del desarrollo integral y profesional de los estudiantes, docentes, egresados y de la comunidad en general.

Servicio social a la comunidad

Soporte económico al estudiante de bajos recursos

Teniendo en cuenta que la educación es un derecho de la persona y un servicio público, la Corporación Escuela de Artes y Letras facilita el estudio a algunos estudiantes que no pueden pagar la matrícula, otorgándoles becas u otros estímulos económicos. Los criterios de apoyo económico al estudiante de escasos recursos están encaminados a fomentar la excelencia individual, cualquiera sea el campo de desempeño, incluyendo deportes y campos académicos; estos mismos criterios también se aplican en casos de deficiencias físicas.

Soporte a causas nacionales externas a la Institución

La Corporación Escuela de Artes y Letras está atenta a prestar ayuda a las víctimas de calamidades económicas y sociales de manera oportuna y desinteresada. Tanto en la acción privada de funcionarios como en la acción institucional de apoyo a las víctimas de calamidades nacionales o locales, la Institución ha hecho especial y solidario énfasis participativo en sus soluciones y contribuciones.

Empleo temporal a estudiantes

Otra forma de proyectarse socialmente la Corporación, consiste en ofrecer apoyo económico a estudiantes desempleados o de escasos recursos que hayan demostrado sobresaliente desempeño académico, a través de empleo en la Institución. De esta manera el estudiante que cumpla los requisitos de calidad académica exigidos podrá acceder a cargos administrativos en la estructura organizacional de la Institución, previo trámite interno y sometiendo a igualdad de condiciones y tratamiento que los demás empleados de la organización.

Centro de apoyo e información sobre becas

Los cambios en el orden político, social, económico, científico y cultural, son cada vez más rápidos y tienen incidencia en todo el mundo; lo que hace necesario que los estudiantes y egresados conozcan nuevos horizontes y contextos culturales que les complementen su formación académica y les permite aportar a nuestra realidad colombiana. Por eso se busca orientar a los estudiantes y egresados en torno a las entidades privadas y gubernamentales, nacionales e internacionales, que ofrecen becas en los diferentes niveles y programas de formación académica.

Bolsa de empleo

Servicio que se presta a la comunidad en general y al sector productivo facilitando el contacto y vinculación de los estudiantes y egresados interesados al mercado laboral. Se trabaja a través de los siguientes mecanismos: Base de datos de las empresas con las que se ha establecido algún tipo de relación laboral, ya sea con el servicio de pasantías, o propiamente con oportunidades de trabajo tanto a estudiantes como a egresados; publicación y difusión entre los estudiantes de convocatorias y ofertas de trabajo; búsqueda

de nuevos convenios con instituciones o empresas que puedan ofrecer algún futuro en el mercado laboral a nuestros estudiantes y egresados.

Existe una preocupación por parte de la Corporación en su gestión permanente por el medio y los egresados, con el fin de establecer la relación de pertinencia entre la formación que los diversos programas ofrecen y el desempeño del egresado en el medio. De la misma manera, a través del seguimiento de los egresados, el cual se viene realizando de manera sistemática desde el año 2001, se pretende analizar la contribución social al egresado, el reconocimiento profesional y laboral que se les otorga, y finalmente el grado de satisfacción que los egresados expresan de la formación recibida en la Corporación.

Paralelo a ello, los egresados son invitados a participar en espacios de discusión y análisis de los diferentes programas curriculares para que a partir de sus experiencias se realicen aportes a la renovación curricular. De hecho, en el Consejo Directivo de la institución se reserva un puesto permanente para un representante elegido por los egresados, quien con voz y voto, gestiona a su favor.

En respuesta a las múltiples inquietudes expresadas por los egresados, la institución ha establecido programas de acercamiento, actualización y de apoyo laboral a través de la bolsa de empleo. Incluyendo programas de especialización diseñadas para mejorar sus opciones profesionales. Igualmente, existe un proyecto de actividades semestrales como: exposiciones, concursos y eventos de bienestar institucional, específicamente para el egresado.

La institución ha mantenido por mucho tiempo la sabia política institucional de emplear egresados como docentes y funcionarios, debido a que la misión del técnico profesional en el sector productivo no está comprendida dentro del quehacer propio de las formaciones tecnológicas o universitarias, y se hace necesario recurrir a los conocimientos adquiridos por el egresado para continuar edificando la base de conocimiento técnico profesional. Los resultados han sido excelentes y prueba documental de esto se preserva en diferentes formas en la institución.

Finalmente, la institución ha participado activamente en la conformación y desarrollo de la Asociación de Egresados, con apoyos económicos, jurídicos y logísticos. El presidente electo de la asociación ejerce la representación con voz y voto de todos los egresados ante el Consejo Directivo.

POLÍTICAS PARA EL SEGUIMIENTO DE SUS EGRESADOS

- Fomenta la participación y solidaridad de los egresados a través de encuentros de integración.
- Continuar la presencia de un miembro de la asociación elegido para representar a los egresados en el Consejo Directivo de la institución.
- Facilita la captación la hoja de vida y oportunidades de empleo a través de la Bolsa de empleo.
- Propicia la actualización y seguimiento permanente de los egresados
- Fomenta la capacitación permanente del egresado a través del Departamento de Educación Continuada brindándoles cursos, seminarios diplomados o especializaciones de interés para ellos y con descuentos especiales.
- Propicia la vinculación laboral de los egresados en las actividades académicas desarrolladas por la Institución.

ESTRATEGIAS DE LA CORPORACIÓN ESCUELA DE ARTES Y LETRAS PARA EL SEGUIMIENTO DE SUS EGRESADOS

- Sistematizar toda la información relacionada con los egresados
- Invitar a los egresados a las integraciones que programa Bienestar Institucional cada semestre y a las actividades que se realizan durante las semanas culturales. • Vincular a los egresados en los comités institucionales (Directivo) y de cada departamento (Directivo)
- Analizar el impacto y desempeño laboral de los egresados a partir de encuestas diseñadas para tal fin.
- Desarrollar en la página Web institucional una sección dedicada al egresado. • Propiciar espacios para la discusión de temas de actualidad, interés económico, social y laboral.

Bienestar Institucional parte de la filosofía de la formación integral y por lo tanto, trabaja en pro del desarrollo de todas las dimensiones de la persona humana como ser individual y colectivo; es decir, a través de las acciones de Bienestar se busca la formación de individuos con una visión amplia de la problemática social y capaces de participar con una actitud crítica y proactiva en diferentes actividades formativas, productivas, recreativas, artísticas, deportivas, comunicativas y políticas de su comunidad y de su país.

MISIÓN

Crear un alto sentido de pertenencia de todos los integrantes de la comunidad institucional - estudiantes, docentes, directivos, administrativos y egresados- de tal manera que se contribuya a que todos hagamos de la Institución una causa común, donde se posibilite el rendimiento académico y laboral como también el fortalecimiento del ser integral.

VISIÓN

El departamento de Bienestar Institucional está orientado hacia la formación integral de una unidad institucional, brindando servicios que se proyecten hacia las dimensiones físicas, recreativas, emocionales y espirituales para elevar la calidad de vida de todos los miembros de la Corporación Escuela de Artes y Letras.

POLÍTICAS DE BIENESTAR INSTITUCIONAL

- El crecimiento humano como supremacía del Bienestar Institucional.
- Crecimiento personal y cultura del trabajo en equipo para el logro de un ambiente institucional de calidad y convivencia.

- Bienestar Institucional como plataforma de proyección social.
- Formación integral como coyuntura entre el bienestar institucional, la comunidad académica y los programas académicos.

OBJETIVOS DE BIENESTAR INSTITUCIONAL

- Fortalecer los programas y servicios en las áreas o campos de acción de: Cultura, deportes, salud, promoción socio-económica y desarrollo humano, que contribuyan a la formación integral de los miembros de la Corporación Escuela de Artes y Letras.
- Establecer mecanismo que contribuyan a la formación integral de los docentes en coordinación con las direcciones de carrera.
- Mantener un ambiente institucional que favorezca el crecimiento personal y propicie la conformación de un solo equipo de trabajo para alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito institucional.
- Contribuir por medio de diversas actividades artísticas, recreativas, culturales y de formación personal, al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad Institucional, para lograr la integración entre estudiantes, docentes y administrativos, en eventos tales como: encuentros deportivos, exposiciones de arte, fiestas, reuniones, conferencias y seminarios, entre otros.
- Crear y coordinar estrategias para fortalecer el sentido de pertenencia a la Institución, concientizándolos de la importancia de su identidad con la filosofía, la misión, la visión, y los objetivos que se pretenden alcanzar, para lo cual el aporte individual y colectivo, es importante en el desarrollo de la misma.
- Propiciar un clima de amistad, cordialidad y respeto entre estudiantes, docentes y administrativos, lo que permite mejorar el rol que cada uno realice.
- Reconocer, valorar y exponer las diversas manifestaciones artísticas que realicen los miembros de la Institución, dentro y fuera de ella.
- Mantener informados a todos los miembros de la Institución, sobre actividades y eventos, a los cuales ha sido convocada la Institución, así como también aquellos de tipo público, tales como: concursos, convocatorias, seminarios, actos sociales y de esparcimiento, entre otros.
- Ser un puente de comunicación entre estudiantes, docentes y administrativos, en lo relacionado con inquietudes y sugerencias que vayan en pro del crecimiento institucional.

- Propiciar la participación activa de los delegados del Comité de Bienestar, en las reuniones de planeación y ejecución del Plan de Desarrollo de Bienestar, así como también las relacionadas con las acciones puntuales del programa semestral.
- Promover encuentros culturales, deportivos y artísticos, con otras instituciones de Educación Superior, organismos estatales y empresas del sector privado

La Corporación Escuela de Artes y Letras, articula desde Bienestar Institucional, programas que contribuyen a la proyección social y a la formación integral del estudiante.

Tal es el caso de las asesorías psicológicas, el programa de consejería académica y la realización de actividades que contribuyen a vincular a la comunidad. Se ha puesto gran interés por las actividades de desarrollo físico como los deportes y la formación en expresiones culturales como el teatro, la danza y la música.

Actualmente algunos estudiantes de Diseño Gráfico. Participan en el equipo de Fútbol, Baloncesto, Voleibol y Taekwondo, así como en los grupos de teatro, danza y música.

De igual manera estudiantes del programa se benefician de las asesorías psicológicas.

Entre las actividades que semestralmente se realizan cabe mencionar:

- Taller Vertical.
- Semana Cultural.
- Feria del Arte.
- Fiesta de integración de todos los estudiantes de la Institución.
- Actividades de integración docentes y administrativos.
- Reuniones con docentes y administrativos.
- Seminario para docentes.

La evaluación para la Corporación Escuela de Artes y Letras es un proceso permanente que permite el fortalecimiento institucional a partir de las mejoras y cambios que se hacen como resultado de la evaluación en las cuales participa toda la comunidad académica: directivas, profesores, estudiantes, egresados y empleados. A través de la evaluación se busca mejorar la calidad de los procesos académicos y de la Institución.

Aunque la evaluación está a cargo de la Vicerrectoría de evaluación y calidad, el director de programa realiza sus propios planes de evaluación de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Para efectos de evaluar la Institución y el programa se incluyen los siguientes métodos e instrumentos dentro de un concepto ecléctico:

- Talleres con profesores, estudiantes, egresados y personal administrativo y académico.
- Encuestas a estudiantes, docentes y egresados.
- Análisis de necesidades y del contexto.
- Observación directa de proyectos finales de cada asignatura.
- Entrevistas estructuradas y no estructuradas.
- Reuniones del Consejo Académico y Administrativo y del Comité de Acreditación.
- Evaluación externa de jurados de los proyectos de grado.
- Datos estadísticos.
- Análisis DOFA.

Evaluación de los procesos académicos y de los programas curriculares

Una preocupación constante de la Corporación Escuela de Artes y Letras es la evaluación y actualización permanente de sus programas curriculares de acuerdo al contexto externo y a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Objetivos de la evaluación de los programas curriculares

- Establecer la pertinencia del currículo en relación con las demandas sociales, económicas y culturales del país.
- Evaluar si el currículo ha sido elaborado teniendo en cuenta las necesidades del estudiante.
- Determinar si las asignaturas están diseñadas en forma integral.
- Valorar si el currículo responde a la misión y a los objetivos de la Institución.
- Evaluar los objetivos del currículo y la pertinencia en cada una de las actividades inherentes al proceso educativo.
- Evaluar en qué medida responde el currículo a la formación integral del estudiante.
- Identificar las actividades que promueven el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico del educando.
- Valorar si el proceso de enseñanza aprendizaje responde a las necesidades del currículo.
- Determinar la flexibilidad del currículo.
- Evaluar la calidad de los proceso de enseñanza aprendizaje.
- Establecer la incidencia de la investigación en el desarrollo del currículo.
- Analizar el fenómeno de deserción.
- Revisar la adecuada asignación de créditos a las diferentes asignaturas.

Evaluación Docente

La evaluación docente está encaminada a un mejoramiento continuo y a una constante búsqueda de la calidad educativa. Es una evaluación integral en la que participa el director de la carrera, los estudiantes y la auto evaluación del docente.

Aspectos de la evaluación del docente

Estructura y Organización de los Contenidos: Implica todas las estrategias de estructuración y organización de las actividades académicas y prácticas que permitan la participación activa del estudiante en la adquisición de los conocimientos y que garanticen la calidad de su formación como:

- Efectividad de los métodos de enseñanza: talleres, clase magistral, discusiones en grupo, trabajo individual, exposiciones, juego de roles, etc.
- Coherencia de los contenidos de acuerdo con el desarrollo del plan de estudios.
- Cumplimiento de los objetivos del programa.
- Competencias que lograron los estudiantes al finalizar el semestre.
- Debilidades que presentaron los estudiantes para el buen desarrollo de la asignatura.
- Tratamiento interdisciplinario de temas.
- Integración de los contenidos con las demás asignaturas del plan de estudios.
- Uso adecuado del material bibliográfico e informático.
- Orientaciones a los estudiantes para el trabajo que realizan dentro y fuera del aula.
- Necesidades e intereses de los estudiantes.

Proceso de Aprendizaje e Impacto sobre el Medio

- Hace hincapié en el papel del estudiante como sujeto activo.
- Permite que el estudiante organice e investigue la información.
- Permite que el estudiante utilice la información para aplicar o elaborar un nuevo conocimiento.
- Promueve el desarrollo de una cultura investigativa y el pensamiento crítico y autónomo.

- Estrategias y actividades de proyección a la comunidad realizadas con los estudiantes.
- Favorece la discusión de problemas del entorno.

Auto evaluación docente

Está encaminada a establecer un espacio para la reflexión docente.

Objetivos de la auto evaluación docente

- Comparar el proceso de auto evaluación de los docentes con la evaluación de los estudiantes.
- Identificar los métodos de aprendizaje más utilizados y evaluar su pertinencia.
- Analizar la coherencia entre la misión y su aplicación a los procesos de enseñanza- aprendizaje.
- Establecer si los docentes han recibido la adecuada orientación por parte del director.
- Evaluar el apoyo de la Vicerrectoría Académica a la labor docente.
- Evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje y de evaluación.
- Identificar los aspectos que quisieran se cambiaran en la Institución.
- Establecer aspectos que nunca quisieran que se cambiaran.
- Evaluar la coherencia entre la misión y el quehacer de los diferentes estamentos de la Institución.
- Identificar los motivos que llevaron a evaluar negativamente los diferentes estamentos.

Auto evaluación Institucional

La auto evaluación es la reflexión que la misma comunidad académica (directivas, empleados profesores, estudiantes y egresados) hacen sobre el estado actual de la Institución y del programa académico. Es un proceso permanente y participativo, mediante el cual, la Institución registra y analiza información útil, confiable y apropiada para la identificación de sus aciertos y debilidades en función de una toma de decisiones eficientes, que contribuyan a la efectividad de los procesos de planeación y cambio para lograr el desarrollo institucional.

PRACTICAS DE GESTION ACADEMICA Y ADMINISTRATIVA

El programa de Diseño Gráfico posee dos directores: El del medio y el académico. Ambos tienen a su cargo la organización, planeación y desarrollo del programa y responden de sus actos directamente a la Vicerrectoría Académica o al Rector. Se apoyan en la consejería cuya función es contribuir a fortalecer los procesos académicos, mejorar las relaciones docentes-estudiantes y servir de intermediarios entre el director y los estudiantes.

Director Académico

El director académico tiene como función la administración del programa y la coordinación de los procesos académicos. Está en permanente contacto con los estudiantes para resolver sus inquietudes en lo correspondiente a los procesos de inscripción de asignaturas.

Funciones Director Académico

Planear, programar y ejecutar el respectivo plan de desarrollo de su programa académico.

Planeación, elaboración y revisión del programa y del pensum académico, evaluando y adaptándolo a las necesidades, estructurando los programas de cada asignatura por programa,

Proponer al comité curricular las modificaciones pertinentes al plan de estudios. Participar en la definición de líneas de investigación y vinculación de los docentes y estudiantes a proyectos.

Dirigir, guiar coordinar el desarrollo académico del programa

Resolver a los estudiantes las inquietudes académicas, en el marco del proyecto educativo y las normas institucionales.

Planear, programar y ejecutar las reuniones de seguimiento docente, al igual que las del comité curricular del programa.

Orientar a docentes en el desempeño de su quehacer pedagógico y aspectos específicos del programa.

Proponer y apoyar en compañía de Recurso humanos el proceso de selección y vinculación de docentes idóneos para cada asignatura.

Definir carga académica de los docentes con las normas internas de la institución y ejercer control sobre el cumplimiento.

Programar los horarios académicos y la distribución de espacios requeridos.

Realizar entrevistas de admisión a los aspirantes.

Estudiar, realizar y aprobar las homologaciones de estudiantes que vienen de otras Instituciones.

Realizar controles internos de las actividades que se realizan a nivel académico, mensualmente

Presentar a la comunidad académica la lista de materias optativas, antes de inscripciones.

Presentar y sustentar el programa ante el Consejo Nacional de Acreditación.

Coordinación continúa con la oficina de Internacionalización para posibles convenios

Realización de documentos de carácter académico.

Participación en desarrollo de seminario docente.

Divulgación y promoción de los estudiantes y de la institución a nivel externo en la parte académica.

Participar en los Consejos Académicos y las distintas reuniones programadas para tocar temas de beneficio para el crecimiento y fortalecimiento de la institución.

Ejecutar todas aquellas funciones que delegue el jefe inmediato y que correspondan al cargo en mención.

Asistente de dirección del programa

Atender estudiantes en ausencia del Director de programa y dar solución a inquietudes en primera estancia.

Enviar comunicados a docentes específicos del programa a petición del jefe inmediato.

Inscribir asignaturas al programa profesional en primer semestre.

Apoyo en las labores de digitación y diagramación de documentos específicos del programa.

Apoyo a sistemas en los momentos de programación de horarios.

Diligenciar formatos como los de examen de suficiencia, solicitud de préstamos de salas, solicitud de cambio de programa.

Revisión semáforos en el progreso académico del estudiante.

Generar informes al director.

Velar por la seguridad, conservación de los archivos del director de programa. Orientar a los asistentes a la oficina de programa sobre las gestiones y la situación de los documentos tramitados en la misma.

Velar por las buenas relaciones entre todos los integrantes de la comunidad educativa

Efectuar y deprecionar llamadas telefónicas para hacer coordinación y concertar citas y reuniones de trabajo a petición del jefe inmediato.

LA CONSEJERÍA EN LA ESCUELA DE ARTES Y LETRAS

Es un espacio de comunicación, que propicia el diálogo abierto entre toda la comunidad educativa, principalmente de profesores y estudiantes, donde es posible que los educandos manifiesten sus inquietudes académicas, busquen soluciones inmediatas a las posibles situaciones e inquietudes que se presenten durante el proceso académico.

La consejería desarrolla métodos de conciliación, realiza diferentes actividades de seguimiento y control sobre la política de permanencia estudiantil de la institución, resalta aspectos positivos para los procesos de aprendizaje, canaliza información oportunamente y socializa las políticas, reglamentos y normativas internas de la institución, así como las actividades, eventos e información sobre talleres y conferencias realizados en la misma.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE CONSEJERÍA ESTUDIANTIL

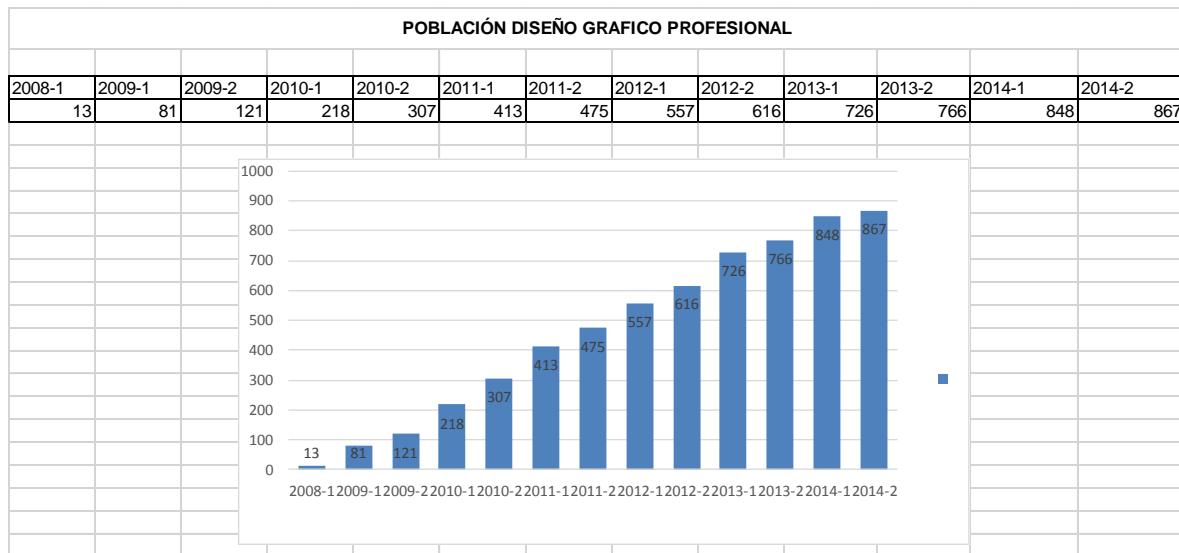
Objetivo General

Realizar acompañamiento personalizado de los procesos académicos a los estudiantes y disminuir semestralmente el porcentaje de deserción y fomentar la permanencia. **Objetivos Específicos**

- Prestar asesoría a los estudiantes en su proceso académico y de formación integral.
- Atender a los alumnos y buscar alternativas de solución a los problemas planteados por ellos.
- Canalizar y mejorar la comunicación entre estudiantes, docentes y directivas para el mejoramiento de los procesos académicos y administrativos.
- Servir de apoyo a los Directores de programa en el seguimiento académico de los alumnos de cada carrera.
- Recibir retroalimentación por parte de los estudiantes acerca del desarrollo del programa y de otros aspectos relacionados con la Institución.

Experiencias significativas del programa durante su vigencia

El programa se empezó a ofertar para el segundo semestre del 2008. Inicialmente conto con 13 estudiantes. Para el 2014-2 ya cuenta con 867 estudiantes.



Como se demuestra el incremento de población ha sido progresiva demostrando la pertinencia del mismo en el medio, en informe realizado por promoción se demuestra que el mayor ingreso de estudiantes se da a partir de referidos, es decir aspirantes que han sido informados por estudiantes sobre la calidad del programa.

El hecho de que le programa este conformado en tres énfasis (editorial, animación y gerencia) y que en su formación básica y común a todos los énfasis busca formar a los estudiantes en las competencias generales de un diseñador gráfico ha sido uno de los diferenciadores que más valor a tenido en el momento de elegimos para realizar los estudios en diseño gráfico en nuestra institución.

La flexibilidad del programa es otro determinante, los énfasis, más la posibilidad de generar perfiles muy específicos al escoger dentro de la optatividad, asignaturas de otros programas de la institución como son Publicidad y Marketing, Artes Plásticas, Diseño Interior, Diseño de Vestuario, Cine y televisión, Ingeniería de las Artes digitales entre otras.

La amplia tradición de la institución de 47 años en el campo del arte.

Docencia

El programa cuenta con 78 docentes tanto de la formación básica como de la formación profesional.

Se destacan los docentes con formación profesional 44% seguido por los especialistas en 30% y un 23 % docentes en Maestría.

Se presentan un técnico y un tecnólogo los cuales por su experticia hacen parte del programa y adicional a esto se encuentran en proceso de profesionalización.

Sergio Fernández docente de video juegos y realidad aumentada diseño web, egresado de la escuela y con estudios en informática matemática en la Universidad Javeriana, a la vez con participación en TEDx COLOMBIA

Conferencista invitado: “La fascinación de la Realidad Aumentada”

www.bit.ly/CharlaTED

Se encuentra en proceso de profesionalización en el programa de Ingeniería de las artes Digitales de la Institución.

Para los docentes con maestría la institución abrió convocatoria para la formación en Doctorados, Actualmente el Docente Esteban Cruz se encuentra realizando estudios de Doctorado con la Universidad de Salamanca, en cofinanciación con la institución.

Durante la vigencia del programa los docentes han realizado procesos de formación que ha permitido que el programa se actualice, es el caso de Miguel Acosta el cual ingreso a la institución en 2006 siendo técnico profesional y que en estos años ha realizado profesionalización, y Maestría en la Universidad del Istmo en diseño con especialidad en diseño tipográfico, recibiendo tesis Summa Cum Laude. Maestría financiada por la Institución en un 100%.

Patricia Medina quien ha realizado estudios de Maestría en educación. En la Universidad de Monterrey.

Jorge Eduardo Calderón estudios de Maestría en educación. En la Universidad de Monterrey.

Andrea Díaz cursa estudios de Especialización en animación en la Universidad nacional de Colombia

Carlos Andrés Molina, Estudios de Maestría.

Eduardo Vásquez estudios de maestría en Semiótica, actualmente finalizando su tesis.

Paola Albao Especialización Universidad de los Andes

Actividades realizadas por los docentes durante el periodo de vigencia del registro

1. Conferencias realizadas por docentes

Conferencia "La implementación de la realidad aumentada en el diseño gráfico" Marzo 2010 Profesor Sergio Fernández invitado Juan Vargas Universidad Javeriana

Conferencia: "Entre los límites de la Poesía Visual y el Arte Conceptual: Una aproximación a la poética de Jorge Eduardo Eielson "Entre los límites del lenguaje. Literatura + Plástica" Marzo 2010 profesor Benjamín quintero

Presentación Libro y conferencia "Diarios de comunicación sin motocicleta" Profesor Andrés Cifuentes. 2012 Buenos Aires Argentina Universidad de Palermo

Conferencia "Experiencia laboral en el diseño" María Fernanda Chamorro 2012

Conferencia: "Los 12 principios de la animación (kinética y naturaleza de movimiento en la animación) cómo surgió la compañía Disney Studios en la industria audiovisual. Retrospectiva del arte de la animación." Profesor Max Henríquez 2012

Participación Congreso de Enseñanza 2012/ Universidad de Palermo Edward Zambrano

Conferencia "De la peste del lenguaje, a la peste del silencio. Boceto de una pedagogía des-enrolladora de la creatividad." Profesor Jairo Aníbal Moreno 2013

Participación en el Proyecto de Investigación y Creación - Muro Líquido - de La Maestría de Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira. 2013 Docente Mauricio Prada

John Fredy Umaña creación de documento

file:///C:/Users/edgar/Downloads/TEORIADELCOLOR2012EAL.pdf

2013

Conferencia: "Una didáctica inclusiva para el aprendizaje de la lengua castellana en escolares sordos

Ponencia PROFESOR JAIRO ANIBAL MORENO 2013

Artista invitado a la publicación REVISTA OJOS.COM en su edición 18 del Museo de Arte Erótico Americano (MAREA), y artículo sobre su obra textos SEDUCCIÓN y EVA, artista invitado.

Link de mi artículo: <http://revistaojos.com/revistaojos18-artistasinvitados-ivanhurtado.html> 2014

Participación en la convocatoria organizado por la Gilberto Alzate Avendaño y la Universidad Jorge Tadeo Lozano proyecto RECICLAR, REDUCIR, REUTILIZAR: INTERACCIONES URBANAS, proyecto JAKERMATE, Profesor Carlos Molina 2014

Conferencia en el Encuentro de Diseño, Universidad de Palermo, la cual titula: CHAPINERO MUTANTE: GRAFFITI ARQUITECTONICO. Profesor Carlos Molina 2014

Actividades pertinentes al currículo participación de los docentes del programa en seminarios de formación profesional programados por la institución

2. Seminarios

Seminario taller desarrollo profesoral 2009-2

Contenidos del seminario

- Pedagogía, didáctica e investigación
- Competitividad, calidad y productividad
- Tendencias y actualizaciones propias de la disciplina

Docentes del programa que participaron y resultados de su participación en términos de proyectos formulados.

NOMBRE	PROYECTOS
CASTRO GONZALEZ JAIR	COMUNICACIÓN EN LOS ESTAMENTOS ACADÉMICOS
CIFUENTES ANDRES	TALLER DE REDACCIÓN Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS
CORTEZ TÉLLEZ ALVARO	CREACIÓN DE PLATAFORMA PARA LA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO ACERCA DE USO, APLICACIÓN Y MEJORAS DE TECNOLOGÍAS DE DISEÑO
CUBILLOS MARTÍN ANGEL	COMUNICACIÓN EN LOS ESTAMENTOS ACADÉMICOS
GONZALEZ JAVIER	COMUNICACIÓN EN LOS ESTAMENTOS ACADÉMICOS
GORDILLO ESPINOZA ALEJANDRO	AUTONOMÍA Y AUTODISCIPLINA EN LOS ESTUDIANTES DE LA E.A.L
GORDILLO FLOREZ ALEJANDRO	TALLER DE ESTIMULACION Y
HERNÁNDEZ GAMA EDUARDO D.	AUTONOMÍA Y AUTODISCIPLINA EN LOS ESTUDIANTES DE LA E.A.L
PARRA BELTRÁN RICARDO	AUTOESTIMA Y VALORES
PEÑA JORGE	TALLER DE ESTIMULACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN CREATIVA

QUINTERO DÍAZ PABLO	COMUNICACIÓN EN LOS ESTAMENTOS ACADÉMICOS
QUINTERO PIEDRAHITA BENJAMÍN	PROYECTO DE LECTO – ESCRITURA L.E.O.S
RIOS ANA JULIA	ACTUALIZACIÓN DE LA DISCIPLINA DEL DISEÑO
ROBLES PEREZ MARCELA	AUTOESTIMA Y VALORES
ZORRILLA GUSTAVO	TALLER DE REDACCIÓN Y COMPRENSIÓN DE TEXTOS

Seminario - Taller de Investigación, 2010 dirigido por el director de Investigación de la Escuela de Artes y Letras Edward Zambrano Lozano

2010 “CHARLAS ACADÉMICAS”, en las que Egresados de las diferentes disciplinas de nuestra Institución hablan de su experiencia en el ámbito laboral y profesional, permitiendo espacios de interacción con los estudiantes, lo que puede constituirse en guía para mejorar el desempeño y las competencias.

Seminario taller 2011 “la imagen personal y la capacidad de socialización como ejes de la imagen profesional y corporativa” Dirigido por la Comunicadora Social y Periodista Barbara Lee Rojas L.

Seminario taller 2011 “Living Labs

(Proceso de apropiación de las TIC como medio para desarrollar procesos de innovación abierta en que participan Academia, Industria, Gobierno y Sociedad), y la relación con la Comunidad Económica Europea.

Actualización de Mediación Tecnológica.

Participación en Foro Alfa, Seminario De actualización docente con Raúl Belluccia.

Participación en la Conferencia Anual FA2011 dictada pro Norberto Chaves. Raul Belluccia, Luis Herrera, Luciano Cassisi, Rafael Treviño.

Seminario-Taller de Desarrollo Profesoral 2012

Título: Manejo de herramientas tecnológicas para el mejoramiento de la labor docente

Seminario-Taller Cultura Institucional Universitaria 2012

Seminario de Desarrollo Profesional.

Tema: Diseño de Investigaciones y Arquitecturas de Pensamiento

Seminario de AULA VIRTUAL: DISEÑO Y GESTIÓN 2013

Seminario de Desarrollo Profesional: Estrategias Didácticas en Educación Superior 2013

Seminario taller en Investigación. Conferencista Doctora Luz del Carmen Wilches. Universidad Autónoma de México. Escuela de Diseño. 2013

Seminario de Desarrollo Profesional LA EVALUACIÓN: UN PROCESO Y NO UN SUCESO 2014

3. Puesta en marcha del registro diario de clase, cuyo propósito es la de realizar un proceso de seguimiento al desarrollo del plan de estudios.

El registro diario de clase se ha convertido en un instrumento de verificación de la actividad curricular realizada en el aula de clase ha permitido realizar una mejor gestión en el proceso de enseñanza aprendizaje.

4. Taller interdisciplinario

Participación en el taller interdisciplinario 2010 sobre "Sociedad y Medio Ambiente...el reto del siglo XXI !"

Taller Interdisciplinario que en esta oportunidad tiene como tema central la Internacionalización e Interculturalidad 2012

Tema, Cultura Digital: Las tecnologías de la información y comunicación y su incidencia en la cultura 2013

Taller interdisciplinario

Tema: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN 2014

5. Participación del programa en diferentes eventos

Participación SOFA 2010

Seminario foro alfa 2011

Seminario de Identidad Corporativa. Norberto Chaves

Seminario de Actualización Docente. Raúl Belluccia

Ciudad de México. Universidad de Monterrey 2011

EVENTO COMIC-ON EAL 2011

se llevaran a cabo conferencias sobre la influencia del cómic en nuestra cultura, y el desarrollo del cómic nacional, invitados DREAM TALES y CÓMIC EN LINEA, se hará también concurso y premiación a cómic original, personaje original y fant art.

Identidad digital y Política 2.0. Fundación Universitaria Los Libertadores, 2012

"Bogotá Emprende" 2012

Bogotá ACM SIGGRAPH 2012

Adobe Road Show Latinoamérica Cinema 4D y Adobe CS6 2012

Desarrollo de Pensamiento Estratégico

Liderazgo y Trabajo en Equipo

Cámara de Comercio de Bogotá – Centro Empresarial Chapinero 2012

XIV ENCUENTRO INTERNACIONAL VIRTUAL EDUCA 2013 Medellín
Colombia 3.0 2013

ANIMAGRAPHIC 2013- COLOMBIA - NICK CAMPBELL

«Observatorio de Tendencias en la Academia en Diseño» 2013
Bogotá Corferias.

Profesionales invitados 2009

Director de Radio Cadena Nacional: Jairo Currea
reportero Gráfico de El Tiempo: David Osorio
El Jefe de Redacción de ADN de El Tiempo: Carlos Salgado

2010

Yeiver Rivera Díaz de H.S.B Televisión.

Ana Julia Ríos Q

2011

SANDRA MARÍN (Directora del departamento de divulgación de nuevas tecnologías de Microsoft)

Charla: NUEVAS TECNOLOGÍAS MICROSOFT

MARIO VALDERRAMA (gerente de ID2)

Charla: Gerencia de Proyectos Digitales

JULIO RUIZ (desarrollador de video juegos)

ERICK RODRIGUEZ (gerente de OS PROCESS, certificado como capacitador de ADOBE, y consultor en artes gráficas)

DANIEL ACEVEDO (fotografo profesional en reporteria y documental, y realizador audiovisual)

Charla: Fotografía profesional para reporteria y documental

SANTIAGO UMAÑA (Docente de fotografia publicitaria, y tecnologia en producción de imagen Fotográfica)

Charla: Fotografía profesional de producto

DIEGO FAJARDO (egresado de la escuela, creativo de leo burnett)

Charla: Medios Digitales

JUAN PABLO GONZALES (gerente del estudio de Palmayuca y gestor de ANCHO DE MARCA)

Charla: Esta por definirse la temática

2012

DEREK GIBSON (británico - productor ejecutivo, director, empresario del cine en hollywood) fue el productor ejecutivo de terminator, platoon, y mas de 60 películas comercialmente exitosas. Ganador de premio oscar de la academia.

- FRANK BEDOYA (colombo americano, productor de television, fue vicepresidente de contenidos de telemundo en la costa oeste de los estados unidos) empresario del cine, propietario de newland pictures.

Pablo Kunst Conferencia

Ian Mackinon Conferencia

TALLERES DE ILUSTRACIÓN DIGITAL AVANZADA A CARGO DE GERALD MENDEZ

Taller concepto, Composición, Sketch ilustración Final

Taller Creación de Personajes al Estilo Disney

Taller Técnicas Mixtas de Ilustración, Texturas Volumen y Color.

Taller Técnicas Mixtas de Ilustración, Texturas Volumen y Color.

TALLERES DE AEROGRAFÍA A CARGO DE ALAN PASTRANA

Taller Retrato en Grises

Taller Estilo Mano Alzada

Efectos Uso de Plantillas

Taller Teoría del Color Tipos de Pintura

Taller Como Realizar un Pin Up Nivel Intermedio

Doctor Eusebio Sánchez Blanco. Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Actualmente es Profesor Titular en el Departamento de Historia del Arte de la Facultad de Bellas Artes Taller dibujo en movimiento.

Carlos Julio Calderón, locutor y periodista profesional.

“De la Creatividad a la Felicidad” Darío Valencia

“Marca País Colombia” Daniel Francisco Reyes Director de Comunicaciones Oficina de Marca País Colombia

2013

“Cinema 4D” Vicente Numpaque

“Noche de Novela Gráfica” Esteban Cruz, Miguel Jiménez, José Luis Jiménez y Andrés Cruz

Editorial Laguna “La importancia del diseñador en el resultado final de un periódico”

Juan Manuel Leal Tobaría Coordinador Diseño Editorial

Casa Editorial El Tiempo

“El Método del Diseño, la Algoritmia Creativa” Edward Zambrano Vicerrector de Investigación y Desarrollo Escuela de Artes y Letras.

“Un buen portafolio” Andrés Leitón Director Creativo Digital Andes

“Conferencia de Ilustración” Julián Velásquez

“Nuevos medios digitales dirigidos a la comunicación” Paola Albao y Sebastián Núñez

Marlon Ceballos: Retos para los profesionales web del 2013. Explicación de las aplicaciones, tecnologías y requerimientos del mercado web y multimedia actual

Participación de Docentes del programa y estudiantes en la campaña BIBO 1 y 2 y Premios Shock

Peter Lee Arte y Tecnología Visual (BFA) 9 *Unmanned Aerial Vacation*, proyecto interactivo que permite al público navegar en un espacio a partir de sus movimientos.

Conferencia rediseño periódico La República.(destacado como uno de los casos de éxito por el Programa Nacional de Diseño del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo) Gonzalo Vivas Editor gráfico periódico La República.

2014

Taller experimental de ilustración. Diego Bianki Maestro de dibujo e ilustrador de la UNLP Argentina

Conferencia Producción Editorial. Antonio Ventura fundador de la revista Babar, España.

Conferencia Tecnología de modelado digital e impresión en 3D y las aplicaciones Fabio Jara

Conferencia Andrés Carne de Res: entre el cielo y el infierno Arley Rojas Director Creativo – Andrés Carne de Res

Conferencia Las emociones en la composición para productos multimedia y video juegos. Oscar Javier Laverde.

Conferencia Un botón de US\$ 300 millones la importancia del diseño web. Diego A Chavez Egresado DG EAL

Conferencia Patrimonio Gráfico Colombiano. Clemencia Reyes y Sebastián Rojas. Biblioteca Nacional.

Esteba Ariza, Felipe de Aquino, Miguel Angel Balcazar, estudiantes de diseño Gráfico, quienes el ORO, en el INTER U. 2010

Como experiencia se articuló un In House, para que los estudiantes puedan desarrollar todo su potencial y trabajos reales con empresas del medio como lo fue BIBO de El Espectador.

video juego desarrollado por el ex alumno de la Escuela de Artes y Letras Robinson Hernandez Torres, en colaboración con el tecnoparque del Sena. Es un producto 100% colombiano

dirección www.odcgame.com <http://www.youtube.com/watch?v=azyl5LyYWbg&feature=plcp>

GUSTAVO TOVAR GANADOR DEL CONCURSO TWINGO TATTOO QUE BUSCABA SELECCIONAR EL MEJOR DISEÑO PARA TATUAR LA SERIE LIMITADA DEL RENAULT TWINGO MODELO 2013.

