

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

DI. Miguel Angel Ruiz Bacca
Profesor Departamento de Diseño



Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

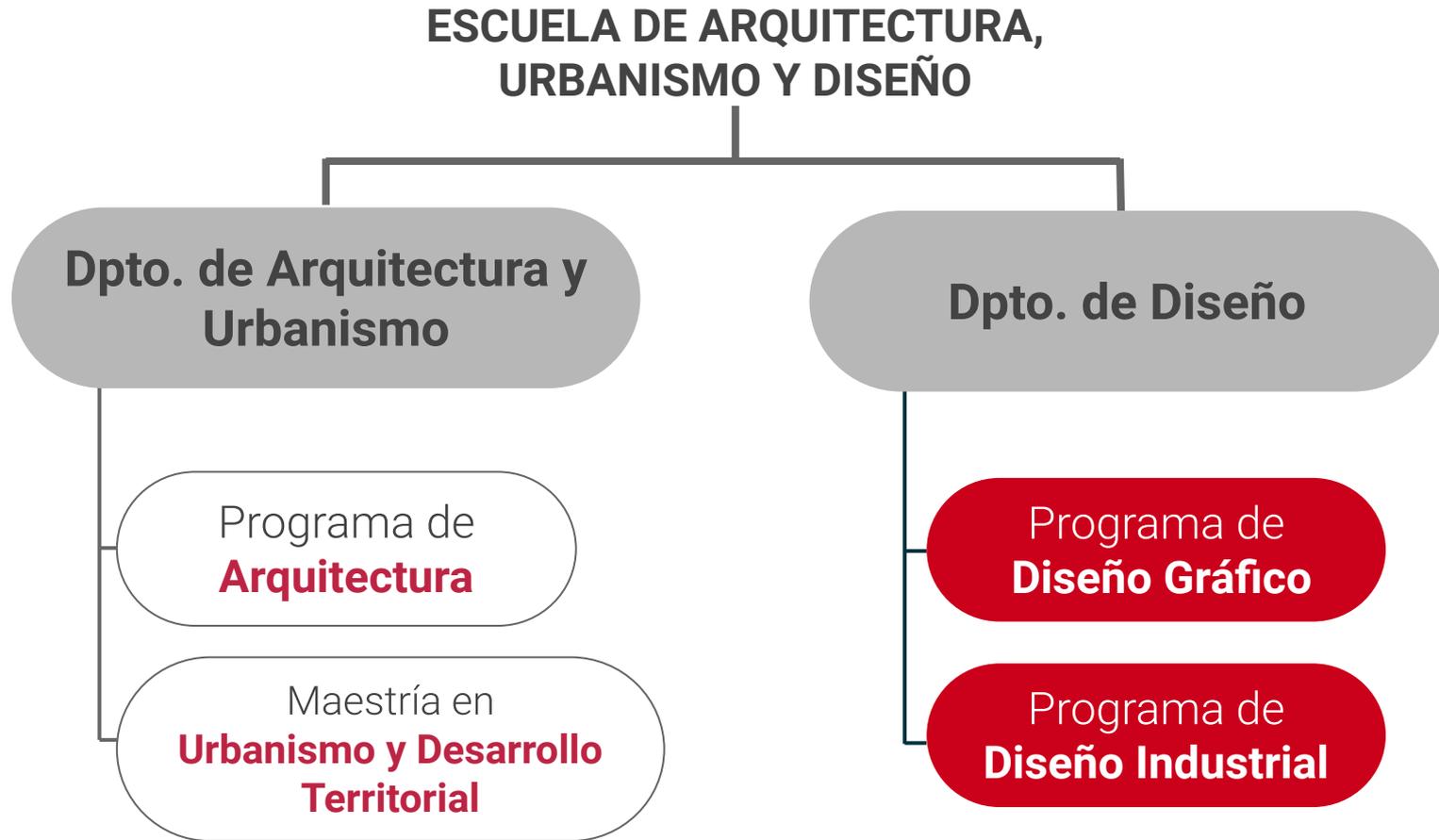
Contenido

- Antecedentes
- Por qué fue necesaria la reforma?
- Etapas del proyecto
- De las competencias a los resultados de aprendizaje
- Planteamiento reforma curricular
- Un proyecto producto del trabajo colaborativo

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

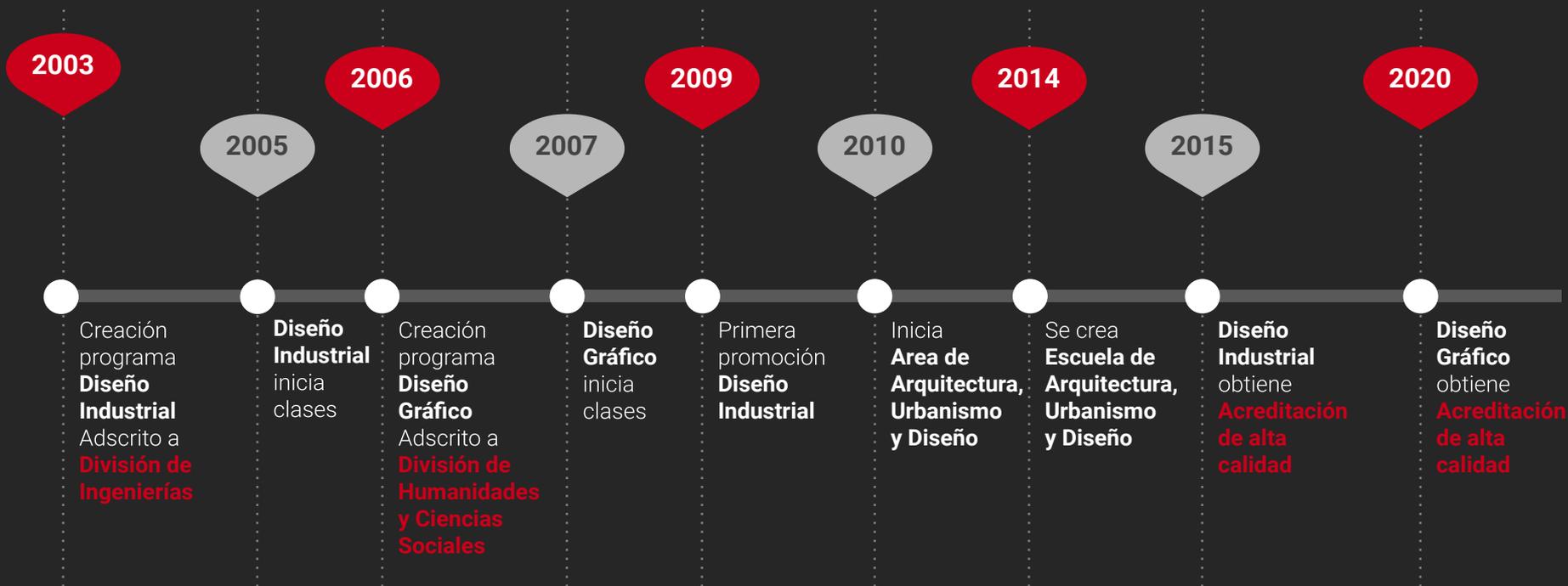
Antecedentes

Antecedentes



Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Antecedentes



Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Antecedentes

- Se han desarrollado procesos de auto-evaluación para cada programa como resultado de los **procesos de acreditación y motivaciones internas**.
- En 2013 se había presentado la última propuesta de reforma curricular que buscaba **involucrar a los dos programas**.
- La Universidad del Norte ha estado implementando en los programas de pregrado el **sistema de Valoración Institucional y Seguimiento del Aprendizaje en la Universidad del Norte - VISA UN**.

¿Por qué fue necesaria la
reforma?

¿Por qué fue necesaria la reforma?

- Luego de más de **10 años de apertura** de cada programa, se hizo necesaria su actualización teniendo en cuenta la situación actual y **desafíos futuros**.
- Existen **competencias y saberes comunes** entre los dos programas, principalmente sobre la **fundamentación disciplinar**.
- El **número de horas de contacto** en las **asignaturas de Taller** del programa de Diseño Gráfico ha sido un inconveniente manifiesto para que los egresados cursen programas de posgrado internacionales.
- Se busca promover el **trabajo interdisciplinario entre los programas**, así como su **impacto en el entorno**.
- **Eficiencia** en la utilización de recursos.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Etapas del proyecto

Etapas del proyecto

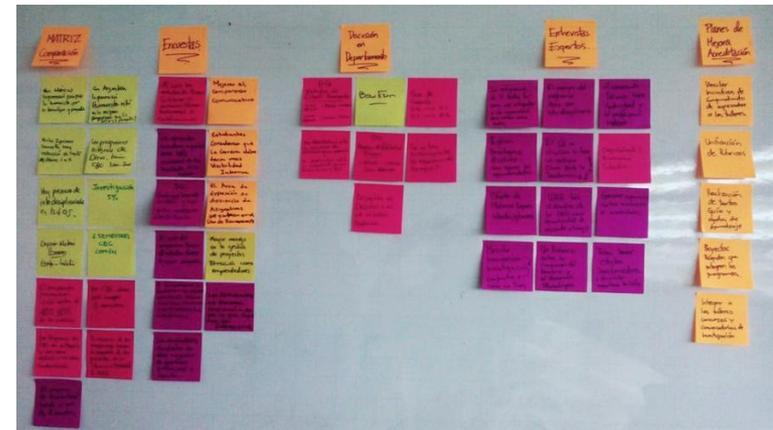


Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Fundamentación de los programas

Análisis Interno

- Registro calificado programas
- Informes de acreditación.
- Identificación de fortalezas y debilidades de cada programa.

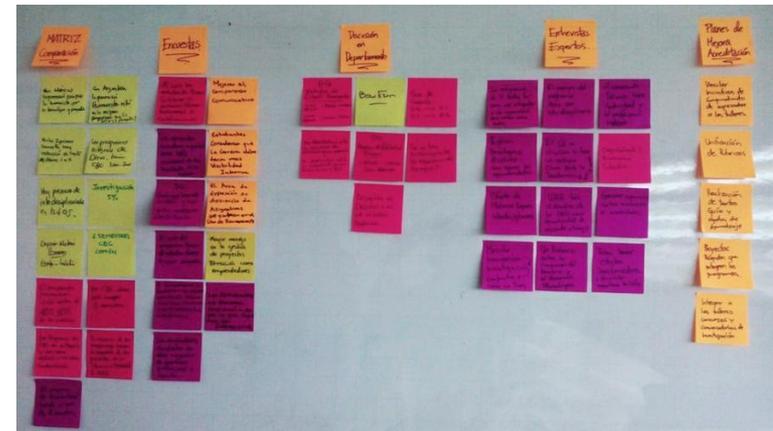


Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Fundamentación de los programas

Análisis Externo

- Informes de empleadores y egresados suministrados por la Oficina del Egresado.
- Entrevistas a expertos:
 - **Carlos Hinrichsen:** Presidente Icsid (2001-2009)
 - **Freddy Zapata:** Director Departamento de Diseño Universidad de los Andes (2001-2011).
 - **Andrés Sicard:** Profesor Asociado Universidad Nacional de Colombia.

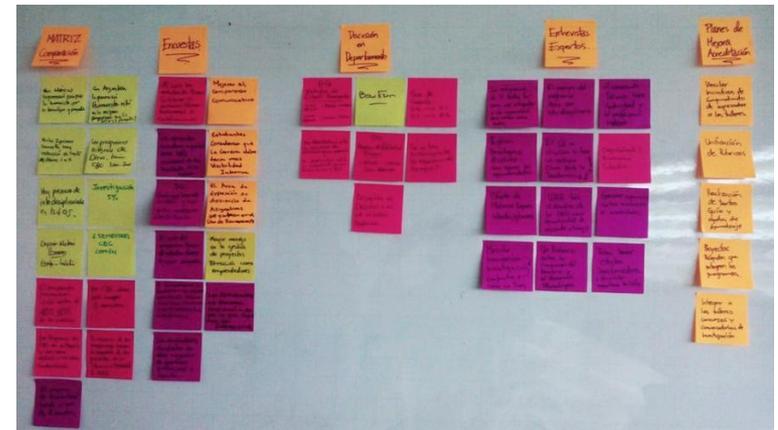


Fundamentación de los programas

Análisis Externo

○ Benchmark programas internacionales.

- Universidad de Barcelona UB (España)
- Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile)
- DUOC UC (Chile)
- UNAM (México)
- Universidad de Sao Paulo (Brasil)
- Universidad de Buenos Aires UBA (Argentina)
- Politécnico de Milán (Italia)
- IAAD Instituto de artes Aplicadas y Diseño (Italia)
- Universidad IUVA di Venezia (Italia)
- Otras universidades



Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

○ Aplicando la metodología Lego Serious Play (LSP), se construyó una **Visión Colectiva** del **perfil de egreso del diseñador uninorteño**, en la que participaron estudiantes, egresados, profesores tiempo completo y profesores catedráticos. Se priorizaron los siguientes aspectos tenidos en cuenta para la construcción del perfil de egreso.

- **Capacidad integradora, de liderazgo e investigación.**
- **Capacidad de generar valor** en las diferentes organizaciones.
- **Conciencia por el cuidado del medio ambiente.**
- **Integración** con otras disciplinas.
- Reforzar la formación sobre el **entorno económico y de negocios.**
- Apropiación y **uso de la tecnología.**



Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

CONSTRUCCIÓN

- Indicios etapa de fundamentación.
- Resultados visión colectiva LSP.
- Competencias profesionales del diseñador según Resolución No. 3463 de 2003.
- Perfiles profesionales y de egresado actuales.
- Implementación proceso.

Competencias profesionales definidas:

Investigación | Proyectual | Sensibilidad social y cultural | Expresión y comunicación |

Pensamiento sostenible | Gestión del diseño

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

De las **competencias** a los
resultados de aprendizaje

¿No son acaso lo mismo?

Perfil de egreso

Competencias Profesionales

- **No hay acuerdo** aún en relación con el concepto de competencias, aunque hay consenso en algunas profesiones, en otras no está resuelto aún.
- Se concentran principalmente en el **saber cognitivo**.

Resultados de aprendizaje

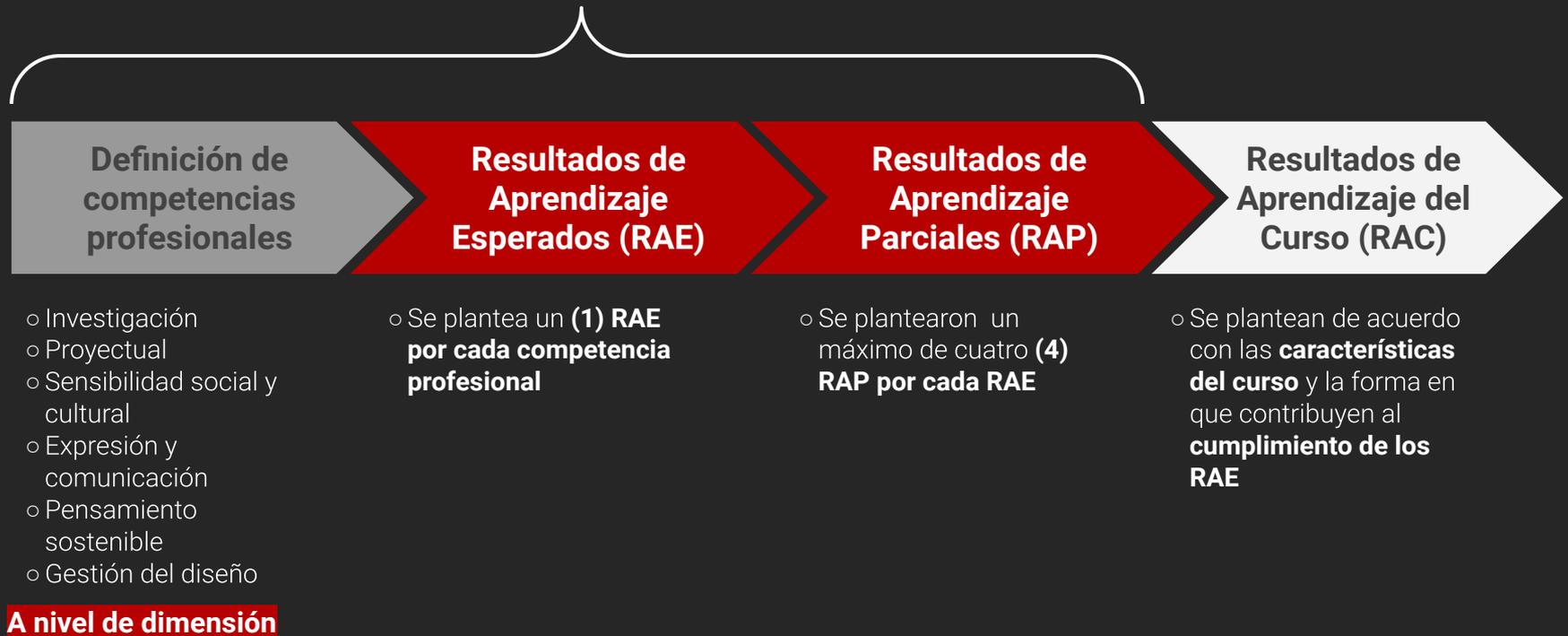
- Descripción de lo que se espera **demuestren los estudiantes** en cuanto a conocimientos, comprensión y a lo que deben ser capaces de hacer, es decir, el resultado final.
- Describen el **saber actuar** del estudiante.
- Se determina el nivel al que aspira el programa desarrollar cada una de estas en el estudiante.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso según VISA-UN

Aspectos compartidos diseño gráfico - diseño industrial

Aspectos diferenciadores



Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

DEFINICIÓN DE RAE y RAP

Competencia	Resultado de Aprendizaje Esperado (RAE)	Resultados de Aprendizaje Parciales (RAP) -Elementos de la competencia-
Proyectual	2. Proponer la creación, desarrollo y/o mejoramiento de objetos, servicios y sistemas, que satisfagan las necesidades del consumidor, la organización y el entorno.	2.1 Planificar procesos de diseño a nivel teórico, metodológico, instrumental y técnico.
		2.2 Componer formalmente propuestas de diseño que respondan a las funciones prácticas, estéticas y simbólicas del proyecto de diseño.
		2.3 Desarrollar conceptos de diseño mediante la experimentación con las variables del proyecto y el seguimiento de protocolos.
		2.4 Evaluar resultados parciales y definitivos durante el proceso de diseño a través de comprobaciones a nivel teórico, metodológico, instrumental y técnico.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

DEFINICIÓN DE RAE y RAP

Competencia	Resultado de Aprendizaje Esperado (RAE)	Resultados de Aprendizaje Parciales (RAP) -Elementos de la competencia-
Sensibilidad social y cultural	3. Asumir una actitud crítica sobre los fenómenos inmersos en los contextos socio-culturales, ambientales y tecnológicos del mundo contemporáneo.	3.1 Valorar la influencia de la cultura en los aspectos que inciden en la praxis profesional.
		3.2 Modelar escenarios partiendo del análisis de los fenómenos y contextos socio-culturales, ambientales y tecnológicos.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

DEFINICIÓN DE RAE y RAP

Competencia	Resultado de Aprendizaje Esperado (RAE)	Resultados de Aprendizaje Parciales (RAP) -Elementos de la competencia-
Expresión y comunicación	4. Definir la propuesta de comunicación que permita la representación de un proyecto de diseño de acuerdo al contexto.	4.1 Expresar los elementos de la forma mediante diferentes lenguajes y técnicas.
		4.2 Argumentar el proceso creativo y la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto de diseño.
		4.3 Establecer los canales de comunicación con los actores a partir del diseño como retórica.
		4.4 Aplicar las normas técnicas de representación adecuadas a los diversos ámbitos del diseño.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

DEFINICIÓN DE RAE y RAP

Competencia	Resultado de Aprendizaje Esperado (RAE)	Resultados de Aprendizaje Parciales (RAP) -Elementos de la competencia-
Pensamiento sostenible	5. Actuar con el entorno ambiental de manera responsable, crítica y ética.	5.1 Evaluar los factores ambientales que influyen en el proyecto de diseño y actuar en consecuencia con los mismos.
		5.2 Elaborar proyectos de diseño ecoeficientes que integren desde el inicio las dimensiones del ciclo de vida del producto.
		5.3 Proponer soluciones a problemáticas ambientales desde la investigación y práctica del diseño.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Perfil de egreso

DEFINICIÓN DE RAE y RAP

Competencia	Resultado de Aprendizaje Esperado (RAE)	Resultados de Aprendizaje Parciales (RAP) -Elementos de la competencia-
Gestión del Diseño	6. Administrar los recursos de diseño en función de los objetivos y estrategias empresariales.	6.1 Planear proyectos de diseño de acuerdo con los factores internos y externos de las organizaciones.
		6.2 Coordinar recursos económicos, técnicos y el talento humano propios del proyecto de diseño.
		6.3 Ejecutar las etapas y actividades que inciden en el desarrollo del proyecto de diseño.
		6.4 Asumir el rol correspondiente en relación a las interacciones con la organización desde la concepción del proyecto de diseño.

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Planteamiento reforma curricular

Planteamiento reforma curricular

ASPECTOS IMPORTANTES

- La reforma plantea la articulación de los programas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial mediante **36 materias compartidas (66 horas teóricas y 52 horas de laboratorio)**, para un total de **118 horas contacto**, correspondientes a **108 créditos compartidos**).
 - Conformación de un **ciclo básico común el primer año, ciclo común adicional en quinto semestre** y otras asignaturas compartidas durante los ocho semestres.
 - Incremento de horas contacto por semestre en asignaturas de taller: **3 horas en Diseño Gráfico y 1 hora en Diseño Industrial**.
 - Aumento de la flexibilización curricular.
 - **Ejes temáticos comunes** a los dos programas, correspondientes a las **competencias profesionales** a partir de las cuales se definen los **RAE**.
 - Incremento progresivo de la **complejidad** en los talleres de diseño.
-

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Planteamiento reforma curricular

EJES TEMÁTICOS

Se desarrollan a lo largo de los ocho semestres de los programas, en las diferentes asignaturas ofrecidas y corresponden a las competencias profesionales que originan los RAE.

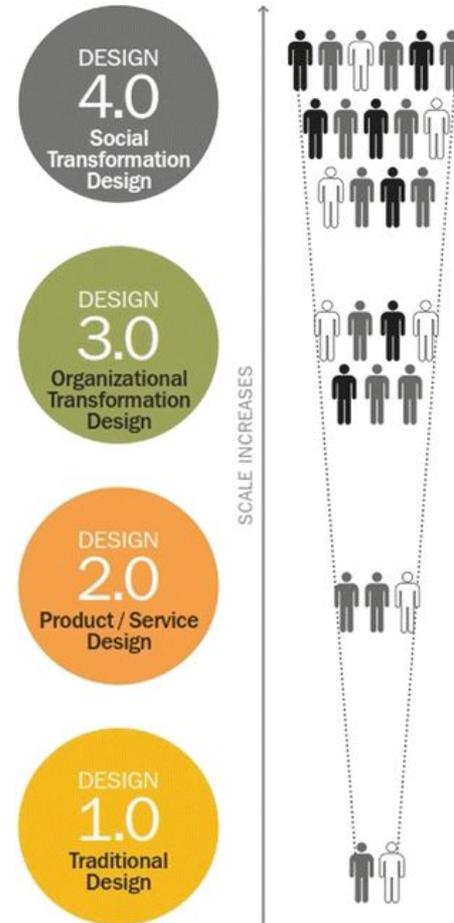
- Eje Proyectual: Investigación, proyectual, sensibilidad social y cultural, expresión y comunicación, pensamiento sostenible y gestión del diseño.
 - Eje Teoría e Historia: Sensibilidad social y cultural.
 - Eje Expresión: Expresión y comunicación.
 - Eje Tecnológico: Proyectual, expresión y comunicación y pensamiento sostenible.
 - Eje Gestión: Gestión del diseño y pensamiento sostenible.
 - Eje Sensibilidad Social y Cultural: Sensibilidad social y cultural.
-

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Planteamiento reforma curricular

NIVEL DE COMPLEJIDAD

- Se toma como referente el planteamiento de Jones y van Patter (2009) sobre los distintos dominios del diseño según su **nivel de complejidad y evolución requerida**.
- Se relaciona cada dominio de diseño con los **niveles de resolución** requeridos con el **perfil de egreso** del diseñador de la Universidad del Norte



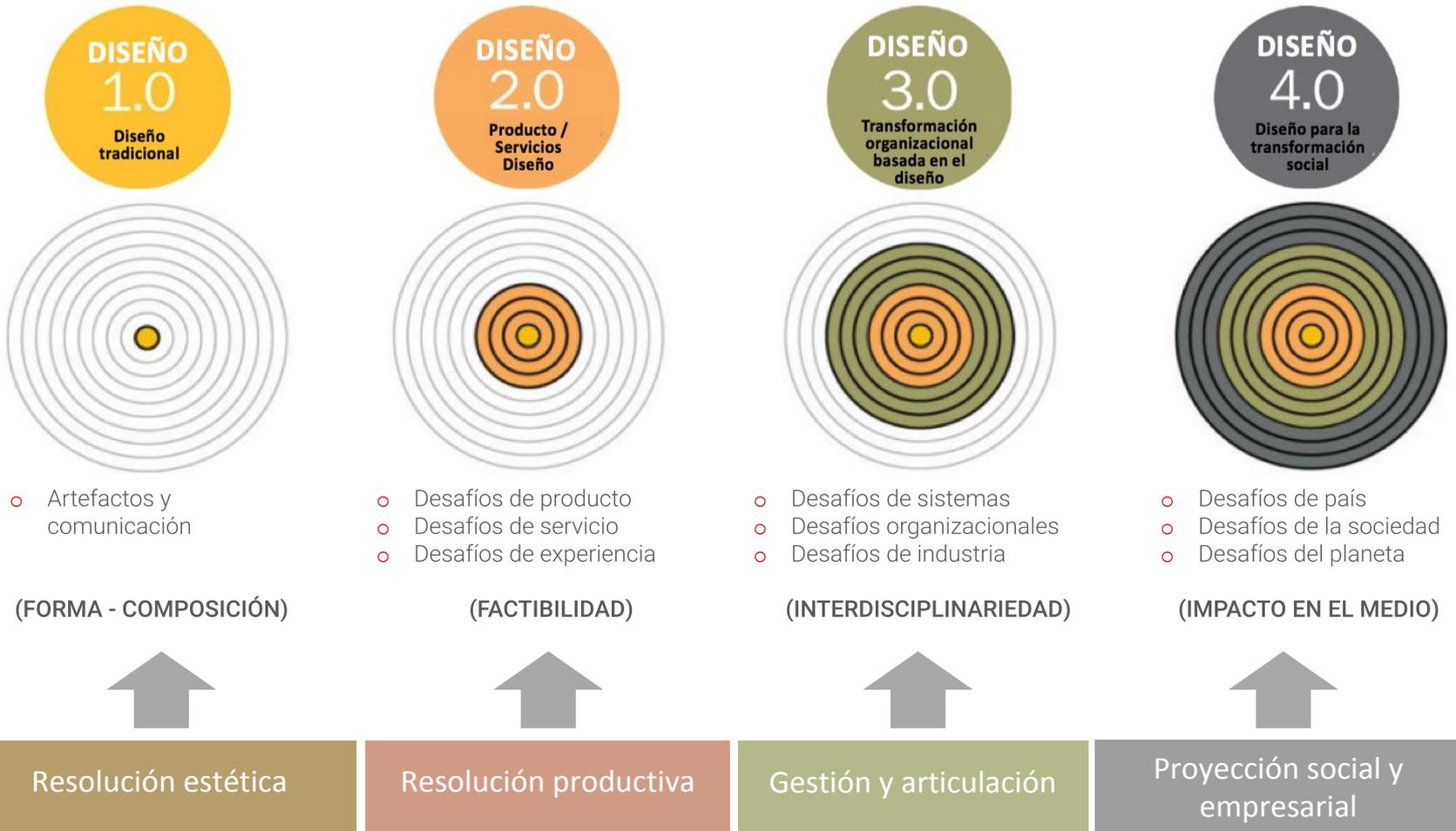
Fuente: Jones & van Patter (2009)

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Fases del proceso cumplidas

NIVEL DE COMPLEJIDAD PROPUESTO EN LA REFORMA

En la reforma planteada, la complejidad y escala de los desafíos es incremental y acumulativa a lo largo de los ocho semestres.



Planteamiento reforma curricular

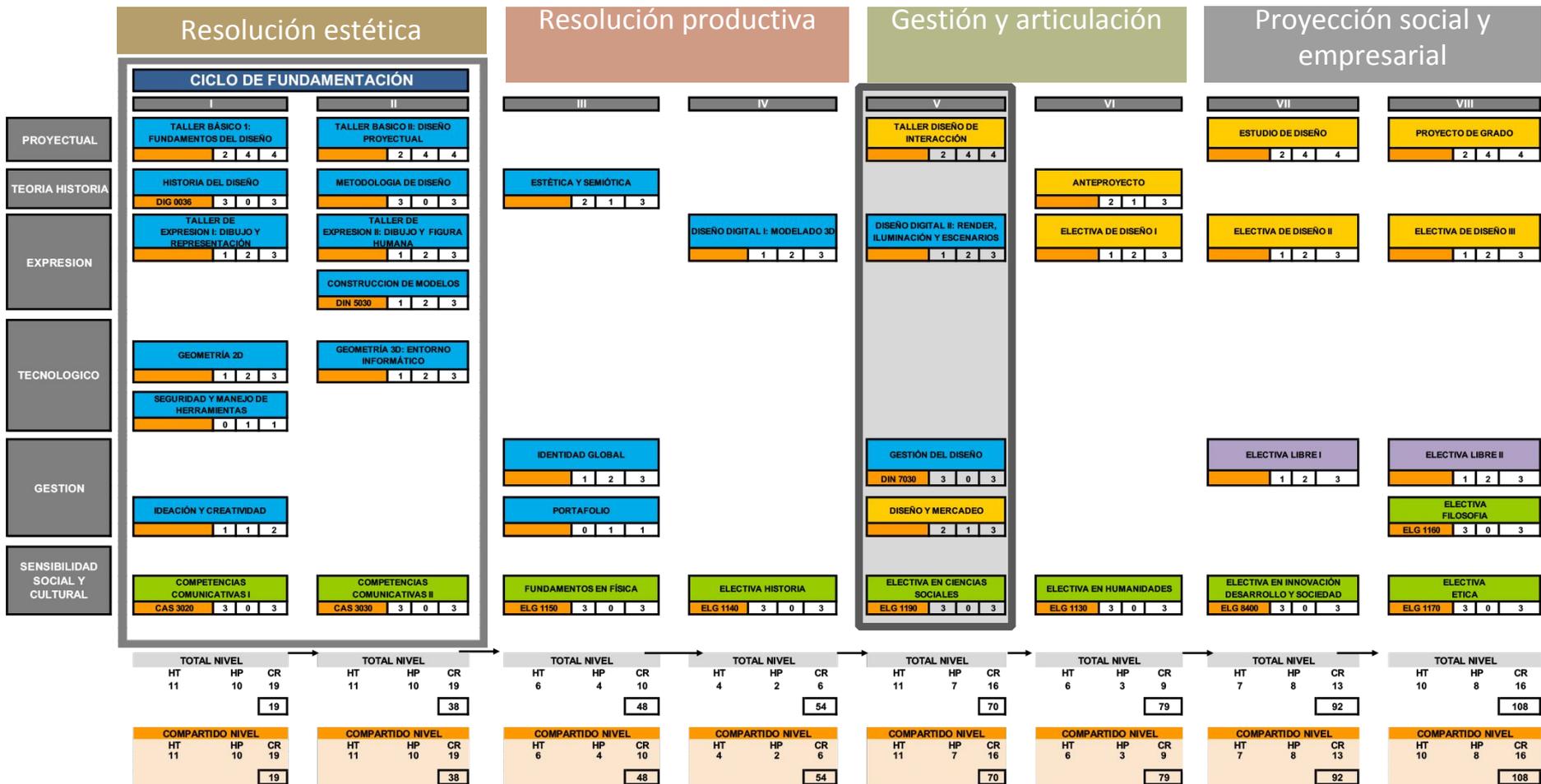
EJES TEMÁTICOS + NIVEL DE COMPLEJIDAD

Resolución estética	Resolución productiva	Gestión y articulación	Proyección social y empresarial
○ Eje Proyectual: Investigación, proyectual, sensibilidad social y cultural, expresión y comunicación, pensamiento sostenible y gestión del diseño.			
○ Eje Teoría e Historia: Sensibilidad social y cultural.			
○ Eje Expresión: Expresión y comunicación.			
○ Eje Tecnológico: Proyectual, expresión y comunicación y pensamiento sostenible.			
○ Eje Gestión: Gestión del diseño y pensamiento sostenible.			
○ Eje Sensibilidad Social y Cultural: Sensibilidad social y cultural.			

Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla común programas



Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla común programas

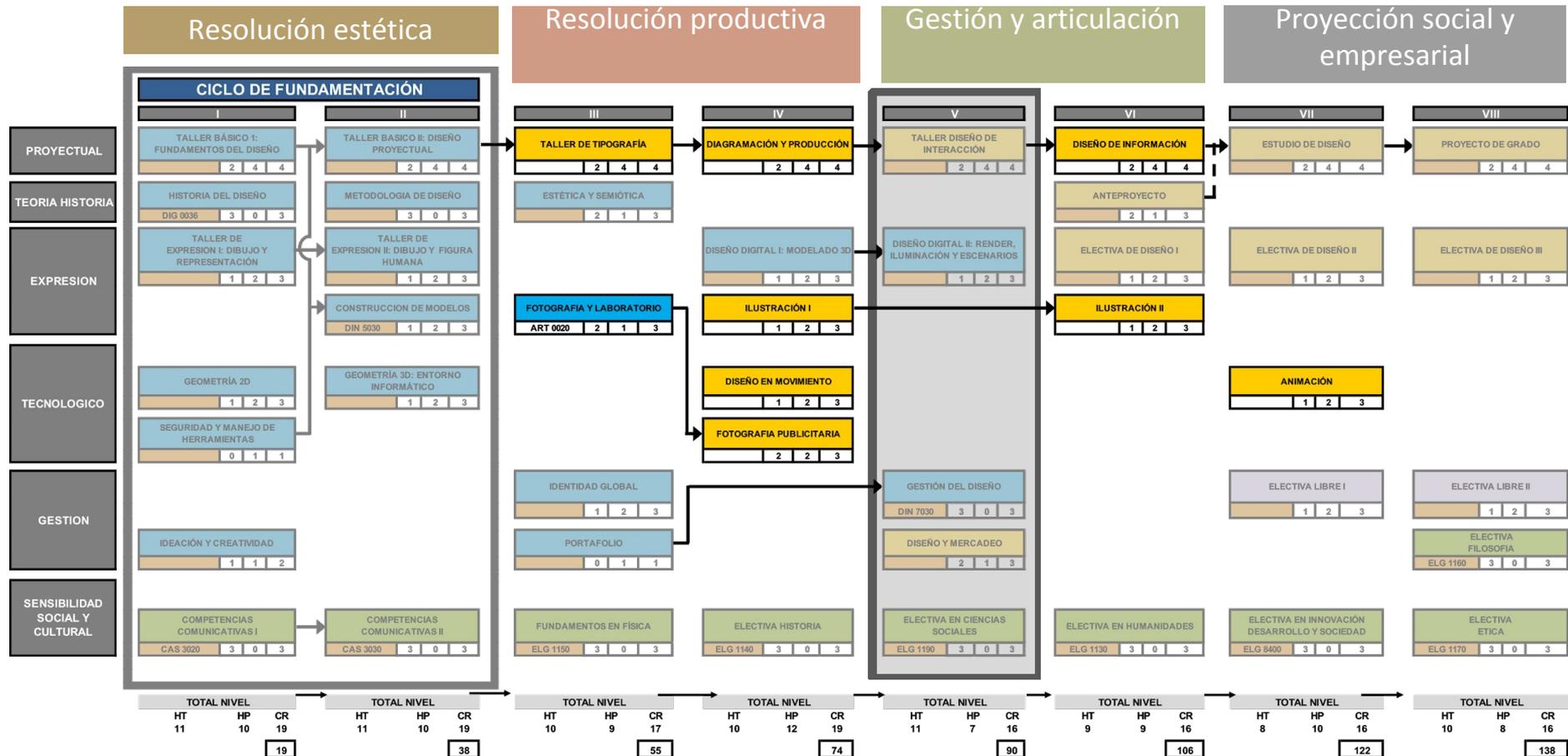
TOTAL CREDITOS COMPARTIDOS	108
TOTAL HORAS COMPARTIDAS	118

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla Diseño Gráfico



Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla Diseño Gráfico

MALLA PROPUESTA	TOTAL CREDITOS
Formación Básica	27
Básico Profesional	51
Formación Profesional	54
Electivas Libres	6

PORCENTAJES
19,6%
37,0%
39,1%
4,3%

TOTAL CREDITOS	138
----------------	-----

TOTAL DE HORAS	155
----------------	-----

TOTAL CREDITOS COMPARTIDOS	108
----------------------------	-----

TOTAL HORAS COMPARTIDAS	118
-------------------------	-----

78,3%

76,1%

MALLA ACTUAL	TOTAL CREDITOS	PORCENTAJES
Formación Básica	30	20,8%
Básico Profesional	45	31,3%
Formación Profesional	63	43,8%
Componente Global	6	4,2%

TOTAL CREDITOS MALLA ACTUAL	144
-----------------------------	-----

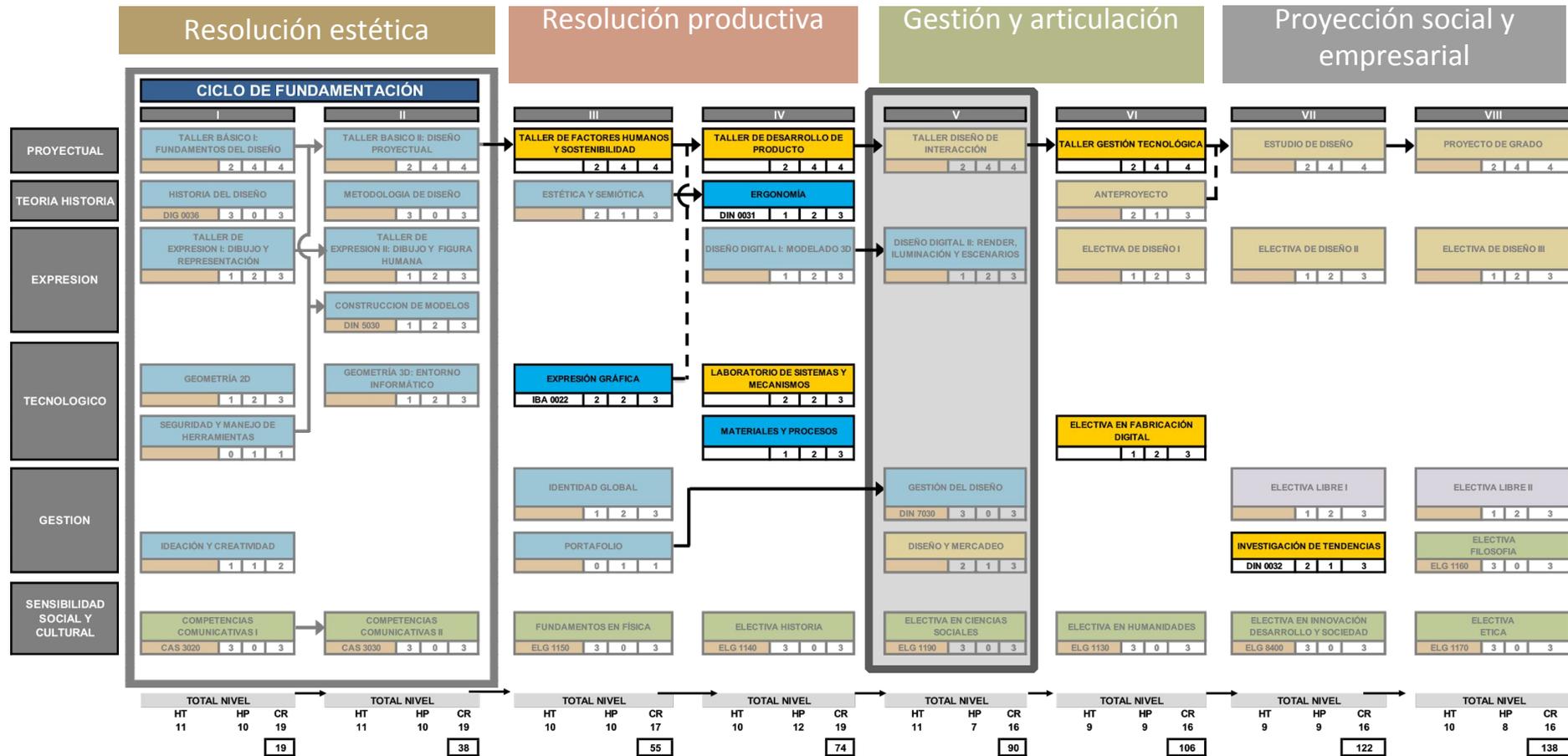
TOTAL DE HORAS MALLA ACTUAL	144
-----------------------------	-----

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje

Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla Diseño Industrial



Planteamiento reforma curricular

CONSTRUCCIÓN MALLAS CURRICULARES

Malla Diseño Industrial

MALLA PROPUESTA	TOTAL CREDITOS
Formación Básica	27
Básico Profesional	57
Formación Profesional	48
Componente Global	6

PORCENTAJES
19,6%
41,3%
34,8%
4,3%

MALLA ACTUAL	TOTAL CREDITOS	PORCENTAJES
Formación Básica	18	13,3%
Básico Profesional	45	33,3%
Formación Profesional	63	46,7%
Componente Global	9	6,7%

TOTAL CREDITOS	138
----------------	-----

TOTAL DE HORAS	156
----------------	-----

TOTAL CREDITOS COMPARTIDOS	108
----------------------------	-----

TOTAL HORAS COMPARTIDAS	118
-------------------------	-----

78,3%

75,6%

TOTAL CREDITOS MALLA ACTUAL	135
-----------------------------	-----

TOTAL DE HORAS MALLA ACTUAL	136
-----------------------------	-----

Un proyecto producto del
trabajo colaborativo

Etapas del proyecto



	Fundamentación	Perfil de egreso	Mallas curriculares	Mapas curriculares	Validación externa
11 Profesores tiempo completo	Caterina Macchi	<input type="checkbox"/>			
	David Rincón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Edgar Moreno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Libardo Reyes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	María Paula Serrano		<input type="checkbox"/>		
	Marisabella De Castro		<input type="checkbox"/>		
	Mark Betts		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Martha Rodríguez				
	Mauricio García	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Miguel Ruiz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Norma Esparza		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Profesores catedráticos	Emilia Velásquez		<input type="checkbox"/>		
	Carlos Gutiérrez		<input type="checkbox"/>		
	José Rojas		<input type="checkbox"/>		
5 Estudiantes	Natalia Rodríguez		<input type="checkbox"/>		
	Andrea García		<input type="checkbox"/>		
	Daniela Álvarez		<input type="checkbox"/>		
	Angélica Jiménez		<input type="checkbox"/>		
	Stephanie Amarís		<input type="checkbox"/>		
4 Empleadores egresados	Carlos Cepeda		<input type="checkbox"/>		
	Orlando Mendoza				<input type="checkbox"/>
	Néstor Barrios				<input type="checkbox"/>
	Jesús Alfaro				<input type="checkbox"/>
5 Egresados	Daniel Gómez		<input type="checkbox"/>		
	Esteban Enríquez				<input type="checkbox"/>
	Samit Acosta		<input type="checkbox"/>		
	Ruaida Mannaa		<input type="checkbox"/>		
	Paola Harris		<input type="checkbox"/>		
4 Coordinadoras de programa	Gladys Romero		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ena Bula		<input type="checkbox"/>		
	Claudia Ochoa				<input type="checkbox"/>

GRACIAS

Programas de diseño: de las competencias a los resultados de aprendizaje



Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño