



# BIO-GRÁFICO

## CUADERNOS CURRICULARES

### 2 COMPONENTES DE FORMACIÓN

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



## BIO-GRÁFICO

Cuadernos Curriculares  
Programa de Diseño Gráfico  
Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Decana Facultad de Ciencias de la Comunicación  
*Olga Patricia Sánchez Rubio*

Directora de Programa  
*María Alejandra Almonacid Galvis*

Coordinador Cuadernos Curriculares  
*Alexis Castellanos Escobar*

Edición  
*Alexis Castellanos Escobar*  
*Nidia Raquel Gualdrón Cantor*

Gestores de Componentes Disciplinarios  
*Alexis Castellanos Escobar*  
*Nidia Raquel Gualdrón Cantor*  
*Néstor Alejandro Pinto Arenas*  
*Luis Felipe Sarmiento Palacios*  
*Edison Javier Mora González*  
*Víctor Hugo Puentes Castañeda*

Diseño  
*Nidia Raquel Gualdrón Cantor*

Año I, Vol. 1, Julio 2015, Bogotá, Colombia

«ES NECESARIO DESARROLLAR UNA PEDAGOGÍA DE LA PREGUNTA. SIEMPRE ESTAMOS ESCUCHANDO UNA PEDAGOGÍA DE LA RESPUESTA. LOS PROFESORES CONTESTAN A PREGUNTAS QUE LOS ALUMNOS NO HAN HECHO. MI VISIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN VA MÁS ALLÁ DEL BA, BE, BI, BO, BU, PORQUE IMPLICA UNA COMPRENSIÓN CRÍTICA DE LA REALIDAD SOCIAL, POLÍTICA Y ECONÓMICA EN LA QUE ESTÁ EL ALFABETIZADO»

—PAULO FREIRE

BIO-GRÁFICO

CUADERNOS CURRICULARES

## 2 COMPONENTES DE FORMACIÓN EN EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

CONTIENE:

### INTRODUCCIÓN

- 1) MACRO ESTRUCTURA DEL PROGRAMA
- 2) PROPÓSITOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA
- 3) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISCIPLINARES
- 4) LOS COMPONENTES DE FORMACIÓN EN LA ESTRUCTURA CURRICULAR

### ÁREA DE FORMACIÓN DISCIPLINAR

COMPONENTE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

COMPONENTE PROYECTUAL Y TECNOLOGÍA

COMPONENTE TEORÍA E HISTORIA

COMPONENTE GESTIÓN Y EMPRENDIMIENTO

ELECTIVAS DE PROFUNDIZACIÓN

### ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA LIBERTADORA

## → PRESENTACIÓN

MARÍA ALEJANDRA ALMONACID GALVIS  
DIRECTORA DE PROGRAMA

En la Facultad de Ciencias de la Comunicación y el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores hemos asumido el reto de formar profesionales de calidad, comprometidos con el ejercicio ético, crítico y creativo del Diseño y la Comunicación. Nuestro compromiso con la sociedad y con nuestros estudiantes es la consolidación de un proyecto formativo que le permita a cada uno de ellos realizar los sueños y proyectos, aportar soluciones innovadoras a las problemáticas actuales y avanzar en la construcción del conocimiento.

El proyecto BIO-GRÁFICO surge con la intención de documentar y compartir los resultados del trabajo permanente que adelantamos con profesores, estudiantes y demás actores de la comunidad académica, en torno al currículo, la investigación, la proyección social, la internacionalización y la autoevaluación.

BIO-GRÁFICO es la historia que vamos escribiendo día a día, como un documento que evidencia los procesos, proyectos, reflexiones y logros que, en la búsqueda de la excelencia, vamos consolidando; es una historia que se enriquece con la multiplicidad de voces que nos componen y que se comparte en los escenarios que construimos en nuestras prácticas cotidianas. Por ello, es un proyecto abierto y en permanente construcción, que nos invita al diálogo, a la participación y al desarrollo del trabajo en equipo.

Estamos seguros de que esta iniciativa fortalecerá a nuestra comunidad académica y será el testimonio de un proyecto formativo del mejor nivel.

## → INTRODUCCIÓN

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

El devenir del Diseño Gráfico como disciplina académica hoy se encuentra en una encrucijada que exige no solo la actualización de sus herramientas que permiten su ejercicio práctico, sino también ha llevado a la reconfiguración de sus cuerpos teóricos. Estas preocupaciones son escoltadas por una fuerte inquietud sobre la educación de los diseñadores, los currículos, los saberes y haceres, las competencias y la formulación de planes de estudio que satisfagan diversas demandas que asume la educación superior y sus instituciones.

Los diversos cambios y desafíos de nuestra sociedad contemporánea hoy requieren una apuesta que permita la articulación e integración entre lo local y lo global, la teoría y la práctica, el oficio y la profesión, la creatividad y la innovación. De esta manera y siendo consistentes con nuestra propuesta formativa que busca la pertinencia, se ha definido que el perfil profesional del Diseñador Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, se delinee “a partir de cuatro núcleos problemáticos, que son: la comunicación, la representación visual, el sentido proyectual y la tecnología, aplicados al complejo sistema de creación que comprende no solo los aspectos de la materialización de los objetos comunicativos, sino también los culturales, sociológicos, antropológicos, económicos e históricos” (Los Libertadores, 2013, p.33). Es así como se propende por la formación del Diseñador Gráfico a través de un reconocimiento del otro en la comunicación, en tanto que “los diseños son discursos que están dirigidos a la sociedad, porque diseñar para sí mismo no tiene sentido. Solo lo tiene cuando se diseña para otro. Sin alteridad no hay diseño, no hay diálogo y no hay discurso” (Gamonal Arroyo, 2014, p. 72).

Por tanto, este cuaderno se centrará en el área de formación profesional del mapa curricular del Programa de Diseño Gráfico, donde se

dan cuenta de los componentes: *Expresión y comunicación, Proyectual y tecnología, Teoría e Historia, Gestión y emprendimiento*. El lector encontrará el propósito de formación de cada componente y en qué le aporta al estudiante en la consecución de su perfil profesional. Finalmente se desglosa cada espacio académico desde sus competencias en los niveles cognitivos, procedimentales y propositivos, y la notación que indica si pertenece al nivel Disciplinar, Interdisciplinar o de Profundización.

La apuesta curricular del Programa de Diseño Gráfico cuenta con algunas bondades como la *interdisciplinariedad*, que permite la interacción y un diálogo de saberes entre el diseño, la comunicación, la publicidad y el mercadeo. La *transversalidad*, en tanto que busca la formación integral del estudiante a partir de un acercamiento a las competencias laborales desde los campos de las humanidades, las ciencias básicas, los idiomas y el empresarismo. La *flexibilidad*, posibilitada en la selección de espacios académicos sin prerequisites, y en la opción para el estudiante de gestionar sus tiempos y su énfasis profesional a partir de un amplia oferta de electivas, así como la posibilidad de escoger alguna de las seis formas de titulación (pasantía organizacional, pasantía de investigación, trabajo de grado, seminario nacional, seminario internacional y creación de empresa). Esto es posible gracias a que ofrece un mapa curricular basado en las tendencias nacionales e internacionales del diseño gráfico que propende por la innovación, desde lo conceptual, lo teórico y lo proyectual implicando el uso la tecnología.

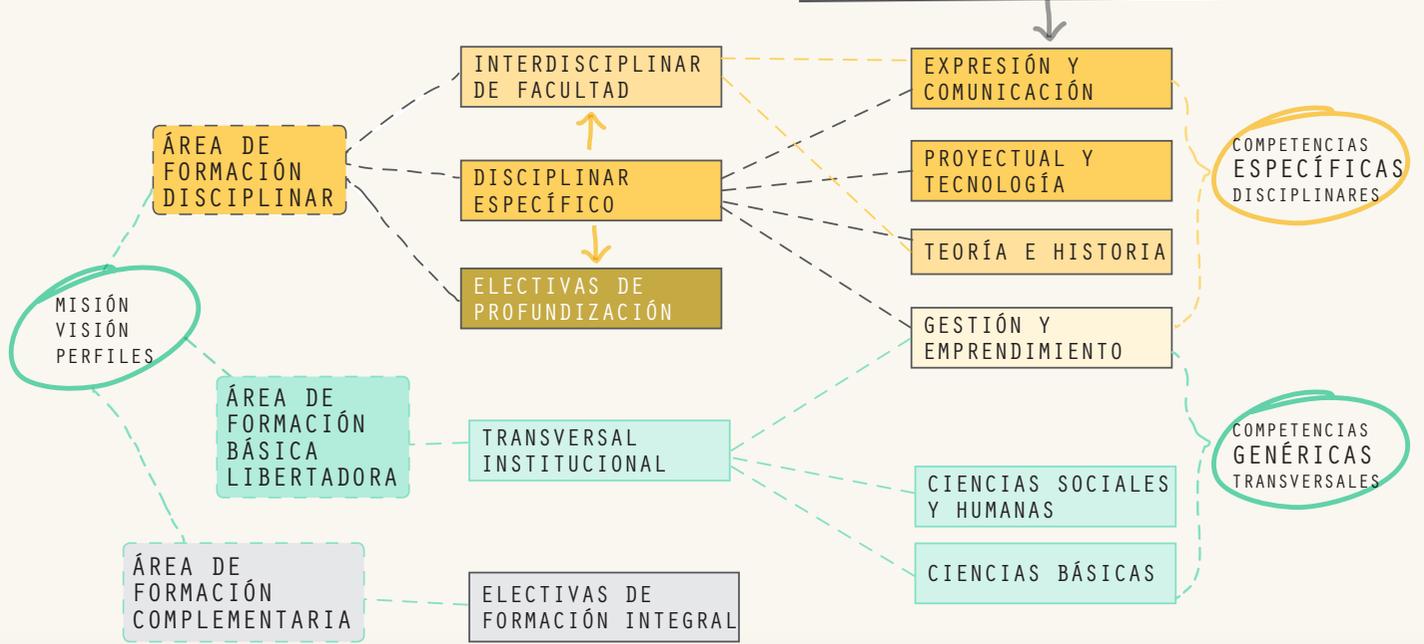
Esperamos que esta colección BIO-GRÁFICO, pueda ser de gran utilidad para nuestra comunidad académica, invitando a la reflexión y construcción colaborativa, así como la actualización constante que se demandan de las dinámicas académicas actuales, en una época donde se tienen más incertidumbres que certezas.

### Referencias:

- Gamonal Arroyo, R. (2014). *El proceso de diseño discursivo*. En: Jarauta y Medina (editores) Cuadernos de Diseño. Diseño de Procesos. Madrid: IED.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2013). *Documento maestro con fines de renovación de registro calificado*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

# 1) MACRO ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

## COMPONENTES DE FORMACIÓN



## 2) PROPÓSITOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA

- Propender por la formación integral del Diseñador Gráfico con base en los valores Libertadores, humanista, sensible, ético, reflexivo y crítico, capaz de asumir los retos que el mundo globalizado impone en el constante cambio de las comunicaciones.
- Formar egresados con perfil empresarial, responsabilidad social, alto sentido del trabajo en equipo, proactivos y adaptables a cualquier circunstancia que el campo del diseño ofrezca, capaces de leer el contexto, interpretar e interlocutar críticamente con los códigos y símbolos de su tiempo, lo mismo que gestar proyectos y/o generar nuevas propuestas de comunicación y expresión gráfica.
- Proyectar la adquisición de pensamiento visual resultado del análisis y conocimiento visual y audiovisual.
- Promover el desarrollo de la creación, la innovación y la calidad gráfica en el campo del diseño.
- Estimular la apropiación de dominios disciplinares y experticia en el uso de las nuevas tecnologías para que sean capaces de transformar lenguajes tecnológicos de diversos medios contemporáneos.
- Promover la cultura investigativa en relación con las necesidades y expectativas que los distintos campos disciplinares afines establezcan.
- Estimular en el estudiante estructuras mentales basadas en lo conceptual, lo teórico y lo proyectual, tomando como referente dimensiones de la creación, la investigación, la ética y la estética.
- Estimular el desarrollo de competencias comunicativas, visuales, proyectuales y tecnológicas, que le permitan al egresado diagnosticar y proyectar soluciones a necesidades de comunicación visual para contextos determinados, haciendo uso propositivo de las técnicas de expresión y representación.

## 3) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISCIPLINARES

### → EN COMUNICACIÓN:

que le ayudará a argumentar la estructura conceptual que sustenta la apropiación de códigos, medios y mediaciones en la dimensión visual, para diseñar propuestas gráficas válidas en determinados contextos sociales.

### → EN REPRESENTACIÓN VISUAL:

que le permitirá reconocer los principios de la gramática visual, la síntesis gráfica y la expresión icónica para diseñar propuestas gráficas que contribuyan con la función, identidad y expresividad del mensaje.

### → EN SENTIDO PROYECTUAL:

imprescindible para desarrollar los proyectos de diseño y enfrentar las problemáticas de comunicación visual, de una manera organizada y sistemática, explorando la pluralidad de mensajes, con el fin de afianzar el carácter propositivo e innovador de los mensajes y artefactos.

### → EN TECNOLOGÍA:

orientada a apropiar diferentes recursos tecnológicos en torno a procesos de creación y usabilidad, para potenciar en los productos de Diseño Gráfico su dimensión comunicacional, usando sistemas interactivos y multimediales como medios de pensamiento, expresión y producción.

#### 4) COMPONENTES DE FORMACIÓN



ÁREA DE FORMACIÓN  
DISCIPLINAR

I INTERDISCIPLINAR

D DISCIPLINAR

P PROFUNDIZACIÓN

## \* COMPONENTE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

### NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿De qué manera el diseñador puede experimentar con diferentes posibilidades para la producción gráfica en cuanto a herramientas y técnicas, apropiando reflexivos que permitan identificar sus aportes estéticos, funcionales y comunicativos en proyectos de diseño?

### PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Experimentar con diferentes posibilidades para la producción gráfica en cuanto a herramientas y técnicas, brindando elementos reflexivos que permitan identificar sus aportes estéticos, funcionales y comunicativos en proyectos de diseño.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Lecturas y lectores <b>I</b>	Aplicar estrategias de lectura necesarias para comprender textos que faciliten al estudiante incluir y participar en la cultura discursiva propia de la disciplina de la comunicación desde la perspectiva de la alfabetización académica.	— Comprender tipologías y dinámicas del proceso de divulgación de los avances del conocimiento producto de investigaciones desarrolladas en el campo profesional y disciplinar en las revistas institucionales, nacionales e internacionales.	— Recuperar información y elaborar juicios a partir de la construcción de modelos que simplifican la realidad de un contexto.	— Plantear hipótesis, frente a temas específicos o disciplinares y proponer de manera escrita o verbal argumentos debidamente sustentados para soportar sus ideas y comentarios.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Mundos semióticos I	Explorar los principales conceptos, autores y métodos de indagación propios de los estudios semiológicos y/o semióticos, vistos como herramientas de comprensión de problemas específicos que evidencian las actividades comunicativas.	— Analizar las definiciones de signo ofrecidas por los estudios de semiología y semiótica, aplicados a la observación de textos escritos, visuales, audiovisuales, etc.	— Utilizar las figuras retóricas más usadas en mensajes de tipo informativo y comunicativo en el quehacer del diseño gráfico.	— Producir una historia corta y efectiva, de acuerdo a los intereses de un anunciante o cliente concreto, que le permita dar cuenta de los conceptos de la semiótica aplicados al diseño gráfico.
Estrategias de comunicación I	Fomentar el pensamiento estratégico en el estudiante, aportando en conceptos creativos que pueda incorporar dentro de la dinámica de sus proyectos de diseño y comunicación, que le permita cumplir sus objetivos con eficacia, eficiencia y efectividad.	— Apropiar las nociones de estrategia, brief y herramientas de análisis y gestión que le permitan realizar una planeación exitosa de su proyecto de diseño y comunicación.	— Utilizar las herramientas de diagnóstico y búsqueda de información para la formulación y definición de una estrategia de comunicación asertiva y congruente con las necesidades y las características del público objetivo.	— Proponer una estrategia de comunicación creativa e innovadora que evidencie la apropiación y uso de los conceptos básicos, acorde a las necesidades del cliente y a las afinidades del público objetivo.
Fotografía I	Reconocer y desarrollar la fotografía desde una perspectiva conceptual, teórica y práctica en donde se explore la historia, los géneros, las transformaciones y las técnicas de composición y de captura fotográfica análoga y digital.	— Interpretar los conceptos, teorías y procedimientos analógicos y digitales que fundamentan la disciplina fotográfica.	— Reconocer y apropiar las tecnologías de captura y postproducción fotográfica, para el desarrollo de proyectos en el campo de la comunicación dentro de contextos específicos.	— Desarrollar proyectos de índole comunicativa haciendo uso del procedimiento fotográfico como un medio de expresión para diversos contextos, escenarios y plataformas.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<b>Dibujo básico</b> <b>D</b>	<b>Proponer procesos individuales y colectivos de reconocimiento y comprensión de diferentes formas de representación gráfica, a través de la sensibilización, conocimiento y experimentación de múltiples lenguajes.</b>	— Conocer y comprender diferentes lenguajes del dibujo a partir del acercamiento a principios de gramática visual, estímulo de la sensibilidad, el pensamiento y la cultura visual, como herramientas para plantear proyectos e ideas.	— Experimentar y utilizar con creatividad los instrumentos y materiales básicos de la práctica del dibujo para la solución de problemas gráficos y comunicativos.	— Desarrollar propuestas gráficas a partir de procesos investigativos a nivel visual y conceptual para generar proyectos gráficos de acuerdo a intenciones comunicativas determinadas.
<b>Dibujo Esquemático</b> <b>D</b>	<b>Reconocer problemas de representación gráfica para comprender el dibujo en sus múltiples manifestaciones y funciones comunicativas en el contexto del diseño gráfico. Estimulando la construcción de un lenguaje expresivo propio.</b>	— Reconocer el dibujo como ejercicio de pensamiento en la concepción y desarrollo de proyectos gráficos profundizando procesos de investigación creativa y utilizando diferentes formas, contextos, figuras y el cuerpo humano como motivo de representación.	— Experimentar con los medios y técnicas del dibujo para la concepción, creación y desarrollo de proyectos en el área de la comunicación a través de piezas gráficas y productos visuales de acuerdo a las intenciones, funciones y expresividad del mensaje.	— Desarrollar proyectos definiendo las estrategias más adecuadas para la solución de problemas de representación gráfica de acuerdo a las intenciones comunicativas y expresivas en la configuración de un lenguaje personal.
<b>Color en el diseño</b> <b>D</b>	<b>Fomentar la sensibilidad estética para que el color sea asumido como un recurso funcional, abordando sus dimensiones semántica, sintáctica y pragmática en proyectos comunicacionales para contextos específicos.</b>	— Comprender el color desde su dimensión comunicativa, su función perceptiva y sociocultural en los proyectos de diseño.	— Aplicar el color con un propósito, a partir de la exploración de diferentes posibilidades de interacción para la creación de paletas, aplicadas en áreas de comunicación.	— Desarrollar productos que resuelvan problemas de comunicación visual, apropiando el color como un lenguaje y un elemento perceptivo clave para afianzar su intención comunicativa.

## \* COMPONENTE PROYECTUAL Y TECNOLOGÍA

### NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿Cómo desarrollar el pensamiento proyectual y tecnológico en la formación del diseñador gráfico, para que haga uso propositivo de la tecnología como medio de expresión, creación, producción y aprovechamiento práctico del conocimiento?

### PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Desarrollar el pensamiento proyectual y tecnológico para proponer alternativas de solución a problemas de comunicación visual en un contexto específico, haciendo uso propositivo de la tecnología como medio de expresión, creación, producción y aprovechamiento práctico del conocimiento.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Fundamentos disciplinares <b>I</b>	Comprender los procesos de comunicación en la cultura y la sociedad a partir de andamiajes conceptuales de las disciplinas del diseño, la publicidad y la comunicación, para identificar sus particularidades y proyectarse en esta relación interdisciplinaria.	— Discernir los elementos conceptuales fundamentales de las disciplinas de la comunicación, el diseño y la publicidad en función de un objetivo de comunicación, comprendiendo sus especificidades y sus momentos de convergencia.	— Realizar estudios de caso a productos de comunicación contruidos desde una perspectiva interdisciplinar, centrados en descubrir los saberes con los que aporta cada una de las disciplinas a la efectividad de las mismas.	— Elaborar el planteamiento de un producto de comunicación con objetivos claros, que evidencie la comprensión de la dimensión disciplinar a la que el estudiante pertenece, y su participación en la dinámica del proyecto según el contexto.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Síntesis gráfica</p> <p><b>D</b></p>	<p>Apropiar el lenguaje sintáctico, semántico y pragmático de la forma abstracta en la creación del signo gráfico (signo, símbolo y señal) para el planteamiento de soluciones a situaciones esenciales de diseño gráfico en dos y tres dimensiones.</p>	<p>— Desarrollar la capacidad de abstracción formal a partir de los saberes y experiencias de orden histórico, teórico, conceptual e instrumental propiciados en el taller, con el fin de proyectar formas para el diseño, enunciadas hacia la producción de discursos visuales a través de signos.</p>	<p>— Acentuar la motricidad fina en los procesos de abstracción y finalización en dos y tres dimensiones, reconociendo diversos materiales para ampliar posibilidades de significación y presentación de sus propuestas de diseño.</p>	<p>— Conformar un sistema de signos considerando sus constantes, sus variables y sus excepciones para lograr un funcionamiento coherente entre ellos, que evidencie la aplicación de principios de abstracción y significación de las formas, en función de determinada intención comunicativa.</p>
<p>Tipografía</p> <p><b>D</b></p>	<p>Fundamentar las nociones para el tratamiento gráfico del mensaje escrito, reconociendo los principios históricos, morfológicos, funcionales y retóricos de la tipografía, para diseñar propuestas gráficas que contribuyan con la función, identidad y expresividad del mensaje escrito, propiciando la apropiación del software especializado en la composición tipográfica (InDesign).</p>	<p>— Reconocer en las fuentes teóricas los principios históricos, morfológicos, funcionales y retóricos de la tipografía para racionalizar el diseño de información textual, situándose en características específicas del lector o el usuario.</p>	<p>— Fundamentar criterios de uso tipográfico, composición de texto, legibilidad, jerarquización, orden de lectura y puesta en página, apropiando los recursos tecnológicos propios de la tipografía: sistemas de medición, cálculo y composición de textos (atributos, espaciados, párrafos), para optimizar la gestión de recursos gráficos en un espacio compositivo.</p>	<p>— Diseñar un sistema de información textual de mediana complejidad, a partir de la edición, composición y codificación tipográfica de distintas tipologías de texto (secuencial, glosarios, listados, cifras, aplicaciones retóricas, etc.) que generen alternativas a la lectura lineal, conjugando funcionalidad y potencia visual.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Diseño para producto</p> <p><b>D</b></p>	<p>Desarrollar procesos de creación publicitaria y pensamiento estratégico, materializados en la construcción y comunicación de marca para un producto comercial o no comercial, que evidencien la apropiación del sentido proyectual, la gramática visual y los recursos tecnológicos pertinentes.</p>	<p>— Reconocer los principios teóricos, conceptuales y tipológicos del branding o construcción de marca para responder a las demandas de identificación, comunicación y diferenciación de los productos, situándose en características específicas los grupos objetivos.</p>	<p>— Desarrollar procesos de creación publicitaria para potenciar el pensamiento creativo y estratégico con lógicas transdisciplinares, aplicadas a los elementos de identidad y sus soportes gráficos.</p>	<p>— Diseñar la comunicación de marca para determinado producto comercial o no comercial, orientada a potenciar su discurso identitario y diferenciador en contextos dados, haciendo uso del pensamiento estratégico, creativo, visual, proyectual y tecnológico.</p>
<p>Diseño para publicaciones</p> <p><b>D</b></p>	<p>Diseñar productos editoriales comprendiendo los aspectos conceptuales, estructurales y funcionales de las diferentes tipologías de publicaciones impresas y/o digitales para contextos y lectores determinados, reconociendo las posibilidades y limitaciones técnicas, así como los alcances del diseño editorial en la información, comunicación y transformación de la sociedad.</p>	<p>— Reconocer los principios históricos, teóricos, conceptuales, tipológicos, formales y técnicos del diseño editorial, para proyectar publicaciones haciendo uso de procesos cognitivos en torno a la funcionalidad y a la lógica de relación entre las partes que las componen, haciéndolos comprensibles, legibles e inteligibles.</p>	<p>— Apropiar las herramientas digitales especializadas de maquetación para optimizar la gestión de contenidos editoriales, aplicando principios de conceptualización, edición, organización e interrelación de los elementos que conforman el mensaje visual (texto, imagen, formato, soporte).</p>	<p>— Diseñar productos editoriales para contextos, lectores, medios y niveles de complejidad dados por las circunstancias específicas de comunicación, que evidencien la apropiación del sentido proyectual, congruencia en la ejecución del concepto, solidez técnica y excelente factura, procurando planteamientos innovadores libres de prejuicios o modas.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Diseño para sistemas de información y orientación</p> <p><b>D</b></p>	<p>Reconocer las características, tipologías y alcances del diseño infográfico, la visualización de información y la señalización para proponer alternativas de solución a situaciones relacionadas con la interacción de los usuarios y sus entornos, en el contexto de la información y la orientación, haciendo uso del pensamiento proyectual y tecnológico.</p>	<p>— Interpretar el principio general implícito en determinada información, para sistematizarla mediante procesos cognitivos como el análisis, la abstracción, la síntesis y la argumentación, comprendiendo lógicas de usabilidad, relación, jerarquía y complementariedad entre sus partes, en función del pensamiento visual asociado al diseño.</p>	<p>— Desarrollar criterios de selección, organización y jerarquización de datos acorde a la necesidad informativa, combinando elementos formales y conceptuales ligados a la semiótica y a la codificación de mensajes escritos y visuales para establecer parámetros que permitan profundizar coherentemente en los mismos.</p>	<p>— Diseñar sistemas de información y/o orientación para espacios físicos o virtuales, generados de la identificación de la necesidad de usuarios para facilitar su interacción efectiva con los mismos, haciendo uso de los medios y mediaciones que sean necesarios y pertinentes.</p>
<p>Lenguajes digitales</p> <p><b>I</b></p>	<p>Reconocer y construir gráficos vectoriales y en mapas de bits como lenguaje de comunicación gráfica, comprendiendo la sintaxis visual en un espacio compositivo.</p>	<p>— Comprender sistemáticamente los procesos para el desarrollo de objetos, imágenes y textos en el proceso de planeación de la imagen digital.</p>	<p>— Apropiar los principios del software especializado para la creación y composición de imágenes y textos digitales.</p>	<p>— Desarrollar productos gráficos que incluyan imágenes digitales, optimizando la comunicación mediante la gestión apropiada de recursos gráficos en el espacio compositivo.</p>
<p>Realización y producción transmedial</p> <p><b>I</b></p>	<p>Proponer narrativas para diferentes canales, dispositivos y soportes que privilegien la interacción con el usuario, articulando la comunicación y la estrategia narrativa a transmitir en diferentes artefactos y productos.</p>	<p>— Comprender el fundamento de la transmedia y la narrativa que propone con el objeto de generar mensajes multicanal e impactar a los receptores del mensaje.</p>	<p>— Crear objetos transmediales para múltiples medios recurriendo a software especializado y poner en circulación el mensaje emitido.</p>	<p>— Conceptualizar, diseñar y poner en circulación un producto transmedial multicanal para diferentes soportes con el objeto de que el usuario sea parte activa del mensaje a divulgar.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Animación y sistemas interactivos</p> <p><b>D</b></p>	<p>Comprender y proponer procesos de representación del movimiento en 3D y la interacción entre diferentes dispositivos y el usuario, apropiándose del lenguaje visual-audiovisual para plantear proyectos y producir aplicaciones animadas.</p>	<p>— Identificar y analizar los conceptos propios de la animación 3d y la interacción para plantear soluciones creativas que den respuesta a un problema de comunicación visual-audiovisual</p>	<p>— Aplicar diferentes técnicas de animación 3D y dotadas de interactividad, mediante diferentes paquetes de software especializado para producir aplicaciones para diferentes dispositivos.</p>	<p>— Desarrollar proyectos basados en objetos y aplicaciones animadas e interactivas en 3D para dar respuesta a problemas de comunicación proponiendo un lenguaje visual-audiovisual.</p>
<p>Diseño para entornos digitales</p> <p><b>D</b></p>	<p>Diseñar y desarrollar procesos para la creación de proyectos web soportados en lenguajes gráficos, con énfasis en los planos del diseño visual, para crear una comunicación asertiva dentro de contextos específicos.</p>	<p>— Entender los diferentes aportes del diseño en el desarrollo de interfaces web centradas en el usuario, configurando la organización de la información para la comunicación efectiva en diferentes dominios.</p>	<p>— Construir proyectos de diseño y desarrollo web utilizando herramientas y <i>frameworks</i> de vanguardia para cubrir necesidades en este campo.</p>	<p>— Desarrollar entornos digitales a partir de interfaces centradas en el usuario, dentro de contextos específicos.</p>

✳ **COMPONENTE GESTIÓN Y EMPRENDIMIENTO**

**NÚCLEO PROBLEMATIZADOR**

¿Cómo desarrollar en el estudiante Libertador la capacidad para plantear y resolver problemas que le permitan identificar oportunidades de emprendimiento dentro de los ámbitos social, empresarial e intraempresarial?

**PROPÓSITO DE FORMACIÓN**

El estudiante se involucra, apropia, investiga y analiza diferentes contextos empresariales en donde propone soluciones de orden proyectual a problemáticas generalizadas en el área de la comunicación visual.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Identidad de marca <b>I</b>	Formar conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para planear, programar, controlar, ejecutar y fortalecer proyectos que involucren a la marca como activo estratégico en entidades públicas, privadas y sociales, con una visión ética, integradora y socialmente responsable.	— Elaborar programas o sistemas de identidad visual corporativa a partir de la fundamentación teórica y metodológica para este tipo de proyectos.	— Recolectar información en el entorno social, cultural y empresarial que permitan interpretar, analizar y desarrollar propuestas gráficas coherentes con la visión corporativa.	— Diseñar programas de identidad corporativa sostenibles, coherentes, originales, diferenciados y flexibles, capaces de cubrir las necesidades del cliente aportando valor a las empresas.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<b>Gestión del diseño</b> <b>D</b>	<b>Fundamentar habilidades de planeación estratégica para el desarrollo de proyectos de diseño, contemplando la gestión administrativa, las disposiciones legales vigentes, la competitividad, el crecimiento económico, la calidad de vida y la inclusión, en la dinámica comunicacional contemporánea.</b>	— Reconocer los nuevos contextos del diseño y los elementos metodológicos de la gestión administrativa desde una perspectiva holística, que contempla la toma de decisiones estratégicas de planeación, gestión de contenidos, costos y presupuestos, marco jurídico, así como la metodología para la gestión de Proyectos de Diseño.	— Realizar estudios de caso a proyectos de comunicación gráfica, desde una perspectiva histórica (económica y política), teórica, conceptual, y crítica, centrados en articular estos saberes con situaciones de comunicación visual que requieren propuestas dentro del contexto económico colombiano.	— Investigar, apropiar y vincular elementos teóricos a la solución de problemas concretos de diseño gráfico, desde la perspectiva del proyecto de diseño, su planeación, construcción, costeo y ejecución, acorde al contexto planteado para tal fin.
<b>Práctica profesional</b> <b>I</b>	<b>Aproximarse al contexto laboral en diseño gráfico a través de su propia experiencia y de la de sus compañeros, apropiando ejercicios de diagnóstico, planificación, desarrollo y evaluación de proyectos y/o productos, con el fin de ofrecer soluciones efectivas a las necesidades de comunicación gráfica del sector productivo o institucional.</b>	— Diagnosticar las necesidades relativas a la comunicación gráfica que demanda la organización donde se realiza la práctica, y elaborar la planeación estratégica de los proyectos o productos a realizar durante el tiempo pactado, en los que se afianzarán las competencias profesionales adquiridas en su formación académica.	— Formalizar la práctica profesional (interinstitucional o universidad-organización / industria) a través del reconocimiento y gestión de los documentos que soportan el ejercicio de contratación a la luz de la normativa institucional de convenios, la legislación laboral y las normas de calidad ISO en los procesos de trabajo.	— Evaluar los procesos y resultados del ejercicio de práctica profesional, socializando las evidencias conforme al diagnóstico, planeación y desarrollo en cada caso.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Trabajo de grado <b>I</b>	Propender por el desarrollo de habilidades investigativas que permitan la construcción de propuestas de diseño comunicativas e innovadoras con pertinencia y profundidad temática.	— Interpretar y analizar textos científicos y académicos, así como usar métodos, técnicas y herramientas de la investigación que brinden consistencia en sus proyectos y propuestas gráficas.	— Recopilar y sistematizar información que permita verificar y controlar datos cuantitativos y cualitativos, los cuales aportarán en propuestas investigativas desde el diseño.	— Formular ideas de investigación que permitan demostrar sus habilidades como diseñador y proyectista y que contribuyan a la solución de situaciones problemáticas en el campo de la comunicación.

✳ COMPONENTE TEORÍA E HISTORIA

NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿De qué manera se puede fomentar la cultura investigativa y desarrollar estructuras mentales basadas en lo conceptual, lo teórico y lo comunicativo con el fin de construir criterios cimentados en el estudiante frente a su quehacer profesional?

PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Fomentar la cultura investigativa y desarrollar estructuras mentales basadas en lo conceptual, lo teórico y lo comunicativo con el fin de construir criterios cimentados en el estudiante frente a su quehacer profesional.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Teorías y enfoques de la comunicación</p> <p><b>I</b></p>	<p>Desarrollar el pensamiento crítico en el estudiante a partir de la reflexión en los cuerpos teóricos que han abordado la “comunicación”, para que tenga elementos que le permitan pensar los aportes de su saber disciplinar: Comunicación Social-Periodismo, Diseño Gráfico, Publicidad y Mercadeo.</p>	<p>— Analizar los cuerpos teóricos sobre la comunicación para problematizar y reflexionar las dinámicas socioculturales en las que él habita usando categorías analíticas presentes en las construcciones teóricas.</p>	<p>— Producir un escrito donde expone dinámicas comunicativas que configuran prácticas culturales, explicando cómo se ha dado ésta configuración y porqué, para que él tome conciencia del papel de la comunicación en la sociedad contemporánea usando categorías construidas en las diversas teorías sobre la comunicación.</p>	<p>— Proponer diferentes productos comunicativos que sean útiles en la transformación de problemáticas socioculturales presentes en su cotidianidad usando categorías analíticas construidas en las diversas teorías sobre la comunicación.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Epistemología de la comunicación</p> <p><b>I</b></p>	<p>Desarrollar una visión crítica en el estudiante sobre las dinámicas de producción de conocimientos a partir de entender que la relación con la realidad no se da de forma natural sino que, por el contrario, está configurada por lógicas de pensamiento.</p>	<p>— Analizar las dinámicas culturales que configuran su relación con la realidad para identificar cómo éstas constituyen lógicas de producción de conocimiento en el campo de la comunicación usando categorías teóricas de carácter epistemológico.</p>	<p>— Producir un escrito donde explicita dinámicas culturales que han configurado su relación con la realidad, explicando cómo se ha dado ésta configuración y por qué, para que él tome conciencia de las lógicas de producción de conocimiento usando categorías teóricas.</p>	<p>— Proponer un listado de hipótesis que explican el vínculo epistemológico existente entre los tres programas de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, para determinar qué implicaciones tiene pensar la comunicación y la configuración cultural desde el encuentro de estos saberes disciplinares usando categorías teóricas del diseño, la comunicación, la publicidad y el mercadeo.</p>
<p>Historia del diseño</p> <p><b>D</b></p>	<p>Reconocer e interpretar el contexto y los cambios socioculturales que han configurado la construcción histórica del Diseño Gráfico, que le permitan al estudiante construir una postura propia frente a su quehacer profesional teniendo como marco de referencia el devenir histórico del diseño.</p>	<p>— Analizar y comprender el enfoque histórico en el que tienen arraigo los diferentes conjuntos teóricos, conceptuales y procedimentales del diseño como disciplina académica.</p>	<p>— Seleccionar, jerarquizar e interpretar información histórica y de referencia social que le permita la reconstrucción de relatos del diseño.</p>	<p>— Elaborar una narrativa histórica propia a partir de la reflexión y comprensión de los postulados socioculturales, estéticos, académicos, industriales y políticos del diseño.</p>

## ELECTIVAS DE PROFUNDIZACIÓN

\* CONTEXTO  
DISEÑO

## PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Dotar al estudiante de espacios que le permitan la reflexión y el afianzamiento de un pensamiento creativo y visual, que le permita estar a la vanguardia de las tendencias de diseño y los diferentes cambios y transformaciones de la disciplina a nivel local y global.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Producción fotográfica  <div style="background-color: #e6b800; color: white; padding: 2px 5px; display: inline-block;">P</div>	Comprender el potencial tanto de la fotografía como de la teoría de la luz para la producción expresiva de imágenes en proyectos publicitarios, comunicativos y gráficos.	— Interpretar los conceptos, teorías y procedimientos involucrados en el cuerpo del conocimiento de la teoría de la luz y los códigos lumínicos que fundamentan la disciplina fotográfica de estudio.	— Reconocer y usar las tecnologías de captura y postproducción fotográfica, para el desarrollo de proyectos en el campo de la comunicación en ámbitos laborales y profesionales.	— Producir soluciones gráficas mediante el pensamiento creativo, lógico y racional, permitiendo la comprensión y análisis del mundo para desarrollar proyectos sustentados en la instrumentación fotográfica.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<b>Cultura visual</b> <span style="background-color: #f0e68c; padding: 2px 5px; font-weight: bold;">P</span>	<b>Comprender la importancia del pensamiento visual en la práctica diseñística, así como el papel que ha jugado el giro icónico en la construcción de las imágenes dentro de la cultura visual contemporánea, dimensionando los procesos de producción, circulación y consumo.</b>	<p>— Analizar el papel que juega el diseñador gráfico como un productor de imágenes dentro de la cultura visual contemporánea, y cómo el pensamiento visual se instaura como una forma válida de acercarse al conocimiento desde las posturas de los estudios visuales.</p>	<p>— Recopilar corpus visuales para realizar indagaciones e investigaciones explorando el vínculo entre las prácticas de diseño y la estética, la reflexión teórica y la crítica cultural.</p>	<p>— Producir cartografías, derivas, video-ensayos o imágenes que acerquen al estudiante a las reflexiones epistemológicas de los estudios visuales.</p>
<b>Ecodiseño</b> <span style="background-color: #f0e68c; padding: 2px 5px; font-weight: bold;">P</span>	<b>Implementar conceptos y elementos del ecodiseño y la sostenibilidad a proyectos de diseño que contemplen el cuidado del medio ambiente, a través del uso de recursos, materiales, técnicas y procedimientos que mitiguen el impacto negativo en nuestro planeta.</b>	<p>— Apropiar conceptos del desarrollo sostenible y el ecodiseño, teniendo en cuenta los diversos sistemas de producción, los ciclos de vida del producto y el origen de las materias primas.</p>	<p>— Identificar y sistematizar experiencias a nivel mundial y a nivel local que desarrollen proyectos de ecodiseño y sostenibilidad ambiental.</p>	<p>— Formular y desarrollar un proyecto donde se implante el ecodiseño como una estrategia de cuidado del medio ambiente y optimización de los recursos y materias primas dentro del contexto local.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<b>Packaging</b> <span style="background-color: #c0c0c0; padding: 2px 5px;">P</span>	<b>Desarrollar procesos estratégicos de packaging en función de la comunicación de marca, relacionando de manera analítica y práctica los aspectos conceptuales, visuales, técnicos, legales, procedimentales y de producción, que potencien la apropiación del sentido proyectual y de los recursos tecnológicos pertinentes.</b>	<p>— Comprender el packaging como vehículo de comunicación y en este sentido, hacer actuar sinérgicamente el lenguaje visual con procesos cognitivos como el análisis, el pensamiento estratégico, y el razonamiento espacial, comprendiendo lógicas de usabilidad, mercadeo y producción.</p>	<p>— Identificar las tipologías, materiales, aspectos técnicos, tecnológicos, legales, procedimentales y de producción necesarios para el diseño de un sistema de packaging considerando su función y su impacto ambiental.</p>	<p>— Diseñar un sistema de packaging como vehículo para potenciar la estrategia comunicativa de determinada marca, argumentando la pertinencia del lenguaje visual, los aspectos técnicos, legales, procedimentales y de producción requeridos para tal fin.</p>
<b>Portafolio</b> <span style="background-color: #c0c0c0; padding: 2px 5px;">P</span>	<b>Proyectarse como profesional mediante estrategias de autogestión, comprendiendo ampliamente el contexto del diseño y potencializando sus posibilidades de alcanzar competitivamente objetivos laborales medibles a corto, mediano o largo plazo de acuerdo a sus intereses.</b>	<p>— Cuestionar desde la dimensión ontológica y disciplinar la identidad del futuro diseñador, vinculando esta relación con la materialización de lo proyectual.</p>	<p>— Explorar las posibilidades de los diferentes medios, canales y redes de autogestión profesional y la interacción entre ellos, con el fin de identificar y apropiar los que se ajustan al mercado objetivo con el cual se identifica o proyecta.</p>	<p>— Plantear una estrategia de autogestión profesional acorde al mercado, particularidad o campo de acción con el cual se identifica, visibilizándola en los medios y canales pertinentes según el caso, con el fin de proyectarse a entornos nacionales o internacionales de manera competitiva (segunda lengua).</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL	COMPETENCIA PROPOSITIVA
		S A B E R	H A C E R	S A B E R + H A C E R
<p>Cátedra RAD</p> <p><b>P</b></p>	<p>Formular y desarrollar un proyecto interdisciplinar generado a partir de un sector específico de la industria, en el escenario del taller interuniversitario organizado por la Rad -Red Académica de Diseño- que reúne a docentes y estudiantes de todos los capítulos de Diseño RAD (gráfico / visual, industrial / espacios, moda/vestuario), con el propósito de integrar la academia y la industria mediante la metodología proyectual, en temáticas específicas para cada período académico.</p>	<p>— Diagnosticar las oportunidades del diseño en sectores productivos específicos, vinculando los alcances de cada una de las disciplinas participantes mediante el reconocimiento y aplicación de procesos metodológicos orientados a identificar y perfilar el comportamiento de los usuarios.</p>	<p>— Apropiar la metodología proyectual en un equipo interdisciplinario, aplicada al desarrollo de productos de diseño en su dimensión corporativa, como propuesta a las necesidades identificadas en el diagnóstico del sector productivo.</p>	<p>— Evaluar los procesos y resultados del ejercicio del taller interdisciplinar de diseño desde la perspectiva académica e industrial, socializando abiertamente los resultados ante los representantes de ambas partes, conforme al diagnóstico, planeación y desarrollo en cada proyecto.</p>

## ELECTIVAS DE PROFUNDIZACIÓN

\* ILUSTRACIÓN  
Y ANIMACIÓN

## PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Propender por el desarrollo de habilidades interpretativas y técnicas en el estudiante de diseño, para la realización de ilustraciones, imágenes visuales fijas y en movimiento a través de diferentes soportes con sentido estético y con fines comunicativos.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Técnicas de ilustración</p> <p><b>P</b></p>	<p>Desarrollar criterios estéticos y procedimentales para la producción de imágenes e ilustraciones, a través de la exploración de diversas técnicas y materiales, que potencien el carácter expresivo en los proyectos de diseño.</p>	<p>— Reconocer y discriminar los soportes y diferentes técnicas y materialidades para la producción de imágenes e ilustraciones, evaluando su pertinencia según los fines comunicativos.</p>	<p>— Manejar las técnicas de ilustración y usar con habilidad los soportes más adecuados para optimizar la producción de imágenes e ilustraciones.</p>	<p>— Desarrollar imágenes e ilustraciones explorando la pluralidad de técnicas y lenguajes, con el fin de potenciar el carácter expresivo y la intención comunicativa en determinado proyecto de diseño.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<b>Ilustración conceptual</b> <span style="background-color: #f0e68c; padding: 2px 5px;">P</span>	<b>Brindar elementos para interpretar y formular propuestas congruentes desde la ilustración aplicando conceptos y materiales innovadores en dominios diversos donde prime la representación visual.</b>	— Comprender las estructuras argumentativas y conceptuales que sustentan la ilustración y la elaboración de imágenes visuales dentro de contextos específicos.	— Aplicar herramientas conceptuales para elaborar ilustraciones e imágenes visuales que contribuyan en la función comunicativa de mensajes.	— Crear y desarrollar ilustraciones conceptuales e imágenes visuales innovadoras ajustadas a las necesidades comunicacionales del proyecto.
<b>Ilustración narrativa</b> <span style="background-color: #f0e68c; padding: 2px 5px;">P</span>	<b>Interpretar textos y relatos convirtiéndolos en imágenes visuales e ilustraciones manteniendo el equilibrio entre la hermenéutica del ilustrador y el mundo imaginativo del lector.</b>	— Reconocer, interpretar y complementar los argumentos literarios produciendo composiciones de orden ilustrativo que refuerzan el objetivo de comunicación aplicando a todos los géneros de producción editorial.	— Utilizar las diferentes herramientas a nivel tecnológico y o análogo para proponer soluciones a nivel de la gramática visual y la expresión dentro del campo literario que contribuyan con el objetivo de comunicación.	— Desarrollar proyectos de ilustración que cumplan la función primaria de dar luz al texto o relato, cohesionando la narración, con una impronta creativa, propositiva e innovadora.
<b>Diseño de personajes</b> <span style="background-color: #f0e68c; padding: 2px 5px;">P</span>	<b>Crear y desarrollar personajes animados o inanimados bajo un proceso sistemático de bocetación, acorde al carácter y personalidad propuesta y en sincronía con el público objetivo.</b>	— Abordar el proceso creativo correspondiente al diseño de personajes desarrollando narrativas, historias o guión en una producción digital de animación, publicidad, videojuegos, series de TV, etc.	— Utilizar y aplicar técnicas análogas y digitales para la creación y caracterización de personajes con fines de comunicación.	— Configurar personajes animados o inanimados para proyectos de diseño, teniendo en cuenta la narrativa o guión de la historia y las características que se le darán al personaje para diferentes salidas o medios.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Técnicas de animación</p> <p>P</p>	<p>Brindar los conocimientos técnicos y tecnológicos para trabajar en proyectos de diseño y animación que contengan una narrativa bidimensional en movimiento.</p>	<p>— Comprender y aplicar los fundamentos de las diferentes técnicas de animación bidimensional.</p>	<p>— Realizar animaciones bidimensionales para diferentes medios mediante el dominio técnico de software especializado.</p>	<p>— Desarrollar proyectos de diseño y animación bidimensional que contengan fortalezas técnicas, tecnológicas y narrativas.</p>
<p>Imagen, sonido y movimiento</p> <p>P</p>	<p>Articular los conocimientos sobre la imagen, el sonido y el movimiento para desarrollar proyectos audiovisuales que aporten a la solución a un problema de comunicación.</p>	<p>— Apropiar los conocimientos sobre el sonido y la imagen para generar narrativas que sean representadas y dotadas de movimiento.</p>	<p>— Producir imágenes, para dotarlas de movimiento y sonido mediante el dominio técnico de software especializado bidimensional y tridimensional.</p>	<p>— Formular y ejecutar proyectos audiovisuales que respondan a necesidades identificadas claramente y sean coherentes con el público y audiencia objetiva.</p>

## ELECTIVAS DE PROFUNDIZACIÓN

✳ TECNOLOGÍA PARA  
INTERFACES GRÁFICAS

## PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Cualificar al estudiante en el uso de diferentes tipos de tecnologías y software especializado, que le permita el desarrollo de proyectos y productos gráficos para nuevos medios y dispositivos interactivos propios del actual ecosistema digital.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
Representación de la imagen digital <b>P</b>	Comprender las técnicas avanzadas de edición de imágenes para proponer escenarios digitales a partir de fotografías e ilustraciones, que fortalezcan visualmente proyectos en el diseño editorial, la publicidad, el cine y los videojuegos.	— Reconocer la dimensión y los alcances de representación a nivel de la comunicación que proporciona las técnicas avanzadas de edición de imagen para cubrir una necesidad específica.	— Explorar a través de técnicas avanzadas de edición de imagen la producción de escenarios digitales basados en el <i>Matte Painting</i> atado a una estrategia de comunicación.	— Diseñar escenarios como parte integral de un proyecto que de solución a problemas de comunicación en contextos como el cine, la televisión o los videos juegos.

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Procesos interactivos y usabilidad</p> <p>P</p>	<p>Comprender y desarrollar los conceptos propios de la experiencia de usuario para facilitar la interacción entre usuario - ordenador.</p>	<p>— Estudiar y comprender las necesidades y el perfil del usuario en el desarrollo de un proyecto web, entendiendo el impacto generado en el usuario.</p>	<p>— Apropiar el software especializado para desarrollos web interactivos, aplicando los conceptos de accesibilidad, usabilidad y navegabilidad.</p>	<p>— Desarrollar proyectos web interactivos soportadas en la experiencia de usuario que aseguren una interacción usuario - ordenador agradable, usable, accesible y navegable.</p>
<p>Publicaciones para nuevos medios</p> <p>P</p>	<p>Comprender y proponer a través de los conceptos y procesos técnicos para crear contenidos digitales multi display (tablets, smart phones) aplicables a una publicación electrónica multimedial (ebook, epub, pdf interactivo) que esté alimentada con información multimedial, animación, video sonido e interactividad.</p>	<p>— Conocer el proceso de diseño y diagramación de una publicación electrónica multi display que de respuesta a una necesidad del mercado.</p>	<p>— Realizar publicaciones electrónicas mediante software especializado con el objeto de llevarlas a un dispositivo móvil.</p>	<p>— Desarrollar publicaciones electrónicas para diferentes medios, multi display, teniendo en cuenta la fundamentación teórica del diseño gráfico para crear proyectos editoriales digitales dirigidos a dispositivos móviles.</p>
<p>Programación para diseño</p> <p>P</p>	<p>Comprender los conceptos propios de diferentes lenguajes de programación con la fundamentación teórica y práctica en el dominio HTML, CSS, PHP, JavaScript y sus respectivas sintaxis, para la web.</p>	<p>— Entender la sintaxis de los diferentes desarrollos de planos y lenguajes de programación para plantear proyectos dirigidos a la web.</p>	<p>— Programar un aplicativo web mediante diferentes lenguajes de programación con la ayuda de software especializado para este fin.</p>	<p>— Desarrollar un aplicativo web teniendo en cuenta los diferentes lenguajes de programación para crear interfaces y dotarlas de interactividad, entendiendo el perfil del usuario y la finalidad del proyecto.</p>

Espacio académico	Propósito de formación	COMPETENCIA COGNITIVA S A B E R	COMPETENCIA PROCEDIMENTAL H A C E R	COMPETENCIA PROPOSITIVA S A B E R + H A C E R
<p>Diseño de videojuegos</p> <p>P</p>	<p>Comprender la estructura de los videojuegos para conceptualizar, planear y desarrollar un proyecto con los argumentos propios de las narrativas y temáticas que presentan estos aplicativos, recreando espacios situaciones y personajes mediante la gráfica con el objeto de dotarlos de programación para que el usuario interactúe mediante un ente controlador como el ordenador.</p>	<p>— Entender la estructura narrativa de un videojuego, sus niveles de jugabilidad y las diferentes fases de un proyecto de este tipo, enfatizando en la línea gráfica y la programación.</p>	<p>— Realizar un videojuego sustentado en un eje narrativas, diseñando los elementos gráficos a través de un software especializado que permita posteriormente la interacción de los usuarios.</p>	<p>— Conceptualizar, planificar, y desarrollar un videojuego para diferentes plataformas y <i>displays</i>, teniendo en cuenta la fundamentación teórica del diseño gráfico para crear interfaces dotadas de interactividad mediante un lenguaje de programación.</p>
<p>Diseño de entornos 3D</p> <p>P</p>	<p>Crear representaciones gráficas de objetos tridimensionales virtuales para enriquecer proyectos gráficos y cubrir necesidades específicas en los campos de la publicidad, el cine y la televisión y los videojuegos</p>	<p>— Conocer los conceptos de la representación tridimensional y sus posibilidades gráficas para enriquecer proyectos gráficos.</p>	<p>— Producir proyectos gráficos tridimensionales para cubrir necesidades específicas, mediante software especializado.</p>	<p>— Diseñar un proyecto de representación tridimensional que permita enriquecer proyectos gráficos para diferentes medios y formatos.</p>

## Espacio académico

## Propósito de formación

## COMPETENCIA COGNITIVA

## S A B E R

## COMPETENCIA PROCEDIMENTAL

## H A C E R

## COMPETENCIA PROPOSITIVA

## S A B E R + H A C E R

## Hipermedia

P

Aplicar las nuevas tecnologías y medios, para explorar las relaciones entre texto, hipertexto, imagen sonido y video para comprender cómo la informática influye en los procesos comunicativos contemporáneos.

— Comprender las posibilidades textuales, hipertextuales, visuales y de interactividad que proporciona la hipermedia para cubrir una necesidad específica multimedia.

— Apropiar el software especializado para la elaboración de productos hipermediales, mediante la vinculación informática de textos, imágenes, sonidos y otros modos de comunicación.

— Plantear un proyecto hipermedial que permita visualizar la influencia y las posibilidades informáticas de la tecnología en los procesos de comunicación para dar solución a necesidades específicas en los campos del diseño.

COMPONENTES DE FORMACIÓN



ÁREA DE FORMACIÓN  
BÁSICA LIBERTADORA

COMPONENTE  
COMÚN  
LIBERTADOR

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS****NÚCLEO PROBLEMATIZADOR**

¿Cómo desarrollar en el estudiante Libertador las dimensiones sociales, políticas, éticas, ciudadanas en torno al compromiso de lo ambiental, de lo inclusivo y de la responsabilidad social?

**PROPÓSITO DE FORMACIÓN**

Lograr la formación integral de la persona (el estudiante) en todas y cada una de sus dimensiones, las cuales al conjugarse entre sí de una u otra forma determinan la apropiación del conocimiento, desarrollo y trascendencia.

---

**Cátedra Libertadora**

---

**Ética y responsabilidad social**

---

**Dinámicas mundiales contemporáneas**

---

**Habilidades de pensamiento complejo**

---

## \* DEPARTAMENTO DE CIENCIAS BÁSICAS

### NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿Cómo desarrollar en el estudiante Libertador competencias de orden cognitivo, investigativo y comprensivo que le permitan entender y resolver problemas de la realidad?

### PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Brindar al estudiante Libertador, una formación de carácter integral, desde la apropiación y aplicación de conceptos de las diferentes áreas que se involucran en la unidad académica; permitiendo con esto que el estudiante encuentre la aplicabilidad de las temáticas de acuerdo al perfil propuesto en el programa académico.

---

**Geometría y arte**

---

**Estadística y probabilidad**

---

**Fundamentos de matemáticas**

---

**Habilidades de pensamiento complejo**

---



## DEPARTAMENTO DE IDIOMAS

## NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿Cómo desarrollar en el estudiante Libertador procesos de interacción social, cultural y académico mediante el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en lengua materna y extranjera?

## PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Cualificar al ser humano para que esté en capacidad de enfrentar un mundo cada vez más globalizado, inmediato y menos delimitado que demanda de profesionales competentes, no sólo desde lo propiamente disciplinar sino desde una formación mucho más amplia e integral en la que se circunscribe el aprendizaje de otros idiomas.

---

Lengua y comunicación

---

Comunicación básica en lengua extranjera

---

Comunicación intermedia en lengua extranjera

---

Comunicación avanzada en lengua extranjera

---

Expresión y comunicación en lengua extranjera

---



## DEPARTAMENTO DE EMPRENDIMIENTO Y EMPRESARISMO

### NÚCLEO PROBLEMATIZADOR

¿Cómo desarrollar en el estudiante Libertador la capacidad para plantear y resolver problemas que le permitan identificar oportunidades de emprendimiento dentro de los ámbitos social, empresarial e intraempresarial?

### PROPÓSITO DE FORMACIÓN

Propender por el desarrollo de la formación integral del estudiante a través de la oferta de espacios académicos específicos y la formulación de estrategias de orden transversal que coadyuven en la construcción de un profesional, humano, social, emprendedor, y capaz de desempeñarse en contextos globales proponiendo alternativas de solución a las problemáticas de la sociedad actual. Propone el desarrollo del espíritu emprendedor, empresarial e intraempresarial en los estudiantes a través de la creación de ideas y planes de negocios innovadores, que construyan una visión de desarrollo económico para el país.

---

**Oportunidades para emprender**

---

**Emprender, innovar, construir**

---

**Modelos de negocio**

---

## Referencias:

- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2008). *Proyecto Educativo Libertador - PEIL*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). Cartilla N° 1. *Proceso de innovación curricular en la Fundación Universitaria Los Libertadores*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). Cartilla N° 2. *Lineamientos sobre el modelo pedagógico libertador a partir de los aportes de la heurística*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2015). Cartilla N° 3. *Lineamientos para la innovación curricular: una mirada desde la formación*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.



Ilustraciones y apuntes en portadas:  
Luciano López, Oscar Arias, Hernán Huertas,  
Raquel Gualdrón, Adriana Fajardo, Alejandro Pinto