



BELLAS ARTES  
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
DEL VALLE

---

# DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO EDUCATIVO DE PROGRAMA



**Ramón Daniel Espinosa Rodríguez**

RECTOR

**Dora Inés Restrepo Patiño      Jansel Colorado Rubiano**

VICERRECTORA ACADÉMICA Y DE INVESTIGACIONES      COORDINADOR ÁREA EXPRESIÓN

**Ada Ruth Margarita Ariza Aguilar      Andrés Bolaños**

DECANA FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS      COORDINADORA AREA HUMANIDADES

**Edier Becerra Álvarez      Andrés Peñaranda**

JEFE DE DEPARTAMENTO Diseño Gráfico      COORDINADORA ÁREA PROYECTUAL

**Victor Hugo Polanco      Luis Felipe Vélez Franco**

COMITÉ DE ACREDITACIÓN Diseño Gráfico      COORDINADOR EDITORIAL

**Jorge Espinoza      Juan Manuel Henao**

COMITÉ DE ACREDITACIÓN Diseño Gráfico      COORDINADOR INVESTIGACIONES Diseño Gráfico

**Iván Abadía      Paola González Lozada**

COMITÉ DE ACREDITACIÓN Diseño Gráfico      COORDINADORA COMUNICACIONES

FACULTAD ARTES VISUALES Y APLICADAS

## ♦ CONTENIDO

---

- 1. PRESENTACIÓN DE LA FACULTAD
- 2. TABLA DE IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA
- 3. ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA
- 4. ORGANIZACIÓN ESTRATÉGICA Y CURRICULAR

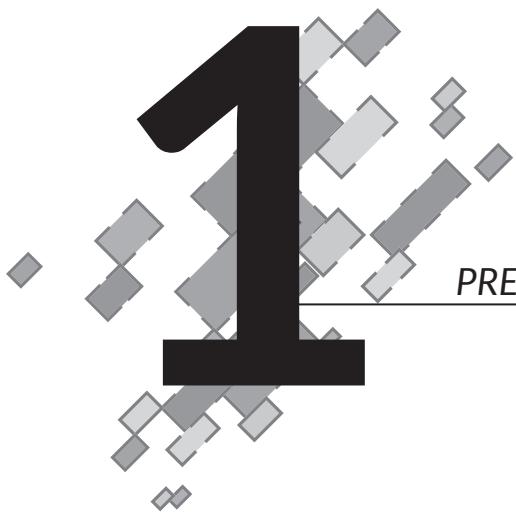
- 5. ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS
- 6. INVESTIGACIÓN
- 7. CIRCULACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

♦ I N T R O D U C C I Ó N

El Proyecto Educativo del Programa (PEP) de Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes es fruto de una construcción colectiva en la que han participado distintos miembros de nuestra comunidad académica. El documento, de este modo, se presenta como el resultado del reconocimiento de las prácticas, métodos y procesos pedagógicos de los maestros de diferentes generaciones que han contribuido a la consolidación del programa de Diseño Gráfico.

Para su construcción se han recogido la historia y los procesos pedagógicos de este rico y diverso programa de mas de 80 años de existencia, que ha incidido de manera decisiva en el desarrollo de las prácticas artísticas y culturales actuales en el ámbito local, regional, nacional e internacional, así como en los procesos educativos y culturales de la región y el país. El PEP del programa de Diseño Gráfico parte del plan de estudios del Programa de Diseño Gráfico 2013 retomando y complementando conceptos ahí planteados y posteriormente se articula con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) en sus objetivos planteados consolidando la sinergia requerida para avanzar en búsqueda del mejoramiento académico y profesional con la constante revisión autocrítica que el pensamiento sistémico requiere.

Aquí se presentan los antecedentes del programa de Diseño Gráfico y su historia a partir de momentos relevantes en el desarrollo del programa para comprender las particularidades de su apuesta en el contexto de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, abordando la pertinencia y los propósitos del programa que se ven reflejados en las definiciones de la Misión y Visión, articuladas con los objetivos de formación del programa y específicamente con los perfiles de los profesionales en Diseño Gráfico que el programa se propone formar. Se presentan estrategias pedagógicas, sus implicaciones en el plan de estudios y su estructura, que se encuentra presente también en los procesos de formación y su relación con la investigación-creación en la apuesta institucional. Por último, se abordan los diferentes escenarios de socialización y circulación del conocimiento que se genera en el programa a través del grupo de investigación, el proyecto editorial, los programas de extensión y los diferentes escenarios internos y externos en los cuales se ve reflejado el impacto del proceso de formación.



PRESENTACIÓN DE LA FACULTAD



*fuente: oficina de comunicaciones*

La Facultad de Artes Visuales y Aplicadas ofrece programas de educación superior en el ámbito de la creación, donde los diversos métodos de investigación-creación confluyen en un enfoque interdisciplinario basado en el reconocimiento de las particularidades del contexto, promoviendo, de este modo, distintas formas de ver, percibir y construir representaciones, imaginarios y/o soluciones puntuales a necesidades de los contextos de estudio.

La Facultad cuenta con dos programas de pregrado: Artes Plásticas y Diseño Gráfico. Estructurados a partir de tres áreas fundamentales: Expresión, humanidades y proyectual.

En relación con el alcance de la Misión institucional, que pretende formar para la vida, la Facultad considera importante una formación integral en tanto que no solamente construye conocimiento en torno a lo disciplinar, sino también en la dimensión humana, lo cual implica considerar las decisiones éticas, las relaciones de poder y el alcance de las propias acciones sobre el contexto de acción. En concordancia con ello, dentro de la formación académica, se propone el desarrollo de un sentido ético y estético del ejercicio profesional que permita establecer una postura crítica frente a las problemáticas respecto a la realidad.

En este sentido, la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas concibe el proceso de formación en artes como un proyecto de vida que no acaba con el curso de las asignaturas o la realización de determinados proyectos, antes bien, se preocupa por construir comunidad y propender por el desarrollo de un espíritu de colectividad generando canales de comunicación y espacios de encuentro en el que participan estudiantes, docentes y egresados de manera permanente, y en los cuales se comparten las experiencias en el recorrido por los procesos desarrollados que cada uno se ha trazado.



*fuente: oficina de comunicaciones*

## **EXCELENCIA ACADÉMICA**

La Facultad de Artes Visuales y Aplicadas trabaja para desarrollar las funciones propias de la misión institucional con un criterio de calidad de acuerdo con las exigencias actuales.

Para ello, se han constituido equipos docentes que desde diferentes especialidades contribuyen al logro de los objetivos misionales y a la actualización, articulación y creación de contenidos.

## **COMITÉS DE ACREDITACIÓN**

Encargados de analizar la información correspondiente a los criterios de calidad establecidos por el CNA, como también, sistematizar la información de las autoevaluaciones realizadas en el interior de la facultad, para de este modo, construir la evidencia necesaria para la solicitud de la acreditación de alta calidad del programa.

## **COORDINACIONES DE ÁREA**

(Expresión–humanidades–proyectual y audiovisual)

Contribuyen al fortalecimiento de la calidad en los procesos académicos en el área específica para generar una articulación entre las diferentes asignaturas de sus respectivos programas académicos, para de este modo, establecer rutas a través de los objetivos del aprendizaje, y definir los contenidos en cada uno de los ciclos de formación, con un enfoque de carácter proyectual.

## **COMITÉ EDITORIAL**

El Comité Editorial se encarga del ejercicio académico de investigación en artes y diseño gráfico vinculando a docentes de diferentes universidades y estudiantes de nuestra institución para promover el interés del Instituto Departamental de Bellas Artes por realizar reflexiones críticas sobre diversos temas que relacionan directamente el ejercicio profesional con la realidad que nos circunda.

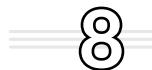
## **COMITÉ DE INVESTIGACIÓN**

El comité de investigaciones se propone dinamizar la actividad investigativa de la facultad y establecer las necesidades de los investigadores participantes en los procesos. Tiene bajo su responsabilidad el apoyo en la conformación de grupos y semilleros de investigación, así como las asesorías y seguimiento en la ejecución de dichos proyectos.

Este comité se encarga de la administración de la información de investigación en la plataforma de COLCIENCIAS. Por parte de la Facultad se dispone una coordinación de investigaciones que es responsable de evaluar pertinencia y alcances de los proyectos y semilleros de investigación presentados a la luz de las líneas de investigación de la facultad. Participa del comité central de investigaciones que reporta a la vicerrectoría académica y de investigaciones. El desarrollo de esta dinámica investigativa alimenta los procesos de creación de conocimiento, y con ello, el diseño de nuevas ofertas académicas, procesos de circulación y productos editoriales.

## **COMITÉ DE COMUNICACIONES**

Se propone la implementación de una estrategia de comunicaciones que permita a la facultad mantener y crear vínculos con la comunidad académica y los agentes externos. De tal forma que se dé cumplimiento a los criterios de calidad en comuni-





## PRESENTACIÓN

cación en la educación superior (crear y mantener procesos y mecanismos de comunicaciones eficientes, actualizados, con alta cobertura y transparencia, que promuevan y garanticen el derecho de acceso a la información). Le apunta a la construcción de un sentido de colectividad y participación.

### COMITÉ DE ESPACIOS EXPOSITIVOS

El comité de Espacios expositivos tiene como objetivo central visibilizar y crear espacios de circulación para las propuestas plásticas y visuales de los estudiantes, egresados de la facultad, así como proyectos de interés para la comunidad que redunden en el beneficio académico. Este comité será el encargado de proponer las acciones necesarias para el fortalecimiento del área de espacios expositivos y generar proyectos que repercutan en el fortalecimiento del currículo a partir de procesos de pedagogía vivencial.

GRÁFICO III

### PLANEACIÓN EDUCATIVA

Se propone fortalecer las capacidades en planeación educativa de los docentes a partir de jornadas de calificación docente y acompañamiento permanente al desarrollo de instrumentos académicos. Por otra parte, durante el proceso de planeación educativa se dispone el reconocimiento de prácticas y procesos pedagógicos para el desarrollo de la docencia, lo que supone un aporte a la memoria y la historia del programa y de la Facultad.



fuente: oficina de comunicaciones

Así mismo, apoya la escritura y estructuración de los diferentes documentos e instrumentos académicos entre ellos, los Contenidos [Programas] Analíticos con cada uno de los profesores, a partir de referentes que permitan una mejor fundamentación de los criterios, los conceptos o definiciones, la micro descripción de los contenidos entre otros aspectos fundamentales en la calidad de los instrumentos académicos.

Apoya la gestión de las coordinaciones de área en sus procesos de articulación y seguimiento los contenidos de las asignaturas



fuente: oficina de comunicaciones



TABLA DE IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMA

INSTITUCIÓN	INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES
NOMBRE DEL PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
CREACIÓN DEL PROGRAMA	ACUERDO NO. 009 14 JUNIO DE 1988 (CONSEJO DIRECTIVO)
REGISTRO ICFES	220647300007600111100
CÓDIGO SNIES	1 7 3 7
MODALIDAD	PRESENCIAL
JORNADA	DIURNA
TÍTULO QUE OTORGА	DISEÑADOR GRÁFICO
DURACIÓN	10 SEMESTRES
SEDE	AV. 2DA. NORTE N° 7N - 28 CALI
PERIODICIDAD DE ADMISIÓN	SEMESTRAL
NÚMERO DE CRÉDITOS DEL PROGRAMA	1 6 0

# 3

ASPECTOS GENERALES DEL PROGRAMA

## 3.1 ANTECEDENTES<sup>1</sup>

En la década de los años 30 del siglo XX, Cali se convierte en uno de los principales centros económicos e industriales del país, como parte de su desarrollo académico y cultural, surge la Escuela de Bellas Artes, proyecto formulado en 1933 por el Maestro Antonio María Valencia Zamorano, pianista y compositor, quien en ese entonces dirigía el Conservatorio de Cali,—creado en 1932 con aportes del Municipio—.

Apoyado en el joven Maestro Jesús María Espinosa, crea la Escuela de Artes Plásticas en 1934, con lo que se da inicio a una actividad académica en las artes plásticas que fundamentó lo que en décadas posteriores sería el programa de Artes Plásticas —iniciado en 1988, cuando obtiene la primera licencia por parte del Ministerio de Educación —.

En sus inicios, mediante Ordenanza No. 8 de 1936, emanada de la Asamblea del Valle del Cauca, el Conservatorio de Cali- Escuela Departamental de Bellas Artes, se departamentalizó, así:

Sección primera. Escuela elemental y superior de música;

Sección segunda. Escuela elemental y superior de dibujo y pintura;

Sección tercera. Escuela elemental y superior de escultura y artes plásticas y decorativas; las que permitían la formación de artistas profesionales.

En 1942 el Conservatorio de Cali-Escuela Departamental de Bellas Artes, “Instituto de enseñanza artística elemental, media, superior y de especialización”, recibe aprobación del Ministerio de Educación Nacional, mediante Resolución No. 332 de su Plan General de Estudios.

En principio se definen como intereses principales de las Artes Visuales, difundir y enseñar las técnicas de la pintura clásica y romántica del s. XIX. Su historia tendrá como principales referentes a Roco Matjasic, pintor yugoslavo (1938), Gerardo Navia, Carlos Correa (1943), El Maestro Gustavo Rojas (1969), Edgar Negret, Hernando Tejada y Ernesto Buzzzi.

A partir de los años sesenta se originan eventos como el Festival de Arte, que luego tomaría el nombre de Festival Internacional de Arte de Cali, que surgió de la idea de Fanny Mickey en el Palacio de Bellas Artes, como se le denominaba en ese entonces al Instituto Departamental de Bellas Artes. También surge la idea del Primer Salón Gran Colombiano de Pintura (1963), el Salón

<sup>1</sup> La información reflejada en esta reseña se toma en su mayoría de la Recopilación de la Memoria Académica de Bellas Artes, realizada por el Maestro Ernesto Ordoñez en los años 2009 – 2010.

de Pintura y Escultura (1964), el Primer Salón Panamericano de Pintura (1965) y el primero y segundo Salón Bolivariano de Pintura (1966 - 1967).

En 1970, el programa de Diseño Gráfico empieza a perfilarse, pues en este año se dan ya certificados en "Dibujo Publicitario". La duración del programa era de 8 semestres. En 1975 el programa toma el nombre de Diseño publicitario.

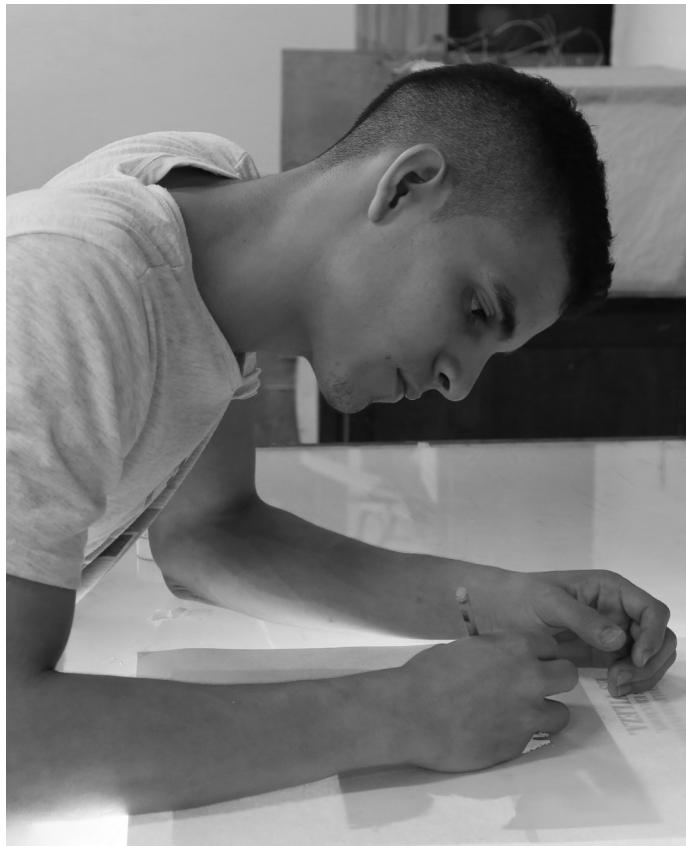
Gracias a la Bienal de Artes Gráficas de Cali (1971 con el diseñador alemán Hermann Zaf como jurado), (1973), (1976), se dio impulsó a técnicas como el grabado, el dibujo y las impresiones gráficas como la serigrafía, fotoserigrafía y la litografía; lo que llevó a la conformación de la Escuela de Artes Visuales con sus programas: Artes Plásticas y Diseño Publicitario, bajo la dirección del profesor Pablo Gálvez Torres, en el año de 1979, año en el que se planeó una autoevaluación institucional, con el fin de organizar los planes de estudio para que fueran aprobados por el ICFES.

En 1981 es reconocido Bellas Artes y Extensión Cultural del Valle del Cauca (1959), llamado posteriormente Instituto Departamental de Arte y Cultura (1975) recibe el nombre de Instituto Departamental de Bellas Artes mediante decreto No. 0595 del 6 de marzo, conservando esta denominación hasta el día de hoy. Asimismo, y hacia 1983, se decreta a Bellas Artes como entidad netamente de educación artística, mediante estatuto No. 1022 del 29 de junio.

En 1985 se realizan transformaciones al programa de Diseño Publicitario, estructurándose el primer Plan de Estudios y modificándose el nombre del programa al de Diseño Gráfico, en donde se definen las etapas: básica (4 semestres), específica (2 semestres) y aplicada (2 semestres). La reestructuración tomaría como modelo los sistemas educativos vanguardistas de Estados Unidos.

En junio de 1988 se aprueban los planes de estudios, de Artes Plásticas y Diseño Gráfico con un plazo de cuatro años de funcionamiento según resolución No. 001419 de junio 15 de 1988. En los noventa, en el marco de la Ley 30 de 1992, se produce el cambio de nombre de Escuela a Facultad y de Director de Escuela a Decano, cambio que se hizo a partir de la estructura organizativa del instituto, con énfasis en la formación universitaria, mediante acuerdo No. 043 de noviembre 15 de 1995.

En 1992, el programa se adhiere a la vanguardia de los nuevos medios (informática, cine, video) y fortalece el área humanística; hay un trabajo pedagógico individualizado por módulos y se consolida la relación con el sector industrial a través de dos semestres de pasantía, alcanzando un total de diez semestres. En 2006 se edita la publicación seriada de la Revista Imago que reunía la producción gráfica de docentes y estudiantes, la cual estuvo en vigencia hasta el año 2009 .



*fuente: oficina de comunicaciones*



Durante la Decanatura de la Maestra Margarita Ariza en 2016 con la adecuación tecnológica de la facultad se fortalecen la producción audiovisual y se retoma a partir del comité editorial las publicaciones Cuadernos de escritura, la Revista Imago y se proyecta la continuación de publicaciones en narración gráfica.

Por otra parte, desde el punto de vista de imagen institucional, el isotipo y logotipo de Bellas Artes presentó variaciones a través del tiempo que lo llevaron de la representación del Conservatorio (1930), pasando por una tendencia geométrica (1940) a lo que tenemos hoy en día el par de manos basado en los rodillos de la cultura Tumaco- Tolita (1980) diseñado originalmente por María del Rosario Gutierrez (con 11 manos dispuestas de manera orgánica en la versión original) y rediseñado por Alberto Ayala Morante (2011) que establece un sistema constructivo reticular. En la actualidad puede verse que la propuesta del programa de Diseño gráfico en Bellas Artes busca profundizar en la disciplina con mayor flexibilidad, orientándose hacia la integración de diversos saberes, la interdisciplinariedad y la autonomía.

En la actualidad, el programa de diseño gráfico

## 3.2

### PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

El Programa de Diseño Gráfico se propone formar profesionales en la comunicación visual con una perspectiva crítica en el desarrollo de proyectos que vinculen lo interdisciplinario con metodologías propias del ámbito del diseño proponiendo soluciones pertinentes e innovadoras a las necesidades de ciudadanos y comunidades desde diferentes especialidades de la disciplina con un enfoque social.

El programa se compromete con la formación de profesionales de la comunicación visual capaces de trabajar colaborativamente, con fortalezas en la investigación y el dominio de un lenguaje visual que le permita crear, asociar o deconstruir imágenes poniendo en cuestión significados y asignando sentidos, haciendo uso de las diversas modalidades de expresión gráfica y con un sentido ético y profesional del ejercicio del diseño.

Dentro de los propósitos de la formación en el programa de Diseño Gráfico se consideran las competencias investigativas, la experimentación y la indagación constante sobre su realidad y su contexto; la formación de un pensamiento crítico y propositivo en el análisis y la construcción de estrategias comunicativas para la producción de sistemas gráficos y visuales, poniendo en cuestión significados y asignando sentidos, a partir de medios expresivos análogos y digitales, considerando los métodos contemporáneos del Diseño a la luz del mercado y público/usuarios que lo requieren. De esta manera, se fomenta un sentido ético y estético del ejercicio profesional que le permita al estudiante

te construir una postura frente a determinadas necesidades. Por último, se considera la autonomía como una competencia necesaria que determina la capacidad de empoderamiento de sus decisiones y de su trabajo en la búsqueda continua hacia el desarrollo profesional, enmarcado en la exploración de los diferentes contextos en los que se desenvuelve.



fuente: oficina de comunicaciones

## 3.3

### MISIÓN Y VISIÓN DEL PROGRAMA



#### ♦ MISIÓN DEL PROGRAMA

El Programa de Diseño Gráfico, acorde con la Misión del Instituto Departamental de Bellas Artes, se propone formar profesionales en la comunicación visual con una perspectiva crítica en el desarrollo de proyectos que vinculen lo interdisciplinario con metodologías propias del ámbito del diseño proponiendo soluciones pertinentes e innovadoras a las necesidades humanas en su contexto local y global.

#### ♦ VISIÓN DEL PROGRAMA

De conformidad con la visión institucional del Instituto Departamental de Bellas Artes, para el año 2022 el programa de Diseño Gráfico contribuirá en los cambios sociales locales, nacionales e internacionales, en prácticas de comunicación visual dirigido por el pensamiento proyectual, formando profesionales éticos, conscientes de su entorno, capaces de adaptarse a los cambios y las lógicas de un mundo en constante transformación, con la capacidad crítica para proponer y aportar soluciones de diseño que permitan generar transformaciones en términos de la inclusión, el fortalecimiento de la identidad colectiva, la recuperación de la memoria y el acceso democrático a la información promoviendo el respeto por la diferencia y una cultura de paz.

---

## **PERTINENCIA, ALCANCE Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA.**

---

### ♦ PERTINENCIA

El programa de Diseño Gráfico en Bellas Artes se proyecta con una sólida propuesta a la región que proporciona los saberes en el ámbito editorial donde tradicionalmente se ha reconocido su fortaleza e incorpora las novedades digitales de este y otros medios como el diseño web y/o transmedia y el diseño audiovisual.

Para esta apuesta, se propone una formación proyectual que integra favorablemente las dinámicas reales del medio (industria, mercado) con el desarrollo en el aula, produciendo profesionales con alta capacidad de adaptación, propositivos e impulsores con propuestas novedosas.

El Instituto Departamental de Bellas Artes considera a sus egresados de Diseño Gráfico, en el ejercicio profesional, agentes de cambio en sus contextos, con posibilidades de acción a partir de la identificación de elementos a intervenir con sólida articulación conceptual, a través del reconocimiento crítico del entorno, favoreciendo comunidades con propuestas para el mejoramiento de sus necesidades con propuestas de alta calidad estética e innovación.

---

### ♦ ALCANCE

Al ser Diseño Gráfico de Bellas Artes el tercer programa académico profesional más antiguo en el país, y el primero en el sur occidente Colombiano (1979), cuenta con un gran reconocimiento en la formación de sus profesionales que se desempeñan en diversos aspectos en el campo de la creación gráfica tales como el diseño web, editorial, audiovisual, entre otros.

Al reconocimiento histórico del programa de Diseño Gráfico y la institución se suma el perfil de apropiación tecnológica donde se amplían los horizontes de implementación. En sus egresados además puede apreciarse fortalezas en la ilustración, con grandes exponentes que presentan sus creaciones de gran riqueza expresiva, animadores destacados que lideran la exhibición a nivel nacional e impulsan la red académica de animación, profesionales de identidad marcaria, docentes universitarios como algunos a mencionar.



## ♦ OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Fundamentar el campo de la comunicación visual en las diferentes modalidades de expresión gráfica y en tecnologías de la información.

Transformar en términos de inclusión local, nacional y global el carácter del pensamiento actual a partir de un sentido ético y profesional del ejercicio de la disciplina.

### **OBJETIVO DE LENGUAJE.**

Desarrollar herramientas básicas para la representación de ideas en los diferentes lenguajes: icónico, textual, y gráfico.

### **OBJETIVO DE COMUNICACIÓN VISUAL.**

Comunicar gráficamente mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye.

### **OBJETIVOS INVESTIGATIVOS.**

Identificar necesidades específicas en las que el Diseño Gráfico interviene en los diferentes campos de conocimiento — diseño, comunicación, comportamiento social, etc. —.

Aportar desde la disciplina respuestas a los problemas de los entornos académico, profesional, social (entre otros) para el avance de la disciplina.

Establecer interlocución adecuada con las demandas del entorno desde la profesión.

### **OBJETIVO DE DESARROLLO PROYECTUAL.**

Proporcionar habilidades enfocadas al trabajo práctico, aplicado a necesidades reales del medio a partir del desarrollo sistemático.

### **OBJETIVO EXPRESIVO.**

Emplear diversas técnicas de representación gráfica, analógicas y digitales requeridas para la creación de imágenes.

### **OBJETIVO HUMANISTA.**

Distinguir las bases conceptuales del Diseño Gráfico indispensables en el trabajo de creación gráfica.

## 3.4

### PROPÓSITOS DE LA FORMACIÓN

En relación con el alcance de la misión institucional que pretende formar para la vida, el programa de Diseño Gráfico, dentro de los propósitos de la formación, reconoce las competencias de investigación, de experimentación y de indagación de los estudiantes en torno a su realidad y su contexto; la formación de un pensamiento crítico y propositivo en el análisis y la producción de imágenes (signos), como también la capacidad de crear, asociar o deconstruir imágenes poniendo en cuestión significados y asignando sentidos, conforme al dominio de las técnicas y los medios expresivos análogos y digitales, a la vez que reconoce la autonomía como una destreza necesaria que determina la capacidad de empoderarse de las decisiones y del trabajo en la búsqueda continua hacia la creación de proyectos de vida, enmarcado en la exploración de los diferentes contextos en los que se desenvuelve.

Se considera como propósitos en la formación de los estudiantes de Diseño Gráfico en Bellas Artes:

- Promover teorías sobre la correlación de forma y estructura en cuanto a aspectos que conciernen a la elaboración de los lenguajes visuales y discursivos.
- Desarrollar la capacidad interpretativa y analítica del estudiante para afrontar y resolver problemas de la comunicación visual.
- Propugnar una actitud crítica y una cultura de trabajo interdisciplinario a través del diálogo que permita participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas.
- Generar hábitos investigativos que amplíen el conocimiento disciplinar.
- Incentivar la comprensión e identificación de las necesidades de los públicos objetivos para los cuales se diseña, así como las condiciones del contexto en el que se actúa.
- Fundamentar teórica, metodológica e históricamente al estudiante, en los componentes del diseño.
- Fomentar una actitud ética dentro del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.

III  
O  
N  
E  
S  
D

# 3.5

## PERFILES DE FORMACIÓN

### PERFIL DE INGRESO

La persona que aspire a ingresar al Programa de Diseño Gráfico de Bellas Artes debe destacarse en los siguientes aspectos:

1. Estar informado de lo que pasa en su entorno con espíritu reflexivo.
2. Tener habilidades creativas orientadas a la resolución de problemas de comunicación visual.
3. Demostrar habilidad para trabajar con distintos medios de expresión tanto bidimensionales como tridimensionales.
4. Tener capacidad de observación e interés por el conocimiento tanto de los lenguajes artísticos como los de la comunicación visual.
5. Mostrar interés en comprender, expresar y comunicar por medio de la forma y los elementos visuales.
6. Tener aptitudes de comprensión e interpretación, como reconocer las ideas centrales y sus relaciones internas, para de este modo, expresarse clara y coherentemente a través de la escritura.

### PERFIL DE EGRESO

El Diseñador Gráfico de Bellas Artes será un profesional integral, formado en el ser, el hacer, el conocer y el vivir en comunidad, a la que aporta su saber para dar solución, en el orden gráfico y visual, a necesidades presentes o futuras con una visión autónoma, crítica y propositiva; un ciudadano consciente de su contexto, comprometido con el desarrollo sostenible, la defensa de los Derechos Humanos y la paz.

El Diseñador Gráfico de Bellas Artes se destaca por:

- Una alta consideración ética de su ejercicio profesional, articulada con el que se desenvuelve, con capacidad para una idónea interlocución transdisciplinaria.
- Su capacidad para investigar, analizar, sintetizar, definir necesidades y demandas, para así, diseñar proyectos que se ajusten a las necesidades de la sociedad, a partir de una amplia lectura del contexto.
- Su dominio de metodologías del diseño, procesos proyectuales y lenguajes visuales que le permiten dar adecuadas respuesta a problemas específicos de la comunicación visual.
- Su capacidad para utilizar medios expresivos análogos (dibujo, pintura, serigrafía, etc) así como medios expresivos digitales (fotografía, video, animación, multimedia, etc.) con dominio de diversos lenguajes estéticos.
- Su capacidad crítica y discursiva para incidir en la transformación de su entorno, mediante proyectos de comunicación visual.

## **PERFIL PROFESIONAL**

La formación del diseñador gráfico de Bellas Artes le permite desempeñarse como profesional de la comunicación visual a partir de la integración de sus diversos contextos en los campos de:

- Diseño de información (diseño de interfaces, señalética, infografía, etc.).
- Identidad corporativa (marcas, identificadores y sistemas de signos)
- Diseño Editorial (publicaciones como revistas y periódicos para medios impresos y digitales).
- Diseño tipográfico (implementación y creación de caracteres tipográficos)
- Narración gráfica y audiovisual (relatos visuales estáticos, secuenciales y móviles como la animación, el cómic, el cuento y libro ilustrado).
- Diseño web, diseño interactivo, multimedia y transmedia

## **PERFIL OCUPACIONAL**

La experticia en los campos antes mencionados le permite desempeñarse en roles, posiciones o cargos como:

- Director de proyectos de diseño a través de la ideación, concreción, producción e implementación de sistemas de diseño.
- Profesional de la comunicación visual en campos del diseño de la información.
- Realizador de proyectos visuales.
- Desarrollador de proyectos audiovisuales.
- Director creativo en proyectos y campañas de comunicación masiva a través del análisis del contexto y de sus usuarios, así como los valores estéticos, simbólicos y funcionales de la imagen.
- Autor y productor independiente a través de la formulación de proyectos de emprendimiento en Diseño Gráfico.



ORGANIZACIÓN ESTRATÉGICA CURRICULAR

## 4.1

### FUNDAMENTACIÓN ACADÉMICA DEL PROGRAMA

El Diseño Gráfico está estrechamente ligado a la comunicación a través de la relación visual, por lo que constituye las bases de una disciplina cuya incidencia adquiere mayor relevancia tanto en términos de conocimiento como de las posibilidades que efectivamente tiene en su expresión gráfica, la relación con el mensaje implícito establece su relación proyectual que adquiere total relevancia.

El trabajo proyectual en diseño gráfico requiere de la interpretación de la situación a partir de la definición de una necesidad y las propuestas de diseño que plantean soluciones y/o aproximaciones a dichas necesidades; diferente a otras disciplinas, en el diseño no existe una única solución definitiva, sino que existen tantas posibles respuestas como propuestas creativas y efectivas se puedan imaginar. La formación académica en diseño gráfico emplea dicha dinámica proyectual en la enseñanza aproximando al estudiante en contexto, donde los procesos se registran y los resultados deben dar cuenta del rigor en la indagación y la calidad gráfica de la propuesta. Este recorrido además de las posibilidades obtenidas admite ampliar el espectro en lo que a medios y formatos se refiere, dando la libertad al es-

tudiante de abordar la problemática con múltiples herramientas y ampliando los alcances disciplinarios a horizontes cada vez más amplios.

Por otra parte, la tecnología aporta al cambio constante en tiempos de producción, medios, relaciones e interacciones, donde el diseño debe asumir rápida y constantemente las transformaciones del medio y la academia debe reconfigurarse constantemente para adaptarse.

De ahí que la orientación pedagógica remita a la consolidación de un ambiente que propicie el aprender a aprender como fundamento de una formación continua, más allá de la academia; tal ambiente se construye, entre otros, a partir de la observación, la continua discusión y la crítica, así como de la ejercitación de la capacidad de problematización y de formulación de posibles soluciones que sopesen las circunstancias del contexto, sustentada en una continua actualización del conocimiento.

Considerando lo anterior, la formación del programa apunta a la consolidación de un profesional en el Diseño Gráfico, capaz de articular conscientemente los conocimientos de su práctica social y de su disciplina con las demandas y necesidades reales de los contextos en los que desarrolle su acción, desde una perspectiva autónoma respaldada por un comportamiento profesional y ético.

## 4.2

### DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

El plan de estudios de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, responde a los lineamientos trazados en la Visión y Misión del Instituto Departamental de Bellas Artes, en consonancia con una demanda de formación de profesionales capaces de servir con su conocimiento en los diversos escenarios que la comunicación visual plantea hoy día. Su estructura general está soportada en una matriz configurada por las áreas y los ciclos de formación. Así, el programa está fundamentado en las siguientes áreas en las que el diseñador gráfico debe formarse: humanísticas, expresivas y proyectuales. Cada área responde a los propósitos de formación y es coherente con las competencias que se brindan en la formación del estudiante.

El número de créditos del plan de estudios es de 160 en total, desglosados en tres ciclos de formación: fundamentación, énfasis y creación-producción. El ciclo de fundamentación, que inicia en primero y se extiende hasta quinto semestre, busca ubicar al estudiante frente a los interrogantes más importan-

tes del Diseño Gráfico, así como el despliegue de aspectos disciplinares, otorgando desde cada área elementos conceptuales, visuales, investigativos y de creación, que el estudiante necesita para los semestres posteriores y en general para su práctica profesional.

Por último, en el ciclo de creación-producción, se desarrolla el trabajo de grado, así como la práctica social y la pasantía, conectando de manera directa al estudiante con el campo laboral y con las posibilidades sociales que posee la disciplina, así como la concreción de un proyecto de investigación-creación que revela dichas inquietudes particulares del estudiante.

#### ♦ ÁREAS DE EXPRESIÓN, HUMANIDADES Y PROYECTUAL

Están compuestas por asignaturas donde se articulan diferentes elementos de conocimiento provenientes de distintos campos del saber, para dar fundamentos teóricos, técnicos y conceptuales en función de los procesos propios de creación, investigación y producción del Programa y la disciplina.

## **ÁREA DE EXPRESIÓN**

En ella el estudiante desarrolla destrezas y habilidades a través del conocimiento, la investigación y la aplicación de diversos medios, técnicas y tecnologías, para la construcción y apropiación de los lenguajes expresivos en la formalización de su proceso creativo.

El objetivo del área es adquirir una serie de conocimientos específicos en el uso de diferentes herramientas de expresión gráfica, alrededor de la experiencia en el uso de las mismas como vehículo sensible de conocimiento y reflexión, e igualmente como una forma de observar, interpretar y transformar la realidad.

El área provee y desarrolla en el estudiante instrumentos expresivos que le permitirán un pensamiento crítico, identificar un situación problemática, estudiarlo e implementar una estrategia de trabajo que le permita exponer el problema y resolverlo mediante la conciencia de las implicaciones del material y sus propias habilidades a partir de sus criterios de composición gráfica, investigación y apropiación de las diferentes técnicas y elementos formales del diseño.

## **ÁREA DE HUMANIDADES**

En ella los distintos saberes de las humanidades aportan los insumos teóricos y conceptuales que amplían la comprensión del campo de conocimiento y de creación gráfica.

Aporta al proceso de investigación a través de las relaciones que las diferentes asignaturas proponen, a fin de que los estudiantes logren desarrollar capacidades para abordar conceptualmente proyectos de creación, investigación disciplinares e interdisciplinarias, ser agentes dinamizadores del contexto de diseño, artístico y cultural de la región y del país, entre otros, los enfoques hermenéutico y crítico-analítico propician los ejercicios de interpretación de unas realidades dentro de marcos de referencia.

El objetivo principal del área es estructurar la formación teórica y conceptual, los procesos creativos y de investigación que se desarrollan en el programa de estudios a través de la interdisciplinariedad de autores y perspectivas de análisis de las humanidades y las ciencias sociales.

Para el área, es importante fortalecer los ejercicios de interpretación del estudiante por medio de un enfoque hermenéutico y crítico-analítico que le permita realizar interpretaciones éticas de esas realidades con las que interactúa, propicie experiencias estéticas y dinamice diversos entornos socioculturales.

Así como apoyar la comprensión del campo de conocimiento de la producción gráfica y visual, así como de las relaciones contextuales entre sus diversos agentes y agencias desde un mirada histórico - crítica través de insumos teóricos y conceptuales de las humanidades y las ciencias sociales.

## ÁREA PROYECTUAL

Esta área es la columna vertebral de la formación académica del Programa, como espacio de conocimiento a través de una práctica gráfica en el aula, que se nutre en su hacer reflexivo, a partir de los conocimientos adquiridos en las áreas de expresión y humanidades, para el desarrollo de un aprendizaje por proyectos alrededor de ejes temáticos y necesidades específicas de complejidad ascendente en el curso del programa.

Tiene como finalidad construir un aprendizaje significativo relativo a la interacción grupal desde un enfoque que sustenta la creación y apropiación del conocimiento a partir de la pedagogía vivencial, la reflexión grupal y la construcción colaborativa de conocimiento y experiencias. El estudiante desarrolla sus propias formas y elige su ruta metodológica de investigación-creación a partir del desarrollo de su proyecto.

## ♦ CICLOS DE FORMACIÓN

Son períodos de formación enfocados a desarrollar habilidades en conocimientos específicos, con grados ascendentes de complejidad para el desarrollo integral del estudiante.

### CICLO FUNDAMENTACIÓN

Durante los 5 primeros semestres del programa, comprende elementos conceptuales y técnicos necesarios para la comprensión amplia del campo profesional y permite al estudiante la apropiación de métodos de aprendizaje para perfilar y encarar problemáticas propias de la disciplina.

### CICLO DE ENFASIS

Se desarrolla durante los siguientes dos semestres (VI al VII), se apoya en las competencias desarrolladas en el ciclo anterior. El ciclo de énfasis concreta los intereses particulares de cada estudiante, al permitir que éste de manera autónoma decida sobre sus inclinaciones en el quehacer del diseño y su proyección profesional perfilando los campos del *Diseño de la Información* y el *Diseño de la Identidad Visual*.

### CICLO DE CREACIÓN Y PRODUCCIÓN

La fase final de la formación en Diseño Gráfico implica una dinámica comprometida con la investigación y la experiencia laboral, con miras a la realización del trabajo de grado que enfatiza en la creación y consolida el perfil del egresado.

### ♦ FLEXIBILIDAD DEL CURRÍCULO

El componente flexible del programa está conformado por las asignaturas electivas del mismo y de las que los estudiantes pueden tomar libremente en otras facultades del Instituto Departamental de Bellas Artes, una relación estrecha entre programas, dinámicas de clase, proyectos universitarios y de investigación. Las otras facultades (Artes Escénicas y Música) de la Institución proveen a su vez asignaturas electivas al programa, a las que los estudiantes pueden optar libremente, contribuyendo a la profundización de los temas y necesidades abordadas en el programa, y desarrollo de habilidades adicionales y complementarias dándole un carácter integral a la formación profesional y artística a la vez que estimula diálogos entre diferentes áreas del conocimiento disciplinar en Diseño gráfico.



*fuente: oficina de comunicaciones*

---

♦ ELECTIVAS OFERTADAS EN 2018

Asignaturas de alcance institucional.

Cátedra de Paz, asignatura de obligatoriedad por el MEN.

Derechos de autor- asignatura del área jurídica requerida por los creadores.

Práctica Social Institucional asignatura obligatoria de énfasis social.

- COMUNICACIÓN ESCRITA
- PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN
- COMUNICACIÓN VISUAL IMPRESA
- TALLER DE COLOR
- INFORMÁTICA - ELECTIVA
- SERIGRAFIA
- DISEÑO WEB
- GRÁFICA DIGITAL 3D
- ESCRITURA CREATIVA
- MARKETING DIGITAL
- FOTOGRAFÍA EDITORIAL
- FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL
- ANIMACION
- EMPRENDIMIENTO CULTURAL
- TALLER DE TIPOGRAFÍA
- ARTE Y CIUDA
- STORYBOARD
- COTIZACIONES COSTOS Y PRESUPUESTOS
- ILUSTRACIÓN DIGITAL
- ANÁLISIS CINEMATOGRÁFICO Y DOCUMENTAL
- DISEÑO DE ESPACIOS EXPOSITIVOS
- REDACCIÓN DE TEXTOS ARTÍSTICOS
- TÉCNICAS DE IMPRESIÓN
- STOPMOTION
- DISEÑO PRECOLOMBINO
- CALIGRAFÍA Y LETTERING
- ESCRITURA CREATIVA
- PERFORMANCE
- PSICOLOGIA DEL CONSUMIDOR
- MULTIMEDIA
- ANÁLISIS Y DISEÑO EN LA WEB
- FOTOGRAFÍA AVANZADA

- SOCIOLOGÍA
- PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN Y DIAGRAMACIÓN
- DISEÑO DE PERSONAJES
- TALLER DE DIBUJO
- VIDEO
- DISEÑO DE EMPAQUES
- FOTODISEÑO
- FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA
- REFLEXIÓN SOBRE ARTE CONTEMPORÁNEO
- EDICIÓN DE VIDEO
- FOTOGRAFÍA PARA ANIMACIÓN
- PRÁCTICA EN CAMPO
- DOCUMENTAL
- ESTRATEGIAS DISPOSITIVOS FOTOGRÁFICOS
- MUSEOGRAFIA
- DISEÑO PARA VIDEOJUEGOS



*fuente: oficina de comunicaciones*



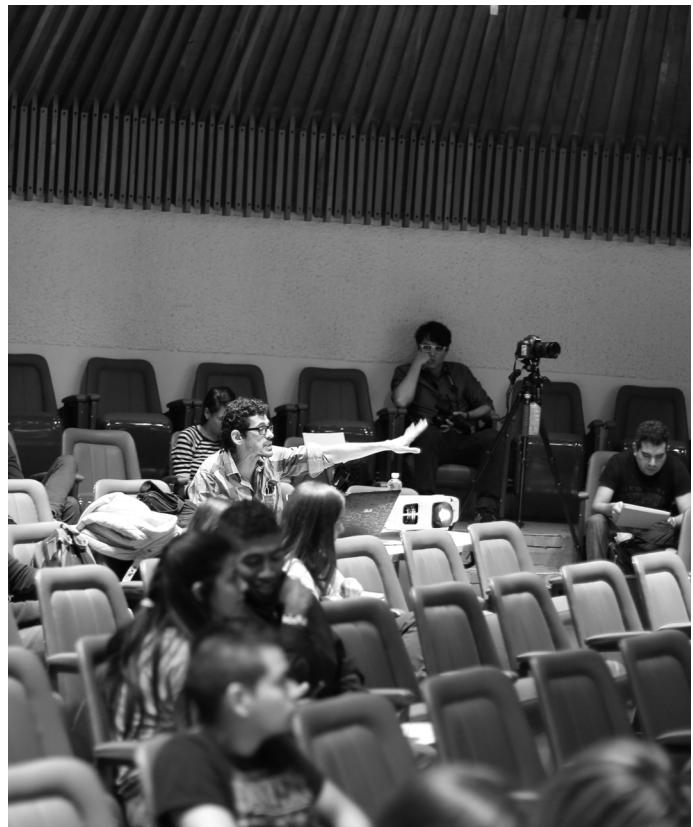
## Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

### Plan de Estudios Diseño Gráfico

Ciclo de Fundamentación										Ciclo de Énfasis		Ciclo de Creación - Producción			
	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5		Sem 6	Sem 7		Sem 8	Sem 9	Sem 10			
Área Expresión	Dibujo I 4h / 2Cdtos	Dibujo II 4h / 2Cdtos	Narración Gráfica 4h / 2Cdtos	Ilustración I 4h / 2Cdtos	Ilustración II 4h / 2Cdtos										
	Gráfica Digital I 3h / 2Cdtos	Gráfica Digital II 3h / 2Cdtos	Gráfica Digital III 3h / 2Cdtos	Gráfica Digital IV 3h / 2Cdtos	Gráfica Digital V 3h / 2Cdtos										
	Fotografía I 3h / 2Cdtos		Fotografía II 3h / 2Cdtos		Narración Audiovisual 4h / 2Cdtos										
	Diseño I 8h / 4Cdtos	Diseño II 8h / 4Cdtos	Diseño III 8h / 4Cdtos	Diseño IV Editorial 8h / 4Cdtos	Diseño V 8h / 4Cdtos	Diseño VI Información I 6h / 4Cdtos	Diseño VII Información II 6h / 4Cdtos		Trabajo de Grado I 6h / 4Crdts	Trabajo de Grado II 2h / 8Crdts		Pasantía 8Crdts			
	Fundaciones del diseño 2h / 2Cdtos	Antropología 2h / 2Cdtos		Comunicación Visual I 2h / 2Cdtos	Comunicación Visual II 2h / 2Cdtos	Analisis de Medios 2h / 2Cdtos	Reflexión de Diseño Contemporáneo 2h / 2Cdtos	Seminario de Diseño, Creación e Investigación 2h / 2Cdtos							
Área Proyectual	Historia del Arte (DG) 3h / 2Cdtos	Historia del Diseño I 3h / 2Cdtos	Historia del Diseño II 3h / 2Cdtos	Estética Clásica 2h / 2Cdtos	Estética Moderna 2h / 2Cdtos										
	Fundamentos de la Preditación Intelectual 2h / 2Cdtos	Fundamentos de la Investigación I 2h / 2Cdtos	Fundamentos de la Investigación II 2h / 2Cdtos	Diseño y Gestión de Proyectos 2h / 2Cdtos	Ética y Ciudadanía 2h / 2Cdtos										
	Bases de Informática 2h / 2Cdtos	Teoría del Color y de la Forma 2h / 2Cdtos	Fundamentos de la Semiótica 2h / 2Cdtos												
	Inglés I 4h / 2Cdtos	Inglés II 4h / 2Cdtos	Inglés III 4h / 2Cdtos	Inglés IV 4h / 2Cdtos	Inglés V 4h / 2Cdtos	Inglés VI 4h / 2Cdtos			Práctica Social* 6h / 3Cdtos						
	28 h x semana 18 Créditos	28 h x semana 18 Créditos	29 h x semana 18 Créditos	28 h x semana 18 Créditos	29 h x semana 18 Créditos	14 h x semana 10 Créditos	8 h x semana 6 Créditos	6 h x semana 4 Créditos	2 h x semana 8 Créditos	640 h x semestre 8 Créditos					
<b>160 Créditos Totales</b>															
* La Práctica Social es obligatoria, los créditos son electivos.															



ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS



*fuente: oficina de comunicaciones*

La apuesta pedagógica se caracteriza por el desarrollo de procesos, la construcción colaborativa de conocimiento, la pedagogía vivencial y las relaciones de colaboración entre los docentes y los estudiantes. En esta apuesta se privilegia el proceso y se fortalece la capacidad para documentar la experiencia.

En este sentido, el aprendizaje por proyectos, se estructura en el área proyectual, donde confluyen los saberes obtenidos en las área de expresión y humanidades, con proyectos que exploran los conceptos de diseño en composición bi y tridimensional, color, tipografía, diagramación, diseño editorial y síntesis visual en el ciclo de fundamentación (I a V semestre). El trabajo en aula en las asignaturas del área proyectual (Diseño I a V) con duplas docentes durante el ciclo de énfasis permite la revisión detallada de avances y la discusión en aula de diversas miradas sobre los temas de estudio. La realización de las prácticas docentes mediante duplas, aparece como un modelo de enseñanza y aprendizaje entre pares, establece procesos de diálogo y se caracteriza por la combinación de la observación y análisis crítico, lo cual fortalece tanto la dimensión dialógica como la heurística. La apuesta está centrada en otorgar autonomía progresiva al estudiante y la consolidación de criterio en la toma de decisiones en diseño, dando paso al ciclo de énfasis (VI y VII semestre) a proyectos abiertos articulados a los intereses propios de investigación del estudiante, es decir, que el estudiante es quien plantea esta pregunta.

Durante este ciclo se estimula la capacidad de apropiación del proceso por parte del estudiante lo cual permite la formulación de propuestas en las que el estudiante es cada vez más autónomo en sus decisiones, en el ciclo de énfasis el estudiante selecciona una línea de estudio, Identidad visual (marca) o Diseño de información. En el ciclo de creación-producción, a partir de la investigación-creación fortalecen las capacidades con relación a la observación, la experimentación, la sistematización y discusión del proceso y lo aprendido hacia la materialización de su propuesta en el trabajo de grado.

La socialización de los procesos y los resultados son fundamentales en éste modelo, de esta forma los estudiantes comparten su proceso de trabajo con la comunidad académica y realizan procesos de reflexión que les permiten repensar su propia práctica.

La interacción discursiva mediante los debates en el aula, posibilita no sólo el intercambio de diversos puntos de vista, sino también la apertura y la construcción de nuevos discursos sustentados en la pluralidad. En el proceso de formación, el estudiante adquiere la capacidad de encarar reflexivamente temáticas y problemas en cada asignatura, por tanto, la experiencia misma de encontrar posibles soluciones y socializar las diversas formas de responder a los interrogantes ahí surgidos, amplía y crea encuentros en el aula de clase, además de generar otros

cuestionamientos en este sentido. El intercambio, el análisis y el aporte desde puntos de vista divergentes contribuye a desarrollar condiciones creativas para saber enfrentar y asumir tareas propias del diseño.

La Facultad de Artes Visuales y Aplicadas concibe el proceso de formación en artes y diseño como un proyecto de vida que no acaba con el curso de las asignaturas o la realización de determinados proyectos o trabajos.

De esta manera el programa se preocupa por construir comunidad y propende por incentivar un espíritu de colectividad y generar canales de comunicación y espacios de encuentro en el que participan estudiantes, docentes y egresados de manera permanente y en los cuales se comparten las experiencias en el recorrido por este proyecto que cada uno se ha trazado.

# 5.1

## DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Bellas Artes reconoce en el plan de estudios las siguientes competencias en la formación académica de los estudiantes del programa: competencias de lenguaje, de comunicación visual, proyectuales e investigativas.

El desarrollo de estas competencias deriva en procesos creativos que dan cuenta del horizonte de formación en el programa de Diseño Gráfico y a la vez, se constituyen como indicador para la evaluación permanente de la calidad en el programa académico.

### ♦ COMPETENCIAS DE LENGUAJE

Permiten el desarrollo de herramientas básicas para la expresión en los diferentes lenguajes: icónico, textual, gráfico.

1. Comprensión de la interacción sujeto-lenguaje.
2. Capacidad de lectura y escritura.
3. Habilidad en el análisis y la reflexión discursiva.
4. Capacidad de lectura e interpretación del signo (semiología).
5. Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.
6. Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

### ♦ COMPETENCIAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

Se relacionan con la capacidad de comunicar gráficamente mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye.

1. Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.
2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
3. Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.
4. Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

## ♦ COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS.

Se refiere a la capacidad del profesional para la formulación y planteamiento de problemas en sus campos de conocimiento —diseño, comunicación, comportamiento social—, para el avance de la disciplina y de la profesión en cuanto a su capacidad de establecer interlocución adecuada con las demandas del entorno.

1. Conocimiento básico de metodologías de investigación del diseño.
2. Capacidad de observación del entorno físico e interlocución con el contexto social.
3. Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.
4. Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

## ♦ COMPETENCIAS DE DESARROLLO PROYECTUAL

Son las habilidades enfocadas al trabajo práctico, aplicado a necesidades reales del medio.

1. Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.
2. Conocimiento para estructurar, diseñar y gestionar proyectos.
3. Proyección de propuestas comunicativas de diseño en el entorno local y regional.
4. Formalización de propuestas de diseño para instituciones y/o comunidades.
5. Innovación en oferta de productos y servicios en Diseño Gráfico.

## 5.2

### PRINCIPIOS DE FORMACIÓN

El programa reconoce la importancia de una formación especializada que simultáneamente aporte en el desarrollo del campo disciplinar, como en las competencias, habilidades y valores necesarios para su desempeño en el contexto y en el marco de las relaciones interpersonales.

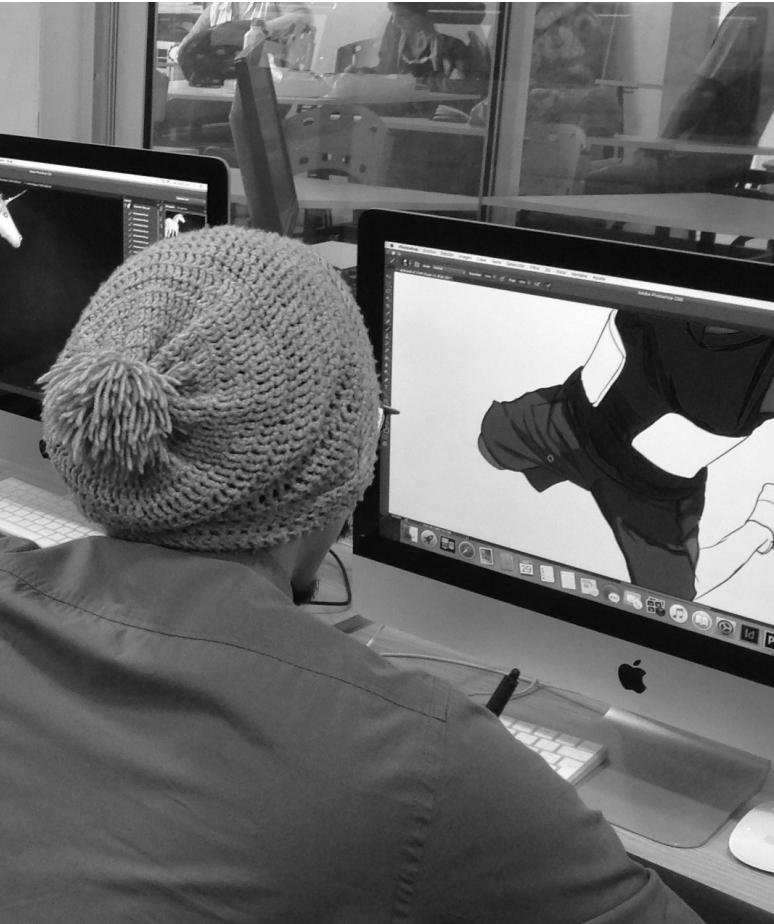
Estas habilidades y valores se fundamentan en la necesidad de reconocer la importancia de su proceso y de su papel como persona en un contexto y momento histórico, considerando a los demás como una extensión sensible de sí mismo, lo cual puede traducirse en acciones empáticas, con los otros y con su entorno.

#### **RESPONSABILIDAD:**

El estudiante debe estar en capacidad de reconocerse así mismo, como sujeto activo y responsable de la observación de su propia realidad y de su papel dentro de su contexto histórico.

Lo anterior implica para su ejercicio atención constante y dedicación, es decir, comprometerse con su proyecto y dedicar la atención necesaria en una búsqueda continua. El ejercicio profesional en una perspectiva ética y con una función social.





*fuente: oficina de comunicaciones*

#### **RESPETO:**

El reconocimiento y la valoración de la diversidad y la pluralidad cultural, étnica, ideológica, de género, edad y otras. Valorarse a sí mismo y a sus compañeros y aportar al proceso de construcción conjunta con actitudes de escucha, genuino interés, reconocimiento y valoración de la diferencia.

#### **SOLIDARIDAD Y TRABAJO EN EQUIPO:**

El estudiante debe estar dispuesto a reconocerse como un miembro de la comunidad y por tanto ser consciente de la responsabilidad de sus acciones, sus palabras y decisiones. Orientarse en el cumplimiento de objetivos de carácter colectivo y demostrar actitudes solidarias como estudiante, colega o maestro.

Capacidad para relacionarse con los demás y establecer relaciones dialógicas.

Capacidad de compartir y unir esfuerzos en el trabajo en equipo.

#### **HONESTIDAD:**

Se refiere a un ejercicio auténtico que responda a intereses y búsquedas propias en relación con las preguntas pertinentes a su contexto y momento histórico. Reconocimiento de la dimensión ética para construir un proyecto de vida.

## AUTONOMÍA:

Se entiende la autonomía en este contexto como la posibilidad de fortalecer su capacidad de decisión y acción, así como la posibilidad de empoderamiento para construir su propia historia. La autonomía es una destreza necesaria que determina la capacidad de empoderarse de sus decisiones, autogestionar procesos y desarrollar su trabajo en la búsqueda continua que supone la creación de un proyecto de vida enmarcado en el conocimiento de los diferentes contextos en los que se desenvuelve.

## PENSAMIENTO CRÍTICO:

El estudiante estará en capacidad de contrastar sus propias ideas y conceptos con el conocimiento construido en colaboración, así como con el trabajo de artistas, profesionales de diversas disciplinas, teorías, relaciones y de los diferentes acontecimientos que se relacionan en los distintos momentos de la creación. En este recorrido desarrollará una postura reflexiva y simultáneamente autocrítica.



*fuente: oficina de comunicaciones*



INVESTIGACIÓN

Para el Instituto Departamental de Bellas Artes, la investigación es un proceso fundamental en la construcción de conocimiento, en cuanto desarrolla la capacidad de observar, explorar, interpretar, experimentar y asignar sentido para incidir en la transformación de la realidad, e impactar las maneras de conocer desde los campos del arte, el diseño, la pedagogía y su articulación con otras manifestaciones culturales.

En este sentido, es considerada como una función básica fundamental en la formación del estudiante y como tal está ligada al currículo, brindando herramientas que le permitan fundamentar conceptualmente la práctica y hacer conciencia del proceso para llegar a los diversos resultados. De esta manera, en el proceso formativo, lo investigativo apunta a generar espacios y brindar herramientas que permitan reconocer hasta qué punto las artes y el diseño, en la medida en que precisan sus métodos, formas de acción, de comunicación y de concepción de sus propios saberes y contextos, pueden entablar un diálogo que permita preguntarse por la relación entre formación, creación, conocimiento y movilización de saberes. En este caso, lo pedagógico atraviesa una reflexión que comprende el hacer —la práctica— como creadores y cómo este hacer va involucrándose en el contexto y en lo cotidiano como una forma de construirse críticamente y aportar a la transformación social y cultural del entorno.



*fuente: oficina de comunicaciones*

De acuerdo a lo anterior, la investigación en artes y diseño se entiende como una forma de construir conocimiento ampliando las fronteras de la investigación, especialmente en la búsqueda de nuevos métodos, técnicas y procesos. Desde esta perspectiva, la experiencia y lo vivencial constituyen uno de los elementos fundamentales en la investigación, “convirtiéndose en punto de partida e incluso en material de trabajo; generando conocimiento a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen de manera sustancial la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades” (Colciencias, 2017, pág. 134).

Es importante destacar que la investigación, en estos procesos de creación, tiene sus propias especificidades, tanto en su formulación, como en el uso de los materiales, técnicas, métodos y resultados propuestos; reconociendo en los procesos creativos y la producción de obras artísticas<sup>2</sup>, productos de conocimiento.

En relación con lo anterior, estos procesos y sus resultados de investigación se sistematizan, se documentan y se divultan de acuerdo con las exigencias de la investigación misma y de la comunidad académica

## 6.1

### MODALIDADES DE INVESTIGACIÓN

Debido a la transdisciplinariedad de las investigaciones en diseño, Bellas Artes contempla tres modalidades de investigación: investigación básica, creación en artes y diseño, e investigación creación. Es importante aclarar que, aunque se haga un esfuerzo por definir el tipo de investigación que promueve la Institución, estas tres modalidades no agotan la investigación en diseño y artes, pues justamente estas tienen múltiples formas de proponerse y romper límites con las fronteras establecidas por la investigación basada en el método científico.

### 6.1.1

#### INVESTIGACIÓN BÁSICA SOBRE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Se refiere a investigaciones que se proponen extraer conclusiones validas sobre la práctica artística y creativa desde una distancia teórica (Borgdorff, 2005, pág. 9). Esta modalidad es propia de las humanidades y de la investigación científica social sobre las artes, las cuales tienen dentro de sus procesos metodológicos la “reflexión” y la “interpretación”. Sus resultados conducen a un texto teórico y analítico con unos referentes conceptuales claros y pertinentes que permitan una mayor comprensión y entendimiento del objeto de estudio (Asprilla, 2013).

<sup>2</sup>

Las cuales pueden ser espectáculos teatrales, conciertos, obra plástica, objetos visuales, artefactos y productos de diseño, piezas sonoras, entre otros

## **6.1.2**

### INVESTIGACIÓN CREACIÓN

Se entiende como investigación creación a la investigación cuyas “propuestas tienen como modalidad la investigación a lo largo del proceso de creación de obras, eventos, objetos o productos de valor estético y cuya naturaleza puede ser efímera, procesual o permanente” (Colciencias, 2017, pág. 136). Se plantean a través de una pregunta de investigación en relación con las Artes, el Diseño y disciplinas afines. Esta modalidad conduce a la entrega de evidencias de los objetos, productos o estrategias gráficas comunicativas de valor estético, conjuntamente con textos reflexivos sobre el proceso y experiencia creativa, a partir de su pregunta o problema de investigación planteado. De este modo, el centro de la investigación recae tanto en el trabajo gráfico y creativo como en el proceso de producción del mismo.

## **6.1.3**

### CREACIÓN EN ARTES Y DISEÑO

Se entiende bajo esta modalidad a las investigaciones cuyos proyectos “proponen el proceso de creación de las obras, productos o eventos en interacción con personas o comunidades específicas, de allí que su resultado no está tanto en el artefacto, sino en la experiencia que este genera y propicia.” (Colciencias, 2017, pág. 135). De allí que la apropiación del nuevo conocimiento está relacionada con su divulgación y publicación de la experiencia. Esta modalidad conduce tanto a la entrega de las evidencias de la obra, objetos o productos de valor estético, como a la sistematización del proceso.



## LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN LA FACULTAD DE ARTES VISUALES Y APLICADAS

### 6.2

GRÁFICO III

La investigación-creación<sup>3</sup> es parte fundamental del desarrollo de la facultad, por lo cual se proponen métodos y dinámicas que fortalezcan la capacidad investigativa de los estudiantes desde la naturaleza propia del diseño gráfico. El método de trabajo al interior de las asignaturas parte de un acuerdo con los estudiantes para el logro de los objetivos propuestos durante el ciclo correspondiente, así como al desarrollo de la autonomía y empoderamiento de los estudiantes sobre sus procesos.

Se propone construir conocimiento a través de una dinámica de investigación-creación en el aula, enmarcada en una práctica de creación reflexiva que permite hacer uso de los conocimientos adquiridos en las áreas de Expresión y Humanidades en el área Proyectual.

Cada uno de los docentes lleva a cabo un proceso en el cual su experiencia como creador se implica, de igual forma, en el apoyo que ofrece a la práctica. De esta manera las destrezas de

aprendizaje en la conformación de métodos propios se desarrollan en cada asignatura a partir del aprendizaje por proyectos, el cual tiene en cuenta los propios saberes y el contexto de cada estudiante, de tal forma que este pueda incrementar su capacidad de encontrar soluciones innovadoras y creativas a partir de una constante reflexión y práctica.

La Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, cuenta con un grupo de Investigación activo denominado Aisthesis, avalado institucionalmente, y reconocido por Colciencias en la categoría C, cuyo interés está centrado en las prácticas artísticas y las estéticas contemporáneas. Su objetivo general es el de propiciar espacios de discusión y creación en torno al ámbito de la investigación-creación. Por lo tanto, se propone generar, desde las prácticas artísticas, las estéticas contemporáneas y las implicaciones sociales del diseño, puntos de encuentro y difusión en torno a los saberes compartidos y el conocimiento interdisciplinar, promoviendo así la reflexión y el análisis de problemáticas afines y la creación.

El grupo se presenta como una oportunidad para dar cabida a iniciativas de diferentes intereses que buscan un espacio de convergencia, desarrollo y difusión, para crear contenidos a partir de la formulación de nuevas teorías y ejercicios prácticos entre la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, los integrantes del grupo y otras instituciones.

<sup>3</sup> Se plantea a través de una pregunta de investigación en relación con el Diseño Gráfico, las Artes y disciplinas afines. Esta modalidad conduce a la entrega de las evidencias del producto, la obra u objetos de valor estético a partir de la indagación reflexiva en relación con la pregunta o problema de investigación planteado. De allí que el centro de la investigación está tanto en el resultado de diseño como en el proceso de producción del mismo.

El grupo cuenta con docentes investigadores tanto del programa de Diseño Gráfico, como de Artes Plásticas, que trabajan en líneas de investigación en las que confluyen los proyectos y los semilleros de investigación en los cuales participan igualmente estudiantes. Se establecen dinámicas de intercambio y colaboración interinstitucional entre grupos de investigación para el desarrollo conjunto de proyectos y productos.

Reconoce las necesidades y tendencias existentes en la educación en artes en diferentes ámbitos: la ciudad, los procesos comunitarios, las metodologías de investigación creación en aula y los procesos sociales que se benefician de estas prácticas.

Explora las relaciones existentes entre la educación artística y diferentes campos. Aborda las relaciones existentes entre la educación artística y sus aportes a una cultura de paz con una producción que vincule la búsqueda de alternativas sociales y la democracia.

Investiga los procesos de circulación de las artes y expresiones culturales en las relaciones existentes entre el hecho artístico y la creación como emprendimiento en la perspectiva del creador como transformador de su entorno.

#### **B. MEMORIA, CUERPO E HISTORIA**

Explora las posibilidades del cuerpo, la historia y la memoria en el ámbito de la creación.

Establece relaciones entre la historia, el cuerpo, la identidad y el género en procesos de reflexión académica y procesos de creación.



fuente: oficina de comunicaciones

Crea procesos de construcción de memoria e investigación a través de los métodos y procedimientos propios de artistas y curadores que trabajan con archivo y documentación.

#### **C. NARRATIVAS MEDIALES, CREACIÓN E INNOVACIÓN**

Explora las relaciones entre arte y tecnología y las dinámicas propias de las narrativas transmediales en la transformación de la realidad y las dinámicas sociales, económicas, históricas, políticas.

Explora las relaciones entre el uso de las tecnologías y la generación de conocimiento en el ámbito de la creación, proponer espacios de reflexión y creación que abarquen el uso de la tecnología en los procesos de creación.

#### **D. ARTES, DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD**

Explora las relaciones entre naturaleza, creación y sostenibilidad en proyectos que se traduzcan en productos de carácter interdisciplinario.

Propone espacios de reflexión y creación que abarquen el uso de la tecnología y la sostenibilidad en los procesos de creación para la transformación del entorno.

Propone espacios de trabajo interdisciplinario enfocados en el contexto para abordar los temas relacionados con paisaje, territorio, contexto y geopolítica en las prácticas artísticas.

Explora los imaginarios y sus transformaciones hacia la creación de una cultura de sostenibilidad mediada por las prácticas artísticas.

#### **E. TEORÍA DEL ARTE Y ESTÉTICAS CONTEMPORÁNEAS**

Propicia procesos de reflexión desde las teorías del arte y las estéticas sobre las relaciones que incorporan la práctica artística y sus implicaciones en los entornos sobre los cuales se desarrolla.

Genera procesos de creación en escritura y propicia la crítica sobre estas prácticas.

Realiza procesos de creación desde la curaduría a partir de procesos de investigación.

Explora las posibilidades de repensar la práctica artística a la luz de diferentes teorías.

## 6.3

### INVESTIGACION EN EL PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO

Para los procesos que las instituciones buscan en la auto evaluación, tener la opción de la acreditación y buscar el avance de la calidad en la educación, así como la oportunidad de homologar, no solo las asignaturas propias del programa sino también el título, donde la movilidad estudiantil es cada vez mayor; se determina que los programas de diseño en el país se planteen nuevas estrategias de la disciplina y poder desarrollar competencias, perfiles y conceptos de diseño.

Para esto se mira otras opciones universitarias y se construye de una organizada la del programa, como por ejemplo: “*Primer, en las competencias, componentes, perfiles y conceptos de diseño, que se reconocen en la academia como necesarios para el desempeño de los diseñadores (fase I); segundo, 2 compara este ideal de la academia con la percepción de los egresados sobre los mismos temas (fase II); y tercero indaga desde el punto de vista de los empleadores sobre desempeño ideal de los egresados de la disciplina (fase III)*”<sup>4</sup>.

La investigación en diseño ha venido en aumento en los últimos 10 años en todo el mundo, especialmente en Europa, un indicador de ello es el número de postgrados cada vez mayor que se ofertan en el tema. Desde mediados de los años setentas sur-

gieron asociaciones dedicadas a la difusión y debate alrededor del tema, como la “Design Research Society”, la “Design History Society”, la “Design Science Society” y la “European Acedemy of Design”. Comparada con Colombia la investigación de diseño en Europa se encuentra un paso por delante de la nuestra si tenemos en cuenta el modelo propuesto por Richard Buchanan (Buchanan, 2000).

El programa establece una directriz que determina los parámetros de la Investigación en diseño soportado por las normas de la Institución en el siguiente contexto:

1. Modalidades de la Investigación de acuerdo con el programa.
2. Desarrollo de líneas, proyectos y grupos de investigación definidos de acuerdo con la estructura del programa.
3. Evaluación de resultados de parciales y finales, semestralmente para dar informes al Concejo de Investigación.
4. Implementación de modalidades de investigación como una opción de grado.
5. Inscripción de lo relacionado con la presentación y sustentación de los proyectos de la investigación en el reglamento del Programa.



De la misma manera el programa aclara en su reglamento que la Investigación forma parte de la estructura, líneas y desarrollos de los proyectos curricular, el programa facilita la formación en métodos y técnicas que lo habilita en las competencias investigativas del saber hacer, saber conocer y saber ser. Que sirve como homologación del anteproyecto de trabajo de grado acatando con responsabilidad cada particularidad que la Institución estipule.

Se entiende que el Programa de Diseño Gráfico en su proceso de investigación, se encamina a la comprensión, interpretación y explicación de una realidad actual a la vez que la producción, aplicación, transformación y avances están encaminados a participar en un mejoramiento social desde la perspectiva académica de la Institución.

La investigación del programa de Diseño Gráfico está unido a los principios pedagógicos, a la enseñanza y el aprendizaje Inscritos en el PEP y sus diferentes ramas del conocimiento.

Siendo de igual manera una herramienta para una proyección de actividades académicas y de extensión.

Es importante tener en cuenta los significados de “la investigación” a partir de los conceptos y contextos de diseño. Si se parte de la definición de Diseño Gráfico visual que propone la Reso-

lución MEN 3463 de 30/12/2003 (MEN, 2003) no parece existir una necesidad fundamental de investigación para el proyecto. A continuación se transcribe dicha definición:

*“La creación, estructuración y ordenamiento de códigos, lenguajes y medios que permitan la legibilidad e interpretación de datos y mensajes gráficos, visuales y multimedia.”* <sup>5</sup>

Sin embargo, los documentos fuente analizados revelan una insistencia reiterada de las comunidades académicas sobre la importancia de comprender la interacción entre la pieza gráfica, el usuario y el contexto a través de la investigación .

#### INVESTIGACIÓN EN EL AULA

A partir del trabajo de las duplas docentes en las asignaturas de Diseño se trabaja en la búsqueda de referentes, indagación de una problemática y planteamiento de respuestas a la vez que se sistematiza en una bitácora el proceso.

El desarrollo proyectual permite integrar el trabajo realizado en otras asignaturas de las áreas de expresión como Dibujo, ilustración, gráficas digitales de formación tecnológica y fotografía para su aplicación práctica y del área de humanidades la cimentación teórica del proyecto a realizar.

5

Juliana Restrepo Jaramillo, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia, Docente Investigadora.



*fuente: oficina de comunicaciones*

Es así como las asignaturas de diseño, siendo asignaturas integradoras aúnan esfuerzos en la creación para consolidar proyectos de diseño propuestos en clase de gran impacto que tienen incidencia en publicaciones, convocatorias y aplicaciones en contextos reales.

Esta dinámica de trabajo alimenta los semilleros y proyectos de investigación de la facultad permitiendo una reflexión constante con intervención de múltiples agentes.

La socialización de resultados en las muestras ofrecen a la comunidad universitaria la muestra de primera mano de los avances obtenidos.



CIRCULACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

## 7.1

### PROYECCIÓN SOCIAL

La Proyección Social en la Institución es considerada como un elemento integral de los procesos pedagógicos, orientados a fomentar el desarrollo de la educación y la producción, promoción y la divulgación en los campos del arte, la pedagogía y la cultura. Como función básica institucional la Proyección Social genera estrategias de proyección universitaria para contribuir a la solución de problemas sociales mediante la interacción con la comunidad; como una política institucional para fortalecer la docencia y la investigación y como una forma de garantizar la presencia y la incidencia de la Institución en el ámbito regional. Es pues, entendida como proyecto académico y parte constitucional de la misión institucional, articulando la docencia e investigación y las actividades que se desarrollan y tienen como fundamento los criterios de calidad y excelencia académica.

Las unidades académicas y los Grupos Artísticos Profesiona-

les son responsables de los programas y proyectos tendientes a ofrecer respuesta a los problemas del entorno en lo concerniente a los saberes especializados que cultivan. Con fundamento en el principio constitucional de responsabilidad social que tenemos las instituciones universitarias, los programas, proyectos y actividades que se ofrecen, se realizan con las mismas exigencias de responsabilidad y calidad que se asumen en las funciones de docencia e investigación, en atención a las necesidades planteadas por las comunidades. Entre ellos se encuentran:

\* Programa de práctica social: Asociada a los procesos de formación, es un proyecto que posibilita la permanente sistematización y cualificación de las experiencias y aporta a los estudiantes "múltiples herramientas para su formación integral y su ejercicio artístico en una perspectiva interdisciplinaria, cultural y social, en el marco del respeto por la comunidad y la comprensión de las problemáticas sociales del contexto micro y macro"<sup>6</sup>.

\* Socialización de procesos de formación: Resultados del proceso creativo de los estudiantes como parte de la investigación en el aula.

Por otra parte Jorge Frascara en su libro Diseño Gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social desde el Diseño Gráfico se puede afirmar que:

Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en que trabajan y a las que contribuyen y tomar posiciones conscientes para definir el futuro de la profesión. Para que esto suceda, deberán en cierto modo cambiar su rol, desarrollar nuevas herramientas, integrarse en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, generar nueva información y disseminarla. Este proceso extenderá la base de conocimientos de la profesión y permitirá que más diseñadores se ocupen de proyectos socialmente importantes. Como resultado se puede esperar un fortalecimiento de la importancia de la profesión para la sociedad, una apertura de nuevas oportunidades de trabajo y un alza del valor percibido de la profesión<sup>7</sup>.

El diseño interviene directamente sobre las comunidades que acompaña, y en el Instituto Departamental de Bellas Artes siendo una institución pública es consciente que la formación de profesionales en Diseño Gráfico está integrada a las necesidades del sector.

En la Proyección Social se complementan lo pedagógico y lo productivo como elementos necesarios, en especial por el encuentro con el público (audiencia, usuario). Por la relación con la obra producida por nuestros diseñadores y artistas y con la culminación del proceso pedagógico en su presentación al público, es entonces cuando la Proyección Social se entiende como una fase del proceso pedagógico de creación y producción.

- **PROGRAMA DE PRÁCTICA SOCIAL:** Asociada a los procesos de formación, es un proyecto que posibilita la permanente sistematización y cualificación de las experiencias y aporta a los estudiantes “múltiples herramientas para su formación integral y su ejercicio artístico en una perspectiva interdisciplinaria, cultural y social, en el marco del respeto por la comunidad y la comprensión de las problemáticas sociales del contexto micro y macro”<sup>8</sup>.

- **SOCIALIZACIÓN DE PROCESOS DE FORMACIÓN:** Resultados del proceso creativo de los estudiantes como parte de la investigación en el aula.

- **PRÁCTICAS EN CAMPO:** Procesos de mediación en exposiciones y espacios de trabajo en el campo del arte, que suponen una dinámica de intercambio y formación alrededor de los contextos de ciudad, y formas no escritas de aproximarse al conocimiento de la historia, que a través de la oralidad construyen un cuerpo de conocimientos que se constituyen como dispositivo pedagógico en una función social con la comunidad. De igual manera confrontan al estudiante con el quehacer disciplinar y laboral en espacios no académicos y lo proyectan hacia el ejercicio laboral en procesos de circulación y prácticas pedagógicas.

---

<sup>7</sup>

FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social

<sup>8</sup> Resolución No. 051 de junio 24 de 2008 el Sistema de práctica social

## PROGRAMAS DE EXTENSIÓN.

Talleres, Cursos y Diplomados que se ofrecen a la Comunidad en General.

La oferta que la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, hace a través del área de Extensión de la Vicerrectoría Académica y de Investigaciones del Instituto Departamental de Bellas Artes, aporta y complementa los conocimientos de los interesados en el área de Artes Plásticas y Diseño Gráfico ofreciendo herramientas específicas para dinamizar los proyectos de los participantes. Los programas ofrecidos cuentan con un alto nivel académico y práctico, a partir de la experiencia de la facultad, que cuenta con docentes con una amplia trayectoria en el campo de las artes visuales. Los cursos y seminarios se realizan con enfoque particular desde la experiencia en lo visual como orientación fundamental en el ámbito de la creación. El participante adquiere conocimientos, habilidades y destrezas particulares a partir de una selección cuidadosa de los contenidos para la rea- lización de determinados proyectos según el curso elegido.

## 7.2

### PROYECTO EDITORIAL

Se sustenta en el interés en el Instituto Departamental de Bellas Artes de realizar reflexiones críticas sobre diversos temas que relacionan directamente el ejercicio profesional con la realidad que nos circunda. En éste se socializa el ejercicio académico de investigación en artes y Diseño Gráfico vinculando docentes de diferentes universidades y estudiantes de nuestra institución.

la revista Imago, establece puentes con la comunidad académica desde diferentes aspectos, motivando a los estudiantes a incursionar en un campo como el investigativo que a la postre brinda frutos estructurales en la formación de los mismos.

Se pretende generar oportunidades de visibilización del pensamiento independiente de nuestros estudiantes para compartir sus avances académicos.

Con esta estrategia se espera que a futuro, los estudiantes sigan cultivando las habilidades de escritura investigativa y académica para sus proyectos y en especial, para obtener cada vez, mejores resultados en las pruebas SABER PRO y en los proyectos de trabajo de grado que presentan una vez finalizan su recorrido en el pregrado.

“Cuadernos de escritura en Bellas Artes” que funciona como un paso previo a la escritura de investigación, promoviendo desde la prosa, diferentes tipos de narraciones y relatos que de manera libre van formando una cultura de la escritura

Revista de creación historietista NEOCÓMICS. Publicación en la que estudiantes exploran la narración gráfica como elemento previo a la animación. Exploración del formato editorial y comprobación de los resultados de las clases de dibujo aun en construcción.

## ***REFERENCIAS***

Bajtin, M. (1982). Estética de la creación verbal. México: Siglo veintiuno editores.

Borgdorff, Henk. (2005).

“The Conflict of the Faculties. On Theory. Practice and Research in Professional Arts Academies.”  
In The Reflexive Zone, Utrecht, HKU (2004).

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN –COLCIENCIAS (2016).

Actores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Bogotá, Recuperado de internet:

[http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor\\_files/politiciadeactores-snctei.pdf](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/politiciadeactores-snctei.pdf)

Salcedo, Doris (1988).

Plan de Estudios de Artes Plásticas.

Escuela de Artes Plásticas. Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.

VICERRECTORÍA ACADÉMICA.

Resolución No. 051 de junio 24 de 2008 el Sistema de práctica social.

Cali

Instituto Departamental de Bellas Artes.