1. **INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:**

| Nombre de la Facultad | Artes Visuales y Aplicadas |
| --- | --- |
| Programa Académico | Diseño gráfico |
| Periodo Académico | 2021-1 |
| Semestre de la Asignatura | 4° |
| Nombre de la Asignatura | Gráfica digital 4 |
| Modalidad asociada a espacio y medio(Ver anexo 1) | Virtual |
| Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) | - Google classroom |
| Código (SIGA) | 11304 |
| [Pre]requisitos | Gráfica digital 3 |
| [Co]requisitos |  |
| Horas Semanales de la Asignatura | 3 |
| Número de Créditos de la Asignatura | 2 |
| Dia y Hora de la Asignatura | Martes 9am / 12 m |
| Nombre del (los) Docente(s) | Víctor Hugo González Vescance | |
| Correos Electrónicos | vgonzalez@bellasartes.edu.co | |
| Página Web, Blog, Redes, otros medios de contacto (Opcional) |  | |

1. **MICRO-DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:**

Esta asignatura brinda las herramientas necesarias para que el estudiante comprenda los aspectos técnicos y prácticos que le permitirán adquirir habilidades, para desarrollar y maquetar proyectos de diseño editorial, para plataformas digitales e impresas. Durante el curso trabajaremos por medio de un programa de maquetación, el cual le permitirá al estudiante desarrollar una pieza de diseño. Esta materia se desarrolla desde la organización y preparación previa de archivos, la creación de documentos para la diagramación, la diagramación misma, hasta la preparación de los archivos para preprensa, impresión y salida digital del arte final para proyectos con énfasis en editorial, para plataformas digitales e impresas.

El curso se distribuye en tres unidades temáticas, tres momentos de trabajo. En la primera unidad, el objetivo es que el estudiante entienda y domine las herramientas necesarias, para crear un espacio virtual de trabajo para desarrollar un prototipo o proyecto de diseño . En la segunda unidad, que comprenda los procesos técnicos y creativos que le permitirán realizar proyectos de diseño editorial de manera organizada y cuidada, dominando la herramienta, y los aspectos principales para la edición de textos y composición. Tercera unidad, maquetación y materialización, arte final , planeación, comprobación de errores en la producción, materialización y maquetación de los proyectos estructuras editoriales maquetación y producción de una pieza. En los tres cortes se abordarán temas importantes en el diseño editorial, digital y de proyectos de diseño.

Conceptos básicos, Herramientas para el desarrollo de proyectos de diseño editorial, reconocimiento del programa de maquetación – espacios de trabajo Indesign, formatos,términos y conceptos. Diseño y medios de información, revistas y libros, cronogramas de trabajo, planteamiento de objetivos, desarrollo e implementación de la propuesta de diseño, manejo de tipografías, edición de texto e imágenes, manejo de flujo de información,creación de retículas, maquetación y las diferentes pautas para trabajar en la diagramación de un proyecto de diseño. La asignatura se enmarca en un área de expresión del programa de diseño gráfico y a su vez se desarrolla en el ciclo de fundamentación de la carrera, se conecta con la temática trabajada en proyectos de diseño IV, (Diseño editorial), e ilustración, vinculando los contenidos a través del trabajo de un proyecto integrador que permite al estudiante el desarrollo de las habilidades relacionadas con varios conocimientos del ciclo fundamental de la carrera de diseño gráfico.

1. **COMPETENCIAS QUE LA ASIGNATURA PROMUEVE O DESARROLLA**

**Competencias creativas:** Conocimientos y habilidades para abordar un proyecto de diseño y maquetación desde la creación hasta la implementación.

Dominio de las herramientas para maquetación y comprensión de los aspectos técnicos y teóricos para el desarrollo e implementación del proyecto de diseño.

**Competencias comunicativas:** Competencias comunicativas, relacionadas con la composición de mensajes y proyectos de diseño, desde los aspectos técnicos y creativos.

Comprensión de conceptos de legibilidad, usabilidad, funcionalidad y eficacia del mensaje, diseño editorial, preprensa, formatos.

Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.

Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

**Competencias conceptuales:**

Se fomenta el desarrollo de capacidades de análisis sobre el contexto, público consumidor y los conceptos relacionados con la implementación del proyecto de diseño.

Se incentiva al estudiante para comprender el proceso de diseño para la producción editorial y digital, afrontando la resolución de problemáticas, conceptos, sustentación, fundamentación y construcción del proyecto de diseño para productos editoriales y digitales.

**Competencias investigativas:**

Capacidad de observación del entorno físico e interlocución con el contexto social.

Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

1. **PRINCIPIOS QUE LA ASIGNATURA PROMUEVE O DESARROLLA**

*Respeto, a partir de:*

* El reconocimiento y la valoración de la diversidad, la pluralidad y las diferencias y la creación de proyectos de comunicación que se conecten con el ámbito social de manera inclusiva.

*Solidaridad y Trabajo Colectivo a partir de:*

* El reconocimiento personal como miembro de una comunidad o colectivo y por tanto consciente de la responsabilidad social de sus acciones, palabras y decisiones y actitudes como estudiante, para relacionarse con sus compañeros, compartir y unificar esfuerzos en, desde o para el trabajo en equipo.

Desarrollo del pensamiento crítico, planteamiento del ser consciente frente a la realidad, el contexto y el oficio del diseñador.

capacidades y habilidades para la creación y comunicación de mensajes, aplicados a diferentes contextos sociales.

1. **OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

Cada estudiante desarrollará habilidades prácticas y técnicas para entender y crear un

cronograma y flujo de trabajo que le permitirá realizar proyectos de diseño editorial, de

manera organizada. Al término del curso el estudiante tendrá la capacidad comprender

el proceso para diagramar y materializar proyectos, utilizando y dominando las

herramientas y el software para la maquetación y creación de publicaciones análogas y

digitales, comprendiendo los aspectos teóricos y técnicos necesarios.

Objetivos específicos.

• Capacitar al estudiante para que desarrolle un proyecto de diseño en un programa de

maquetación y reconozca las características del proceso de creación de un proyecto,

desde la edición hasta la post-prensa.

• Explicar al estudiante la preparación adecuada de archivos, formatos de imagen, texto

y maquetación, necesarios para la diagramación.

• Enseñar al estudiante los aspectos técnicos y las herramientas especializadas que

brinda el programa para maquetar piezas editoriales como revistas, libros, folletos y

publicaciones interactivas.

• Incentivar al estudiante para realizar el procesos creativos y de comunicación creados

a partir del dominio de las herramientas y el conocimiento compartido durante el curso.

• Desarrollar procesos de creación en el aula, que estimulen el interés de los

estudiantes por los proyectos editoriales,digitales y a su vez por el aprendizaje y

dominio del programa para la diagramación en proyectos de diseño y comunicación.

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS (RAE)**
2. **Método de Enseñanza-Aprendizaje**

Las clases serán teórico prácticas, con encuentros sincrónicos por medio de las plataformas moodle y google classroom, se presentarán los contenidos apoyados de recursos visuales, el trabajo con los estudiantes se realiza por medio de asesorías grupales e individuales para compartir los avances y resolver algunas inquietudes sobre el proyecto de diseño, se realizarán ejercicios para evaluar el dominio de las herramientas y del programa de maquetación. Los trabajos finales y ejercicios en clase se exponen ante el grupo para someterlos a opinión, el aprendizaje por proyectos e indagación, le permitirá al estudiante construir una propuesta durante los dos últimos cortes del semestre. Se tendrá en cuenta la evolución de los ejercicios planteados, la cual se revisará por medio de asesorías en clase. Es importante el compromiso del estudiante para aprender y dominar la herramienta por medio de la práctica constante y la orientación del docente para el desarrollo de los ejercicios prácticos, y el dominio de los diferentes aspectos técnicos impartidos en el aula, y la consecución de los objetivos propuestos.

los estudiantes deberán trabajar de la mano con la clase de proyectos 4 (diseño editorial), vinculando los proyectos realizados en otras materias al proceso del taller,desarrollando los trabajos de maquetación y edición utilizando la plataforma para edición de contenidos que se trabaja en clase, se incentiva al estudiante a realizar diferentes actividades con el objetivo de aplicar lo aprendido en el taller por medio de ejercicios prácticos, el estudiante se enfrentará a problemas de diseño comunes en el proceso de diagramación e impresión, desarrollando un proyecto de diseño, vinculados con las otras materias del semestre, se presentarán video tutoriales, encuentros sincrónicos, presentaciones de apoyo, recursos y ejercicios prácticos grabados como apoyo tecnológico para la explicación de algunos ejercicios, los estudiantes se enfrentarán a trabajar bajo una metodología de proyectos y solución de problemas a través del diseño y las herramientas tecnológicas que dominarán para desarrollar un proyecto, por medio de la práctica y el entendimiento de diferentes aspectos técnicos impartidos en el curso.

Objetos y apoyos didácticos de enseñanza-aprendizaje:

Videotutoriales, presentación de recursos en pdf, presentación de referentes, clases sincrónicas, talleres prácticos, asesorías grupales y personalizadas, con participación del grupo de estudiantes, presentaciones de los participantes, y debates sobre algunos temas o aspectos técnicos.

1. **Programación de actividades por sesión o clase.**

| **Periodo** |  | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Unidad** | **Sesión/**  **Clase** | **Tema** | **Propósito/**  **Resultado** | **Actividades** |
| 1 | 1 | Charla de Introducción sobre maquetación y edición de proyectos editoriales en herramientas  especializadas, Práctica: Apertura del programa descripción del entorno de trabajo, virtudes y funciones especializadas. | Acercamiento y reconocimiento de la plataforma de diseño | Presentación del curso, lectura del programa  académico,charla de Introducción, presentación del programa académico |
| 2 | programa de maquetación Modos de visualización, menú y barras de control, herramientas de selección, herramientas de dibujo y texto, Opciones de marco de imagen, encaje, escala, ajustar contenidos. | Aproximación a los procesos de creación, y aspectos técnicos para el desarrollo y la maquetación de una propuesta editorial.  dominio de las herramientas de maquetación | Creación de nuevos  documentos,  reconocimiento de interfaz, paneles herramientas,  configuración de espacios de trabajo,planteamiento  proyecto final y del primer corte. |
| 3 | TALLER -1  Maquetación de páginas Preparación de archivos, vínculos, de imágenes, objetos  revisión de errores. | Crear y dar formato a un nuevo documento en InDesign, edición de márgenes y columnas, creación de guías, retículas, sangrado, anotaciones y páginas maestras, herramientas transformación,  herramientas de navegación. | Ejercicio práctico en clase.  Taller 1 construir una página de de un medio de comunicación  tomando como referencia un proyecto real, maquetar teniendo en cuenta la edición de los párrafos y las columnas, y las pautas de clase |
|  | 4 | Explicación y práctica: Preparación de archivos para diagramación, marcos de texto, opciones de marcos, creación de estilos de texto, creación de estilo de párrafo, manejo y edición de vínculos, ventana de párrafo y carácter, salida y empaquetado del archivo final. |  | trabajo en clase |
|  | 5 | PARCIAL PRIMER CORTE | Trabajo en grupo planteamiento de una plataforma de | Presentación de los proyectos de los estudiantes. |

|  |  |  | comunicación periódica, definición de problemática, por parte de los estudiantes y exposición del proyecto. trabajo desarrollado integrando la clase de diseño 4 |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MÓDULO 2 | 6 | Edición de páginas maestras,numeración de página,Preparación de textos en e InDesign, editor de textos, en indesign, eliminación de estilos, importación de textos. Preparación de imágenes para impresión, edición en Photoshop, formatos de CMYK, perfiles adecuados para impresión, salida de archivos grandes | Maquetación e impresión del proyecto editorial formato revista Objetivos:  Realizar la propuesta de maquetar un proyecto de diseño, desarrollado en el programa de edición, aplicando los conocimientos técnicos y prácticos vistos en clase. | Asesoría y desarrollo del proyecto, avances de los estudiantes |
|  | 7 | Explicación guiada por el docente.  edición de objetos en página maestra. Flujo de trabajo y utilidades, opciones de marco de texto para interlineado y manejo de tipografías para textos largos,opciones de justificación relación tamaño interlineado, kerning, tracking. | Dominio de herramientas para la maquetación de información, y manejo de aspectos técnicos para el diseño de proyectos editoriales impresos y digitales. | Ejercicio  práctico.Taller  Aplicación retícula base para revistas. Manejo y edición de interlineado para textos, creación de cuadrículas,  módulos y guías, Socialización  trabajo final, 2 corte |
|  | 8 | Asesoría,  revisión y análisis de la información y el planteamiento del proyecto de corte 2, cronograma de trabajo, conceptos y aspectos técnicos, orden temático y tablas de contenidos, editorial, banderas de créditos, recursos gráficos, elementos de composición, folios. | Manejo y edición de la información en plataformas editoriales, reconocimiento de las partes que componen el un proyecto editorial | Exposición  avances de estudiantes. marco de  referencias. |
|  | 9 | Opciones de página para diseño alternativo, diseño flotante, editor de artículos. editor de objetos, herramienta de hueco, reorganización de páginas, páginas flotantes, utilidades creación de formatos libro y biblioteca, inserción de saltos de página, columna, carácter especial |  | Explicación de conceptos y herramientas |
|  | 10 | Charla explicativa sobre aspectos técnicos para la exportación de archivos y la comprobación preliminar. | Ejercicio para que el estudiante domine las herramientas para la correcta salida y | Asesoría – arte final- proyecto 2 CORTE- |

|  |  | Temas: formatos de salida IDML, EMPAQUETADO, PDF/X – 1 a:2001, PDF interactivo, PDF Imprimir, PDF Alta calidad, PDF grises, valores de impresión. Compaginación automática. | exportación de archivos grandes para la impresión y la publicación en plataformas digitales e impresas. |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MÓDULO 2 | 11 | PARCIAL 2  corte - Entrega Presentación de los proyectos de los estudiantes, evaluación  docente. | Revisión y cotejo de errores comunes antes de la producción del proyecto de diseño o arte final. | Presentación  avances, asesoría grupal |
| MÓDULO 3 | 12 | Herramientas para el desarrollo de proyectos interactivos, publicaciones digitales y multimedia. formato PDF, interactivo  Explicación e introducción a las funciones para el desarrollo de proyectos interactivos, creación de botones, acciones, hipervínculos, marcadores de texto, destinos de marcadores, panel de herramientas. exposición y marco de referencias. |  | Charla de Presentación de los contenidos temáticos del 3er. corte. |
|  | 13 | Opciones de creación de formularios. Casillas de verificación, botón de opciones, orden de tabulador, opciones de borrar formulario, enviar a Email o correo electrónico, imprimir formularios, aplicación de transiciones de página, para formatos pdf interactivo. |  | Explicación de aspectos técnicos, actividad guiada por el docente |
|  | 14 | Charla y explicación sobre formatos digitales. Experimentación y marco de referencias. - Creación de un archivo formato pdf Interactivo. |  | Taller para la creación de una interfaz para recopilación de información , tema: el sondeo de opinión, Creación de formularios con opciones de edición de campos de texto y galerías de imágenes, inserción de videos, enlaces URL y direccionamiento  de correo, opciones de imprimir y borrar |

|  |  |  |  | formularios. |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 15 | ASESORIA TRABAJO FINAL PROYECTO INTEGRADOR. |  | Revisión de avances, asesoría por proyecto, presentación del estudiante. |
|  | 16 | Interactividad- PDF interactivo, manejo de tipografías, para pantalla, formatos de exportación para el documento digital, pdf,, Jornada de asesoría. concreción de la propuesta gráfica. |  |  |
|  | 17 | Entorno de trabajo asociado a publicaciones digitales y PDF interactivo. Formatos de imagen, TIFF, JPG, PSD, RAW, formatos de color RGB, para publicaciones digitales. Opciones de importación de archivos de texto, puntajes y otros formatos. |  | ASESORÍA  TRABAJO EN CLASE |
|  | 18 | Entrega final, parcial 3 corte – portafolio digital, portafolio impreso y archivo de Indesign. Evaluación funcionalidad y programación de la pieza interactiva, manejo de los conceptos y aspectos técnicos impartidos en clase. alcance y logro de los objetivos planteados, proceso. |  | ENTREGA FINAL |

ç

La ***evaluación formativa***busca una observación continua del proceso de aprendizaje y generar estrategias de mejoramiento durante el mismo; es un espacio de crecimiento, observación y análisis, en el que el estudiante reconoce su visión personal y la de los demás sobre su desempeño. Este tipo de evaluación contempla generalmente tres planos: ***el conceptual*** –muestra los aciertos y debilidades en el uso de conceptos–, ***el actitudinal*** –relacionado con la responsabilidad, el compromiso, la participación, la creatividad, y las relaciones interpersonales–, ***y el operativo o procedimental*** –observa la eficacia con la que se desarrollan tareas, se toman decisiones y se controla el entorno–.

Teniendo en cuenta este concepto de evaluación formativa se plantea un ejercicio constante seguimiento sobre los avances de los proyectos y los trabajos planteados durante el curso.

Evaluación 1. Construcción de plantilla con estilos, Herramientas intermedias de diagramación- evaluación del proceso desarrollado en clase y el resultado final, asistencia y cumplimiento de los objetivos del taller.

Porcentaje de evaluación por corte 30% - 10% talleres y asistencia 20% trabajo final.

Evaluación 2. Diagramación de revista en formato digital e impreso. la evaluación se realizará sobre la consecución de objetivos, el funcionamiento de la pieza y el diseño de la misma. Se tendrá en cuenta el proceso en clase, la asesoría y el resultado de la pieza final se analizara el desarrollo de la pieza y la maquetación en el programa, se tendrá en cuenta la aplicación de los conceptos y aspectos técnicos vistos durante la materia, se debe realizar de manera adecuada la programación del archivo en el programa de maquetación.

Porcentaje de evaluación por corte 25% trabajo final - 5% taller y trabajo en clase = 30%

Evaluación 3. Parcial 3 corte – Creación de Articulo, proyecto editorial o multimedia, planteamiento de estructura plataforma de comunicación e información, portada contraportada, guardas, bandera de créditos, editorial, tablas de contenidos, entra de archivos para impresión,maquetación de archivos editables INDD, IDML, empaquetados con vínculos y tipografías adjuntos, en orden del archivo, revisión previa de panel de comprobación de errores.

Pre-prensa y preparación de archivos para entrega de arte final. Archivo de InDesign para revisar la programación y la preprensa, uso de herramientas adecuadas para maquetación y empaquetado de archivos. Se incentivara con el ejercicio el desarrollo de competencias creativas y comunicativas en el ejercicio y el proceso de diseño. Se evaluará el cumplimiento de los objetivos , la concreción de la propuesta de diseño, la maquetación y el correcto funcionamiento de la pieza la lectura de los archivos y la aplicación de los diferentes aspectos técnicos y teóricos vistos durante el curso.

Porcentaje de evaluación por corte: 25% trabajo final - 10% taller, 5 % asesorías y trabajo en clase, CORTE 3 = 40%

***Para el tercer corte debido a las consecuencias del paro y las movilizaciones se plantea una Coevaluación:*** Comprendida como una actividad que permite la valoración del desempeño por parte de los compañeros del curso. Antes de iniciar una sesión de coevaluación. El docente, a partir de un diálogo orientador y claro debe establecer y orientar a los estudiantes sobre los criterios de evaluación, sobre la honestidad y principalmente sobre ser justos al evaluar a sus compañeros.

La ***evaluación formativa***busca una observación continua del proceso de aprendizaje y generar estrategias de mejoramiento durante el mismo; es un espacio de crecimiento, observación y análisis, en el que el estudiante reconoce su visión personal y la de los demás sobre su desempeño. Este tipo de evaluación contempla generalmente tres planos: ***el conceptual*** –muestra los aciertos y debilidades en el uso de conceptos–, ***el actitudinal*** –relacionado con la responsabilidad, el compromiso, la participación, la creatividad, y las relaciones interpersonales–, ***y el operativo o procedimental*** –observa la eficacia con la que se desarrollan tareas, se toman decisiones y se controla el entorno–.

1. **Fuentes de Referencia, Bibliografía y Cibergrafía:**

- Indesign CS 6 – manual escrito por Por Paula Fleitas

- Manual de InDesig: https://helpx.adobe.com/es/indesign/topics.html http://indesignsecrets.com/

- Curso fundamental de InDesign CS6 – Video Brain - José Ramos Instructor, http://www.video2brain.com/es/cursos/curso-fundamental-de-indesign-cs6. - Scripts:FootNotes to EndNotes http://www.kahrel.plus.com/indesign/end\_to\_end.jsx

Trista DPI https://github.com/bteapot/Trista-DPI

- Curso video brain - indesing básico - Video tutoriales.

1. **Anexos**

**ANEXO 1**

**Modalidad de la Asignatura**

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) desde el documento glosario en el cual se recogen términos que se utilizaron en el decreto 1330 de 2019 y en el Acuerdo 02 de 2020 establece que: “*modalidad es el modo en que se integra un conjunto de opciones organizativas y/o curriculares que buscan dar respuesta a requerimientos específicos del nivel de formación y atender características conceptuales que faciliten el acceso a los estudiantes, en condiciones diversas de tiempo y espacio*.

Y complementa esta definición clasificándolas en: ***presencial, a distancia, virtual, dual u otros*** desarrollos que combinen e integren las anteriores, por tanto, el propósito en este ítem es describir y especificar la modalidad desde la cual la institución ofertará la asignatura.

1. **Modalidad Presencial:** Modalidad que requiere la concurrencia de estudiantes y profesores en un espacio físico en donde existe la interacción física como condición indispensable para el desarrollo del proceso de aprendizaje. Dicha interacción puede estar apoyada en distintos medios tecnológicos e informáticos, laboratorios, talleres y espacios adecuados.
2. **Modalidad a Distancia:** En esta modalidad el estudiante desarrolla su proceso de aprendizaje, en su mayoría en forma autónoma apoyado en textos, aulas virtuales y material diseñado especialmente, con la asistencia periódica a centros tutoriales.Está orientada a estudiantes que han alcanzado niveles de madurez de autogestión. Es, por lo tanto, flexible y se apoya principalmente en herramientas de tecnologías de comunicación e información.
3. **Modalidad Virtual:** Es un modo de acceso a la educación en el que las interacciones, sincrónicas y/o asincrónicas, entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, situados en diversos contextos geográficos, están 100% mediadas por las TIC haciendo uso del ciberespacio.
4. **Modalidad Dual:** Es un proceso de formación que incluye como mínimo en dos entornos de aprendizaje, el académico y el laboral. Por consiguiente, requiere la articulación de la teoría y la práctica, el pensamiento y la actuacióny el aprendizaje sistemático y casuístico. Requiere una articulación constante y permanente entre los modelos teóricos y prácticos

**ANEXO 2**

**Fundamentación y Redacción de Resultados de Aprendizaje Esperados (RAE)**

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) desde el documento glosario en el cual se recogen términos que se utilizaron en el decreto 1330 de 2019 y en el Acuerdo 02 de 2020 establece los siguientes tipos de aprendizaje

* **Aprendizaje Informal:** Aprendizaje que se produce fuera del sistema de educación formal y que es el resultado de actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la familia, la comunidad local o el ocio (Convención Mundial sobre el Reconocimiento de las Cualificaciones relativas a la Educación Superior, (Unesco, 2019).
* **Aprendizaje No Formal:** Aprendizaje adquirido en un marco de educación o de formación que hace hincapié́ en la vida laboral y que no pertenece al sistema de educación formal (Convención Mundial sobre el Reconocimiento de las Cualificaciones relativas a la Educación Superior, Unesco, 2019). En Colombia, la educación no formal es denominada como educación para el trabajo y desarrollo humano (Ley1064 de 2006).
* **Aprendizaje Permanente:** Basados en un **p**roceso que comprende todas las actividades de aprendizaje, ya sea formal, no formal o informal, que abarca toda la vida de una persona, y cuya finalidad consiste en mejorar y desarrollar las capacidades humanas, los conocimientos, las habilidades, las actitudes y las competencias (Convención Mundial sobre el Reconocimiento de las Cualificaciones relativas a la Educación Superior, Unesco, 2019).
* **Aprendizajes Previos:** Son aquellos obtenidos a lo largo de la vida, de manera formal, no formal o informal. Este tipo de aprendizaje incluye los aprendizajes empíricos y autónomos adquiridos en el lugar de trabajo, en la comunidad y como parte del diario vivir. Es un aprendizaje no necesariamente institucionalizado (Proyecto Decreto MNC 2020).

Para el diseño de los RAE tenga en cuenta:

* La definición dada por el MEN y acogida por la FAVA de tal forma que sen logrables y verificables
* Los RAE pueden estar asociados a la apropiación de conocimientos, a las habilidades, a las actitudes, a los valores o principios institucionales, a las competencias, a los objetivos de la asignatura.
* La literatura especializada propone definir, en promedio, ***de cuatro a ocho*** RAE por asignatura*,* ya que un número mayor puede dificultar el seguimiento y por tanto su evaluación, por tanto, adicione los RAE que considere pertinentes, para cubrir los propósitos de formación de la Asignatura.
* Los enunciados de los RAE deben ser concretos y claros para el estudiante, referidos al desempeño que de él se espera.
* Al redactar el enunciado de los RAE procure ***no confundirlos*** con los objetivos de la asignatura, dado que la formulación de los primeros se orienta al ***aprendizaje*** y su verbo se plantea en tiempo futuro o pretérito imperfecto (ara, era, ira) mientras que los segundos comúnmente son formulados u orientados desde, hacia o para la ***enseñanza*** y su verbo se plantea en infinitivo (ar, er, ir)
* Los verbos que se empleen deben delimitarse de manera clara, ser activos y verificables de modo que se comprenda el logro esperado
* Es recomendable usar ***un solo verbo***para enunciar cada uno de los resultados. (tome como apoyo lo orientado en las tablas 1 y 2 siguientes)

**Tabla 1. Características de los RAE**

| Tareas claramente especificadas | Contemplan un vocabulario sencillo y describen tareas específicas y logrables (usando verbos como describe, analiza o evalúa, en lugar de verbos como aprecia, entiende o explora). |
| --- | --- |
| Aprendizaje Esencial | Describen el aprendizaje esencial que el estudiante debe lograr en el curso. |
| Lograble | Pueden alcanzarse durante y en el tiempo correspondiente al periodo académico previsto y con los recursos disponibles para ello. |
| Verificable | Pueden demostrarse de forma tangible. |
| Medible | Posibilitan su observación y seguimiento respecto a su avance o logro con calidad. |
| Equitativo | Todos los estudiantes, incluidos aquellos con restricciones o inhabilidades, deben tener la posibilidad de lograrlos. |

*Fuente: Curtin University of Technology (2010).*

**Tabla 2. Clasificación de algunas habilidades cognitivas**

| **Categoría** | **Explicación** | **Acciones relacionadas** |
| --- | --- | --- |
| Recordación | Reconocerá y traerá la memoria información previa. | Definirá, listara, localizara, describirá, recitara, mencionara, identificara, repetirá, recordara, seleccionara, establecerá, nombrara. |
| Comprensión | Apropiara con claridad el significado de aquello que se ha comunicado, sin relacionarlo necesariamente con otros conceptos o contextos. | Clasificara, describirá, identificara, organizara, indicara, ilustrara, parafraseara, defenderá, comparara, traducirá, reorganizara, resumirá, transformara, discutirá, explicara, interpretara. |
| Aplicación | Aplicara lo aprendido en una situación familiar o en una nueva. | Aplicara, adoptara, construirá, demostrara, ilustrara, hará uso de, relacionara, calculara, estimara, contrastara, diagnosticara,  identificara, interpretara. |
| Análisis | Desagregara el conocimiento en sus partes, identificando cómo se relacionan con la estructura global y los principios de su organización. Desarrollará conclusiones, identificará motivos y causas, y encontrará evidencias para dar soporte a las ideas. | Analizara, comparara, diagramara, modificara, predecirá, combinara, encontrara, diferenciara, distinguirá, probara, encontrara, identificara, ilustrara, inferirá, seleccionara, separara, ordenara, subdividirá. |
| Evaluación | Comprobará y asumirá una posición crítica.  Determinará el valor de la información para que esta pueda aplicarse en situaciones particulares. | Evaluará, arbitrara, concluirá, estimara, defenderá, predecirá, calificara, juzgara, priorizara, recomendara, descartara, argumentara. |
| Creación | Aplicara conocimientos y habilidades para crear algo nuevo. | Construirá, desarrollara, preparara, producirá, compondrá concebirá, modificara, formulara, diseñara, creara, inventara, generara, planeara, reorganizara. |

*Fuente: Adaptado de Anderson, Krathwohl y otros 2001*.

Finalmente, una unas sugerencias útiles en el proceso de definición de los RAE de su asignatura:

1. Imagine que un estudiante desea inscribir su asignatura y acude a usted para consultar qué aprenderá (qué estará en capacidad de saber o hacer cuando finalice exitosamente el curso). Use un lenguaje sencillo y claro para explicarle al estudiante lo que aprenderá en la asignatura. Recuerde que el estudiante aún no tiene su misma experticia.
2. Sintetice su diálogo en tres o cuatro frases, procurando que sean claras y entendibles por alguien que no haya estudiado el tema anteriormente.
3. Redefina las frases anteriores en términos de resultados de aprendizaje, iniciando cada frase con verbos que describan lo que el estudiante estará en capacidad de hacer.
4. Verifique que los resultados de aprendizaje reflejan los tipos de aprendizaje que se esperan en su asignatura. Puede validar cada resultado de aprendizaje de acuerdo con los criterios descritos en la tabla 1.
5. Considere cómo evaluará los resultados de aprendizaje en su asignatura. Esto podrá darle elementos para detallar o redefinir algunos de los resultados de aprendizaje redactados. Por ejemplo, resulta difícil valorar “actitudes”, por lo cual puede resultar más viable valorar “comportamientos”, que son consistentes con las actitudes deseadas.

**ANEXO 3**

**Aspectos claves para definir las actividades de evaluación**

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) en su documento glosario en el cual se recogen términos que se utilizaron en el decreto 1330 de 2019 y en el Acuerdo 02 de 2020 con el fin de dar orientaciones, establece que:

* Evaluación es *el significado o interpretación de los datos en un entorno* institucional.
* Que los evaluadores pueden ser estudiantes, profesores, administradores o agentes externos a la IES.
* Que los resultados de un proceso de evaluación deben proporcionar información que pueda utilizarse para determinar si se están logrando o no los resultados previstos y cómo se pueden mejorar los procesos propios de las labores formativas, académicas, docentes, científicas, culturas y de extensión y las actividades administrativas, financieras y demás que soporten el quehacer institucional

En este orden de ideas, la evaluación podría verse como un proceso de valoración y reflexión que permite observar los cambios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Algunas formas son la evaluación diagnóstica, formativa o sumativa:

* ***La evaluación diagnóstica***es aquella en la que se determina el estado inicial de los conocimientos y el desarrollo de los estudiantes, para de esta forma ajustar el plan o los programas educativos a la situación real.
* La ***evaluación formativa***busca una observación continua del proceso de aprendizaje y generar estrategias de mejoramiento durante el mismo; es un espacio de crecimiento, observación y análisis, en el que el estudiante reconoce su visión personal y la de los demás sobre su desempeño. Este tipo de evaluación contempla generalmente tres planos: ***el conceptual*** –muestra los aciertos y debilidades en el uso de conceptos–, ***el actitudinal*** –relacionado con la responsabilidad, el compromiso, la participación, la creatividad, y las relaciones interpersonales–, ***y el operativo o procedimental*** –observa la eficacia con la que se desarrollan tareas, se toman decisiones y se controla el entorno–.
* La ***evaluación sumativa***se asocia a la valoración de los logros alcanzados por los estudiantes al finalizar el proceso de formación. Responde principalmente a la ***función de acreditación,*** cuyos resultados, emitidos por el profesor o una figura asignada, garantizan que el evaluado ha logrado determinados resultados de aprendizaje.

Se sugiere el uso de rúbricas, listas de chequeo y matrices de evaluación, entre otras herramientas, para identificar el progreso de los estudiantes en el logro de los RAE. El propósito con estas herramientas de evaluación, u otras que se consideren pertinentes, es que el estudiante tenga claro, a lo largo de la Asignatura, qué ha logrado y qué le hace falta para lograr los aprendizajes esperados.

Recuerde que la retroalimentación, más allá de proveer una valoración positiva o negativa, debe permitir al estudiante reconocer lo que ha logrado hasta el momento, e identificar qué le falta para lograr los resultados de aprendizaje esperados.

Tenga en cuenta que el proceso de evaluación debe responder a los principios e intenciones del proceso formativo; en este caso, no solo centrarse en la cantidad de conocimiento construido, sino en la capacidad desarrollada, en la utilidad y aplicación de la información construida, entre otros.

Verifique la coherencia entre los resultados de aprendizaje esperados y las actividades de evaluación propuestas en el curso cuestionándose si ¿el tipo de evaluación planteado permite verificar el logro de los RAE de la Asignatura?

Las rúbricas permiten a los estudiantes reconocer lo que se considera un buen o regular trabajo, dando herramientas para desarrollar, juzgar y revisar su propio proceso. Esto promueve en los estudiantes las habilidades de autoevaluación y autocorrección, componentes importantes asociados al aprendizaje activo.

**ANEXO 4**

**Recursos Tecnológicos y de conectividad provistos desde el Campus Virtual para el apoyo a las modalidades semipresencial y virtual:**

A continuación, se relacionan los diferentes recursos E- Learning provistos desde el Campus Virtual para el apoyo a las modalidades semipresencial y virtual:

| **Recursos de apoyo a las Modalidad Semipresencial y Virtual** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Plataformas** | **Google Hangout** | **Google Classroom** | **Skype** |
| Aplicación de mensajería multiplataforma desarrollada por Google. Ofrece servicio de mensajería instantánea, teleconferencia, comparte pantalla y se articula con Classroom. | Plataforma educativa gratuita diseñada para modelo de formación Blended Learning (B- learning). | Plataforma de comunicación que permite mensajería instantánea y teleconferencia.  También permite compartir pantalla |
| **Otras**  **plataformas** | **Whatsapp web** | **Zoom** |  |
| Herramienta de  Comunicación que permite, entre otras, video conferencias y contenidos de diverso formato entre varios usuarios | Herramienta de video conferencia que permite compartir contenido y mensajería instantánea al mismo tiempo |  |
| **Objetos de aprendizaje** | **Genially** | **H5P** | **Mydocumenta** |
| Software en línea que permite crear contenidos virtuales de aprendizaje de manera interactiva.  Es una aplicación de presentación con mejores prestaciones que las convencionales | Entorno de  colaboración de contenido gratuito y código abierto, para desarrollar y compartir contenidos de formación. | Pyme española centrada en las TIC, que brinda soluciones de formación interactiva en línea, con herramientas digitales para la creación colaborativa |
| **Video tutorial** | **Screencast** | **Camtasia** | **Power point** |
| Crea videos de screencast a través de un capturador de video de pantalla | Crea tutoriales en video y presentaciones vía screencast | Grabador de video y sonido de Power Point para  presentaciones y screencast |
| A través de las cámaras del celular |  |  |

**Tener en cuenta que:**

* Todos los aplicativos y recursos virtuales obligan al registro individual de cada usuario (docente - estudiante).
* Todos los cursos deberán obedecer a modelos de evaluación y aplicación tipo **ADDIE (**Análisis - Diseño - Desarrollo – Implementación - Evaluación). Así mismo el docente generará las evidencias necesarias para la asistencia y registro de clases.
* Los docentes recibirán las capacitaciones que se requieran presencial o en línea.

**ANEXO 5**

**Recomendaciones finales para el Docente**

* La Guía Docente de la Asignatura es un documento orientador para que los profesores del Instituto Departamental de Bellas Artes diseñen su asignatura de acuerdo con los lineamientos de cada Facultad y lineamientos del Programa, privilegiando estrategias y actividades centradas en el estudiante. Se convierte en la hoja de ruta que también da claridad a los estudiantes sobre la orientación de la Asignatura y las estrategias y actividades propuestas.
* Recuerde revisar la Guía Docente de la Asignatura con el Jefe de Departamento o el Coordinador de Área de manera que se verifique la coherencia con la propuesta curricular.
* Desde la primera clase publique y dé a conocer la Guía Docente de la Asignatura a través de los medios institucionales dispuestos y conocidos por el estudiante (E-Aulas o Plataforma Institucional), teniendo en cuenta que además de habilitar el acceso al archivo de esta, podrá también incluir los demás recursos y actividades diseñados o programados para apoyar la gestión y desarrollo de la signatura con su respectivo calendario (foros, entrega de tareas, espacios informativos o formativos, etc.)
* Recuerde que la Guía Docente de la Asignatura es un instrumento orientador para usted y para sus estudiantes, que puede ajustarse de acuerdo con el ritmo y avance de la Asignatura. Una vez actualice la guía en cuanto a fechas, actividades o nuevos acuerdos para el desarrollo de la Asignatura, comuníquelo a los estudiantes y publique el formato actualizado en el aula virtual de la Asignatura.
* Para más información sobre el uso de E-aulas o Campus Virtual y la gestión de su asignatura a través de medios electrónicos o digitales puede asistir a los talleres y cursos programados por el Campus Virtual a través del correo -------@ (correo electrónico)
* Si tiene inquietudes o requiere apoyo, puede comunicarse con el equipo del Campus Virtual…………. al correo @ o a través de los servicios disponibles en…..

Finalmente, una vez tenga elaborada la Guía Docente de la Asignatura, sugerimos revisarla teniendo en cuenta la siguiente rúbrica. Si alguno o algunos de los ítems evidencia dificultad o no se evidencia, le invitamos a realizar los ajustes correspondientes

| **Ítems** | **Se evidencia claramente** | **Se evidencia con dificultad** | **No se evidencia** | **Observaciones** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ¿La información sobre los responsables de la asignatura y su desarrollo se identifican de manera clara y precisa en la guía? |  |  |  |  |
| ¿Los RAE establecidos en la guía tienen coherencia con los criterios y definiciones establecidos o validados por la FAVA? |  |  |  |  |
| ¿Los contenidos o temáticos planteados en la guía son coherentes y orientadores de los demás aspectos que fundamentan, objetivos, competencias y los RAE? |  |  |  |  |
| ¿Las estrategias de enseñanza y aprendizaje están alineadas con el modelo pedagógico del programa. |  |  |  |  |
| Se identifica una estrategia pedagógica coherente con los propósitos de formación y la naturaleza de la disciplina. |  |  |  |  |
| La estrategia y recursos de la evaluación que se proponen son coherentes los propósitos de formación y los RAE |  |  |  |  |
| Los porcentajes de evaluación que se proponen son coherentes con la propuesta formativa. |  |  |  |  |
| En la programación de actividades de la asignatura existe una descripción de la actividad a realizar por los estudiantes. |  |  |  |  |
| La programación de actividades de la asignatura incluye fechas y descripción del desarrollo de la actividad. |  |  |  |  |
| En la programación de actividades se identifica cual será el trabajo independiente del estudiante y que recursos apoyarán su desarrollo. |  |  |  |  |
| De acuerdo con el número de créditos asignado a la asignatura, la programación de actividades de trabajo acompañado con el profesor es acorde y dosificado. |  |  |  |  |
| De acuerdo con el número de créditos asignado a la asignatura, la programación de actividades para el trabajo independiente del estudiante es acorde y dosificada. |  |  |  |  |
| La guía de asignatura contempla reglas de juego (acuerdos de funcionamiento claros) para el estudiante y el profesor. |  |  |  |  |
| La bibliografía de la guía de asignatura incluye textos de la bibliografía del RAE |  |  |  |  |
| La bibliografía que se propone es de fácil acceso para los estudiantes |  |  |  |  |

**Referencias Bibliográficas**

Gaviño Javier (2017) Taxonomía de objetivos educativos de Bloom en: Metodología para profes, recursos, teorías educativas 27. Oct 22, 2017

Ministerio de Educación Nacional (2006) Documento N° 16

Manual del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos, 2007; 47

Convención Mundial sobre el Reconocimiento de las Cualificaciones relativas a la Educación Superior, Unesco, 2019

Ministerio de Educación Nacional (2020) Documento glosario en el cual se recogen términos que se utilizaron en el decreto 1330 de 2019 y en el Acuerdo 02 de 2020

Popenici, S., Millar, V. (2005). [Writing Learning Outcomes. A practical guide for academics](https://melbourne-cshe.unimelb.edu.au/__data/assets/pdf_file/0007/2296861/MCSHE-Learning-Outcomes-Guide-web-Nov2015.pdf). The University of Melbourne.

CEDEFOP (2017). [Defining, writing and applying learning outcomes. A European Hanbook](https://www.cedefop.europa.eu/files/4156_en.pdf)

ANECA (s.f.). Guía de apoyo para la redacción, puesta en práctica y evaluación de los resultados de aprendizaje

Universidad del Rosario (2020). [Guía para la evaluación del aprendizaje en contextos de docencia en acceso remoto](https://www.urosario.edu.co/PortalUrosario/media/UR-V4/Clases-de-acceso-remoto/pdf/guia-evaluacion-en-docencia-en-acceso-remoto.pdf).

Huba, M. E., y Freed, J. E. (2000). Learner‐centered assessment on college campuses: Shifting the focus from teaching to learning. Boston: Allyn and Bacon.