

**Universidad Piloto de Colombia**

**Programa de diseño**

**ESPACIOS Y ESCENARIOS**

**DOCUMENTO**

**Proyecto Educativo del Programa PEP**

**Elaborado por: D.I. Mauricio Gutiérrez P.**

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA...**

**...un espacio para la EVOLUCIÓN**

**Fundadores hoy miembros activos en la  
Corporación Universidad Piloto de Colombia:**

**ARQ. JOSE ALBERTO ALVARADO JIMENEZ**

**ARQ. GUILLERMO BERMUDEZ SALGADO**

**ARQ. JOSE MARIA CIFUENTES PAEZ**

**ARQ. JAIRO FARFAN BARRETO**

**ARQ. ORLANDO GÓMEZ QUINTERO**

**ARQ. CARLOS HERNANDEZ CAMPO**

**ARQ. HUMBERTO HERNANDEZ DEVIA**

**ARQ. ANDRÉS LOBO-GUERRERO CAMPAGNOLI**

**ARQ. STELLA MEDINA DE BERNAL**

**ARQ. OLINTO EDUARDO QUIÑONES QUIÑONES**

**ARQ. JORGE SANCHEZ PUYANA**

**Rectora**

**Dra. PATRICIA PIEDRAHITA CASTILLO**

**Vicerrectora**

**Directora Unidad Académica de Ciencias de la Educación**

**Dra. Gloria Elizabeth Duque Olarte**

**Decano de Arquitectura**

**Arq. Edgar Camacho**

**Coordinador Institucional**

**Proceso Autoevaluativo**

**Dr. Javier Morales Bermúdez**



## DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA – PEP

### PRESENTACIÓN

El presente documento establece las bases y parámetros para el desarrollo de las actividades formativas propias del programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia. Lo aquí consignado y descrito, se apega a lo dispuesto en el Proyecto Educativo Institucional, enmarcado dentro de los límites y alcances establecidos por las disposiciones Constitucionales, la Ley General de Educación y demás normativa relacionada con el desarrollo del objeto social institucional.

Esta hoja de ruta, reconoce lo construido y recorrido como fundamento de experiencias exitosas y fallidas, y sobre ellas se apoya para visionar el futuro deseable en lo que respecta a aspectos formativos de un profesional competente e idóneo al interior de su propia disciplina, pero ante todo, para proyectar la formación de un ser humano integral, altamente sensibilizado con las problemáticas humanas contemporáneas y comprometido en la construcción de una mejor sociedad.

Se expresan aquí, las prácticas del diario quehacer de la comunidad académica representada en sus estudiantes, docentes, directivos y administrativos. Se consolidan aquí, los saberes y pensamientos traducidos en acciones, de lo que hoy es el programa de Diseño de Espacios y Escenarios, y la construcción prospectiva del *deber ser* del mismo.

### 1. IDENTIFICACIÓN Y NATURALEZA DEL PROGRAMA

<b>Denominación</b>	Diseño de Espacios y Escenarios
<b>Periodicidad</b>	Semestral
<b>Número de períodos</b>	Ocho (8)
<b>Metodología</b>	Presencial
<b>Título otorgado</b>	Diseñador de Espacios y Escenarios
<b>Número de créditos</b>	136
<b>Municipio</b>	Bogotá D.C.
<b>Estado del Programa</b>	Activo
<b>Condición de Calidad</b>	Registro Calificado
<b>Resolución interna de creación</b>	Resolución de Consiliatura 040 del 2005
<b>Resolución de Registro Calificado</b>	4614 del 18 de Julio de 2008
<b>Renovación de Registro Calificado</b>	04493 de 8 de abril del 2015
<b>Registro SNIES</b>	53869

#### Diseño de Espacios y Escenarios

El programa de Diseño de Espacios y Escenarios, se plantea con el objeto de ampliar los servicios educativos que ofrece la Universidad Piloto de Colombia en la Facultad de Arquitectura y Artes potenciando la disciplina en campos de innovación para la intervención de espacios y ampliando las áreas del ejercicio profesional del diseñador.

El Programa se concibe con una clara intención de fortalecer al diseñador en la comprensión de la interacción espacial como vehículo del desarrollo humano. Se ha propuesto desde el inicio, garantizar con el proyecto curricular la fundamentación disciplinar desde un enfoque pluralista,

abordando la construcción, interpretación, argumentación y proyectación de saberes en contexto alrededor de la problemática del desarrollo de diversas actividades humanas en los espacios. En la formación del diseñador se propone desarrollar y poner en práctica continua, una serie de destrezas como: la observación, la interpretación, la abstracción, el reconocimiento de pautas, el pensamiento espacial y dimensional, la capacidad de análisis y síntesis, el manejo de conceptos, la expresión gráfica, la expresión tridimensional.

Lo anterior posibilita que los estudiantes estén llamados a desarrollar potenciales y a construir ideas creativas en el campo de acción y estudio en el que se desempeñen, ya que se propone el acto creativo como una “herramienta del pensamiento” edificable, en virtud de una enseñanza que combine lo sensible con lo racional, lo no-formal con lo formal, la intuición con el saber científico, el aprendizaje académico muchas veces acumulativo y pasivo, con un aprendizaje activo y experimentador.

#### **- Misión del Programa**

El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios forma profesionales del diseño que asuman y practiquen la profesión como una disciplina creativa, de concepción de escenarios para actividades humanas, materializados en espacios que satisfagan necesidades y expectativas diversas, involucrando en ellos características formal-estéticas y funcionales acordes con el grupo social al cual se dirigen. Diseñadores generadores de convivencia social, que se integren en una comunidad académica en la cual confluyan la trasmisión de saberes, la reflexión, el análisis, la discusión, la crítica argumentada y el desarrollo del pensamiento abstracto.

#### **- Visión del Programa**

En el año 2021 el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia se posicionará como un referente académico líder en todos los sectores demandantes del diseño de interacciones espaciales, donde el reconocimiento y la calidad de sus egresados serán la base fundamental de su crecimiento y visibilidad profesional a nivel nacional.

### **1.1. Reseña histórica**

#### **Orígenes de la Universidad Piloto de Colombia**

En el contexto histórico-social de los años 60's, marcado por el espíritu de cuestionamiento de los universitarios europeos que trascendieron a Norte y Latinoamérica, en una atmósfera de rebeldía y turbulencia mundial, el movimiento estudiantil activó a las juventudes manifestándose como respuesta creativa, innovadora y emprendedora que motivó a algunos jóvenes colombianos a crear una nueva institución que respondiese al contexto social de insatisfacción con la educación impartida. Este fue el caso de la Universidad Piloto de Colombia.

De la inconformidad estudiantil con el sistema universitario convencional colombiano, surgió esta institución, con la intención de superar estas condiciones. Algunos alumnos del programa de arquitectura de una universidad bogotana, se manifestaron en abierto desacuerdo con la que ellos consideraban, una formación deficiente y carente de visión alrededor de las necesidades del país; asumiendo entonces una actitud consecuente como respuesta a los mecanismos académico impositivos, decidieron organizar asambleas que permitieran reorientar el horizonte del programa, recibiendo un categórico rechazo de parte de las directivas de la institución.



Ante la imposibilidad de modificar la situación, se optó por abrir un camino independiente para conformar una institución que respondiese a sus altos ideales y principios, concordantes con la juventud de un país que demandaba grandes cambios en sus estructuras socioeconómicas.

En el año 1962, abandonan las aulas y se instalan en el teatro del Parque Nacional, continuando sus estudios con la dirección de los estudiantes de cursos superiores. Se adelantaron las gestiones de consecución de la personería jurídica y en asamblea de estudiantes realizada en septiembre del mismo año, en el salón Elíptico del Capitolio Nacional, se aprueban los estatutos, firmados por más de 100 estudiantes y algunos profesores, dando a la Institución la denominación de Corporación Universidad Piloto de Colombia. Se optó la forma legal de corporación, porque esta organización está basada en los individuos. Se le llamó Piloto, por considerar que debía responder a constituirse como modelo, laboratorio de prueba y ejemplo de conciencia y contenido universitario en Colombia.

El 22 de octubre se conformó la Consiliatura y se nombró entonces como Presidente de la recién conformada corporación, el Dr. Alfonso Palacios Rudas. Los planteamientos académicos y los principios del movimiento que significaban un cambio radical en la vida universitaria del país, fueron presentados en el Segundo Congreso de Facultades de Arquitectura y el Primer Seminario de Estudiantes de Arquitectura, realizados en Cali en noviembre de 1962.

A mediados del año 1963 la actividad académica en la Universidad tomó mayor impulso y desarrollo; se conformaron diferentes actividades culturales en el teatro, artes plásticas, periodismo y cine entre otros. El desarrollo de sus planes de estudios, hizo conocer la Universidad Piloto de Colombia dentro y fuera del país, respondiendo a sus principios y propósitos.

En el año 1972, se hizo el reconocimiento como Universidad mediante el Decreto No. 371, firmado por el entonces Ministro de Educación, Dr. Luis Carlos Galán Sarmiento. Este hecho facilitó la consolidación de la academia con el fin de dar cumplimiento a su declaración de principios y a hacer realidad los objetivos propuestos desde su fundación.

Desde la fundación de la Universidad Piloto de Colombia, el criterio general adoptado para la creación de nuevos programas académicos obedeció a la complementariedad con respecto al Programa de Arquitectura. Desde entonces se han creado y puesto al servicio de la comunidad, programas académicos que buscan formar profesionales integrales bajo la premisa de ser una “universidad de estudiantes, para estudiantes”.

### **Proyección social del diseño como precedente**

En el siglo XX, la producción en serie ha logrado poner diseños de alta calidad al alcance de millones de personas, y los diseñadores han alcanzado una posición y un prestigio que antes estaba reservado únicamente a los artistas. Los museos y las instituciones, como legitimadoras de muchos de los fenómenos artísticos destinados a la divulgación del arte en general, han abierto sus perfiles, exigiendo del público una mirada diferente que ha generado una nueva sensibilidad estética hacia el diseño en general y hacia los diseñadores como creadores y productores de cultura.

La creación de museos como Vitra de Alemania y la proliferación de museos específicos de diseño en Europa y Estados Unidos, así como la relativamente reciente, inserción de exposiciones permanentes de diseño en museos como el MOMA de Nueva York, el Guggenheim de Bilbao y

New York o el Reina Sofía de España, dan una idea de la importancia que ha cobrado el diseño en la sociedad actual y en los procesos creativos del momento.

Los nuevos lenguajes del arte y las confluencias discursivas de los diversos medios de expresión, han estimulado la creación de instituciones que tienden hacia la interdisciplinariedad, palabra clave para la comprensión de los procesos culturales de hoy, y han propiciado muestras expositivas. Recientemente, la necesidad de relaciones entre las artes y los diseños, no sólo se enmarcan dentro de los trabajos de los museos o de las producciones de ciertos artistas o diseñadores, sino que también, se lleva a cabo con proyectos interdisciplinarios desarrollados por colectivos.

Los proyectos de índole interdisciplinarios que lograron desarrollar a nivel de procesos, una reflexión acerca de estas conexiones (arte-diseño), intentan crear algunas bases para el desarrollo de posteriores investigaciones que consideren otros tipos de relaciones estético-artísticas o que ayuden a establecer una teoría del arte en relación al fenómeno de los diseños y sus actuales vinculaciones con las corrientes estéticas contemporáneas, altamente influenciadas por la globalización y la hibridación cultural.

La situación del diseño en Colombia se resume de la siguiente manera:

- En la relación academia e industria, el vínculo debe fortalecerse y generar una disposición a la innovación.
- La existencia del diseño está condicionada por factores extra técnicos. Si un país no percibe el desarrollo tecnológico autónomo como un objetivo, el potencial del diseño como instrumento para el desarrollo quedará limitado.
- El diseño, se ha convertido en tema de discusión más teórico en las universidades, que práctico al interior del sistema productivo. Esto se observa en proyectos divorciados de las necesidades reales, de la nación o la región. Los centros de estudio tampoco ofrecen cursos para el desarrollo de la capacidad de innovación, anticipación y tecnologías sostenibles.
- En cuanto a la promoción del diseño, ésta ha sido modelada con base en esquemas de experiencias europeas por medio de exposiciones y la creación de etiquetas de "buen diseño", organización de concursos y seminarios, creación de servicios informativos y ficheros de productos, pero se observa una desarticulación entre gremios y asociaciones que innoven concursos y permitan la participación masiva del diseño como un espacio de bienestar común y de democratización.

Las problemáticas antes mencionadas, constituyen un panorama acerca de las características formativas del proyecto de los programas de diseño que ofrece la Universidad Piloto, que se enfoca en dar respuesta a estas expectativas y necesidades en términos de formación profesional.

El diseñador ha abordado diversos campos de aplicación disciplinar y el reto planteado se centra en adecuar esos saberes para intervenir, como dice Morin, "*en la resolución de unos problemas cada vez más poli-disciplinarios, transversales, multidimensionales transnacionales y globales*".

El potencial del conocimiento particular y pertinente al diseño de espacios en nuestro medio, que abarca los campos cultural, político, económico, científico, tecnológico, industrial y comercial, no se ha desarrollado. Se ha venido trabajando más ampliamente en el interiorismo como disciplina, que aunque ha tenido mucho auge, ha representado una escasa repercusión en lo que a pensamiento y cultura material se refiere. Pese a lo anterior, diferentes instituciones y personas solicitan la intervención del diseñador para mejorar su calidad de vida, en aras de un mejoramiento de las condiciones vitales del entorno.

### **Orígenes del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios**

Desde sus propuestas iniciales de creación, que se cristalizaron en la Resolución de Consiliatura 040 del 2005, el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios propone el desarrollo de abordar problemas entendiendo la complejidad de las situaciones humanas y la creatividad como herramientas de confluencia de lo intuitivo con lo científico, el aprendizaje académico muchas veces pasivo, con un aprendizaje activo y experimentador.

Mediante Resolución 4614 del 18 de Julio de 2008, recibió del Ministerio de Educación Nacional el Registro calificado e inició labores ininterrumpidas hasta hoy. En medio del desarrollo del proceso de resignificación institucional iniciado en 2013, validó su intención formativa inicial, recibiendo el 8 de abril del 2015 la Renovación de Registro calificado, a través de la Resolución 04493. A partir de las nuevas expectativas y retos planteados por dicho proceso de resignificación, asume en la actualidad el desafío de mantener una oferta académica diferenciadora y consecuente con las actuales expectativas y demandas de jóvenes que buscan nuevas opciones y que, conscientes de las problemáticas sociales contemporáneas, asuman de manera responsable la creación de espacios de interacción humana.

Las instancias académicas deben comprometerse con la producción del conocimiento específico en diseño. El cometido que asume el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, aborda integralmente los efectos sobre la cultura y el ambiente. En el medio académico el campo de estudio del diseño de espacios deberá estar siempre dirigido a la valoración integral de los escenarios de uso y más allá de percibirlos simplemente como fragmentos de la cultura material, concebirlos como soporte transmisor y generador de una cultura del proyecto.

### **1.2. Relación y articulación con el PEI - Contexto Institucional**

Los principios institucionales establecen el campo posible dentro del cual se enmarca la acción académica del programa de Diseño de Espacios y Escenarios y su posible ambiente de desarrollo.

#### **Misión de la Universidad**

La Universidad Piloto de Colombia busca la formación de profesionales con conocimiento científico y crítico, con mentalidad abierta a todos los aspectos de la vida y del desarrollo nacional, considerados dentro de una visión global y, en particular, de los que caracterizan el contexto de la comunidad colombiana; mediante la investigación científica y la formación integral del hombre como instrumento de cambio, que garantice el bien común, la estabilidad de la sociedad y el bienestar del ciudadano y el manejo adecuado del medio ambiente.

## **Visión de la Universidad**

La Universidad Piloto de Colombia se proyecta como un centro universitario de excelencia, que fundamenta su prestigio en la práctica de la gestión institucional en el impacto en la cultura, en la ciencia, en la tecnología y en el desarrollo de la sociedad. El alcance de la Universidad se basa en el reconocimiento por la comunidad académica y científica, como líder en la formación integradora del ser social para el progreso intelectual y científico del hombre libre, con altos valores humanos y comprometidos con la sociedad en general.

## **Principios**

En 1992, en el documento titulado: "UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA: 30 Años", aparecen enriquecidos, concretados y detallados un poco más, los Principios, Propósitos, Objetivos y Fines institucionales, tal como estaban aprobados por la Consiliatura, en el estatuto vigente. En él se expresa: La Corporación tiene como objetivo la educación e instrucción superior y profesional con todos los adelantos modernos y empezó sus labores con una Facultad de Arquitectura establecida en Bogotá. Además, está destinada a ofrecer un servicio educativo para promover el bien común y adoptará los métodos más eficaces existentes para el logro de la cultura mediante el fomento y promoción del conocimiento, de la investigación científica, la difusión de las ciencias y la formación profesional de los alumnos, conforme a los siguientes aspectos:

- Como Corporación, es una Entidad de derecho privado, autónoma, con Personería Jurídica, de utilidad común sin ánimo de lucro.
- Como Entidad dedicada a la Educación Superior, estará abierta a todas las formas del saber humano con amplio contenido científico e investigativo.
- Como Universidad estará comprometida en la educación integral del hombre, en la preparación de los profesionales que requiere el desarrollo del país, formados con un alto contenido social, apoyados en la investigación científica, todo como un medio para lograr una realización plena del hombre y configurar una sociedad más justa.
- La Corporación propenderá por la ampliación de las oportunidades de acceso a la Educación Superior, permitiendo la incorporación de aspirantes provenientes de todas las regiones del país y aún del extranjero, con el objeto de integrarlos al desarrollo económico y social. Así mismo propenderá por la capacitación y perfeccionamiento de sus directivos, docentes y estudiantes en instituciones nacionales y extranjeras.

## **Fines**

Los fines que persigue la Corporación, no son en ningún caso lucrativos; sin embargo deberá garantizar que sus finanzas le permitan su subsistencia y desarrollo. Sus fundadores tienen en mira facilitar la instrucción, adaptar los estudios a las necesidades propias del país, desarrollar las facultades de trabajo disciplinado y productivo, mantener el nivel moral con el cultivo de los sentimientos elevados y formar ciudadanos tolerantes, respetuosos de las creencias de los demás, que rindan culto a los deberes e ideales humanos. Con el propósito de facilitar el cumplimiento de los anteriores fines, la Corporación desarrollará su actividad académica en los siguientes aspectos:

- La docencia, cuyo propósito fundamental consiste en utilizar los desarrollos del conocimiento con miras a formar y educar a la persona, para desempeñarse en los diferentes campos del quehacer social.

- La investigación, orientada a crear, desarrollar, sistematizar, aplicar y difundir el conocimiento, con el objeto de promover el desarrollo económico, social y cultural en su área de influencia.
- La extensión, dirigida al estudio de las necesidades y problemas de la comunidad, contribuyendo en su solución a través de programas de asistencia, dirección, orientación y evaluación de los sistemas de producción, bienestar colectivo y adecuado aprovechamiento de los recursos.

### **Identidad valorativa y función axiológica de la Universidad**

El proyecto Educativo Institucional resalta los valores que identifican la naturaleza de la Institución y que deben estar permeados en todos los procesos propios de la Universidad y de sus ambientes, en donde se realiza el trasegar diario de las actividades que le son propias: docencia, investigación y proyección social.

En los procesos de la didáctica y la pedagogía, los valores se manifiestan en cada acción propuesta, de tal manera que con la permanente reflexión de ellos y de su praxis se logra sensibilizar a la comunidad Piloto en su identidad valorativa.

Sus valores se evidencian en:

Su nombre "PILOTO": Define el diccionario de la Real Academia de la Lengua, 1.992 *"Piloto... la cosa designada por el nombre que le precede funciona como modelo o con carácter experimental"*. Así, la Universidad Piloto, desde la perspectiva de sus fundadores, pretende ser expresamente un modelo de universidad y un experimento permanente; institución pionera, innovadora, y renovadora; un experimento que explora nuevos caminos.

El valor de la apertura a todas las formas del saber científico: El principio formativo de la Polivalencia, como estrategia para lograr la apertura cognitiva, mediante la cooperación y la conformación de equipos polivalentes entre especialistas de diferentes profesiones.

El principio de la Formación Integral del hombre: Como Universidad estará comprometida en la preparación de profesionales que requiere el país, formados con un alto contenido social, para lograr una realización plena del hombre y configurar una sociedad más justa.

El valor del sentir y la Inserción social: La Universidad cumpliendo su misión proyecta su acción educativa, a través del análisis crítico, reflexivo y la configuración de soluciones en ambientes sociales, laborales, comunitarios, sobre la problemática social colombiana y mundial.

El valor de la creatividad: Por su naturaleza la Universidad surge de una cadena de intuición, imaginación, propósitos y voluntades innovadoras y renovadoras.

El valor de la investigación: Como espacio orientado a crear, desarrollar, aplicar, construir y difundir conocimiento a nivel científico y tecnológico, con el objeto de promover los desarrollos urbanos y regionales de su área de influencia, en los ambientes nacional e internacional, así como los demás prospectados, acorde con los énfasis y campos de acción de la academia piloto.

## **Coherencia del Proyecto Educativo del Programa con la Misión y el Proyecto Educativo Institucional**

Más allá de convertirse un documento escrito el Proyecto Educativo del Programa busca darle sentido, identidad y coherencia a la dinámica académica del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios por medio de un proyecto que estructurado desde el interior, pretende establecer un modelo que garantice el desarrollo, la vigencia y la existencia de éste, a partir de la reflexión constante en torno a, la valoración axiológica y el reconocimiento de su función social, que oriente regule y proyecte el desarrollo del Programa. El PEP debe guardar una alta coherencia con el proyecto Institucional, en concordancia a los lineamientos, políticas y principios misionales, convirtiéndose en un instrumento de referencia, consulta y navegación, para todos los actores dentro del ejercicio académico del *deber ser*. En este sentido, éste documento de referencia debe explicitar los propósitos de formación, objetivos de aprendizaje y todas aquellas prácticas pedagógicas, de tal forma que se haga evidente tanto el desarrollo de estos objetivos como la evaluación de los mismos. El PEP debe adaptarse a los cambios de la universidad y a los internos del programa producto del impacto con su entorno, sin modificar los principios fundamentales sobre los cuales ha emergido, viéndose como un acuerdo de voluntades para la evolución, transformación, argumentación y proyección constante, al interior de la comunidad académica.

El Programa en Diseño de Espacios y Escenarios dentro de su fundamentación se encuentra inmerso dentro del espíritu del Proyecto Educativo Institucional en la medida en que uno de los elementos de su Misión es la formación integral de individuos con posturas críticas y mentalidad abierta para comprender -en este caso- **el diseño como una estructura particular de pensamiento** que, acorde con los principios institucionales que se desarrollan a través del currículo, actuarán teniendo como fin el logro de la excelencia académica, la construcción de una actitud responsable y autónoma en beneficio de la sociedad, respetando la pluridiversidad, en pos de la equidad y reconociendo el potencial progresivo de los estudiantes para manifestarse y desarrollarse de manera coherente y a la vez creativa, mediante el *aprender a aprender*, bajo el compromiso de la convivencia pacífica en sociedad, promovida por la el diseño como ente catalizador.

Así mismo, el programa evidencia coherencia desde su estructura macro y micro curricular, y el desarrollo de las áreas sustantivas de toda institución de educación superior en cada uno de sus ámbitos de intervención, garantizando a su vez cobertura educativa y formulación de soluciones a necesidades del sector productivo y de la comunidad.

### **1.3. Fundamentos epistemológicos y conceptuales del Programa**

#### **Fundamentación general**

Se presentan a continuación los elementos de fundamentación desde el punto de vista epistemológico y del conocimiento del ser humano en su formación integral y desde la concepción educativa y pedagógica para el compromiso que asume el Programa de Diseño de espacios y Escenarios. En principio y a partir de los referentes institucionales mencionados con anterioridad, se plantean aquellos conceptos básicos que son característicos unívocos del Programa, y que direccionan todas las acciones al interior de él. En principio, es pertinente generar una visión y acuerdo común sobre los componentes disciplinares básicos que enmarcan el entorno de desarrollo académico:

## **El diseño**

El diseño es un proceso creativo con carácter de proyecto, destinado a conferir un orden significativo a los elementos que configuran un todo, definiendo sus propiedades y características.

## **El escenario**

Se entiende como escenario, el conjunto de hechos y situaciones relativas (tiempo) que estructuran toda actividad y que son susceptibles de ser proyectados de manera significativa (espacio), a partir de interacciones entre seres humanos, objetos y el lugar donde se desarrollan. Concepto que, en tanto se mantenga dentro del ideal alcanzable de las interacciones, será homologable al espacio abstracto propuesto por Leibnitz.

## **El espacio**

El espacio será entendido como el conjunto de elementos con características específicas que permiten ordenar y delimitar el concepto de escenario. En el caso de ser materializado a través de la morfología y la experiencia, se entenderá como espacio físico o concreto.

## **Las relaciones sinérgicas de componentes**

La sinergia e inter-dependencia de los tres componentes básicos enunciados, se valida en términos de los niveles de relación que se generen entre ellos. Estas relaciones se pueden interpretar en el diseño de espacios y escenarios, a través de la comprensión y estudio de la proxémica. La proxémica es el estudio derivado de la semiótica, que enfoca su accionar en las interacciones humanas que se desarrollan en los espacios. Se aborda aquí, como un campo de estudio antropológico-sociológico, sobre la relación entre el individuo, los elementos propios de habitabilidad del ambiente en que se encuentra, y los comportamientos derivados de esta relación. Entendido así, estudia las relaciones entre las personas y los objetos (y su significado) durante la interacción en determinado espacio físico. La dimensión proxémica permite a las personas crear un marco de interacción que adquiere sentido, dentro de una relación espacio-tiempo.

Partiendo de la perspectiva particular del Diseño de Espacios y Escenarios como disciplina académica, la proxémica se entiende no solo como una disciplina que indaga acerca de la manera en que el hombre usa y estructura su espacio vital durante procesos de interacción en su hábitat, sino también la forma en que dichas interacciones se encuentran mediadas en razón a sus necesidades y a características sociales y culturales que determinan el cómo entiende e interpreta la relación tiempo-espacio. Al margen de lo anterior, es de interés particular del programa el poder comprender las lógicas bajo las cuales el sujeto le otorga sentido y significado al espacio en donde dichas interacciones se generan.

Si bien las dimensiones de análisis del escenario están mediadas por las relaciones del sujeto con el espacio, los objetos con el espacio, los sujetos con los objetos y los sujetos entre ellos, debemos entender que en el caso de estos últimos, su presencia, movilidad y ubicación en el espacio son los que definen el desarrollo de dichas prácticas.

## **Fundamentación epistemológica**

La actual coyuntura colombiana y latinoamericana, obliga desde la educación y particularmente desde la educación superior, a realizar un planteamiento epistémico con el objeto de fortalecer las herramientas de aproximación a las propias realidades y a desarrollar y fortalecer la capacidad de reflexión y generación de conocimiento para fortalecer la concepción de soluciones propias, que si bien se apoyen en la revisión de referentes universales, reconozcan y partan de la especificidad de nuestra problemática y sus soluciones contextualizadas.

Un breve análisis complementario de nuestra realidad, permite observarla a través de su descomposición en factores. Uno natural que determina el clima, la topografía, los recursos naturales, cuyo análisis deberá permitir, en cierta medida, la comprensión y valoración de las formas de desarrollo de los colectivos humanos urbanos, entendiendo por urbano todo el sistema físico y entorno artificial que el hombre ha integrado a la geografía. Otro de carácter social que define la realidad cultural entendida como lengua, religión, factores psicológicos, costumbres, usos y valores estéticos y sociales que contribuyen al análisis y comprensión de las estructuras de habitabilidad humana y las político-administrativas de las comunidades.

La comprensión de estas variables, el reconocimiento de su importancia en todas las formas del ejercicio profesional, la profundidad de su estudio y la posibilidad de su manejo, permitirán consolidar las bases para el análisis, la evaluación y la retroalimentación de cualquier modelo propio o foráneo, a la vez que se constituirán en las herramientas fundamentales para la formulación de modelos de desarrollo progresivo.

Se sentarán así las bases para el estudio científico que sirva de base para el desarrollo teórico y crítico del diseño como disciplina que busca fortalecer la creación de modelos con contenido cultural, sólidos a la luz de los saberes propios de la ciencia y la tecnología.

### **Fundamentación humanística**

La educación plantea al hombre, el reto de comprender de manera diferente el mundo y las sociedades para estar en capacidad de asumir el planteamiento y desarrollo de una relación madura y responsable consigo mismo, con el otro, con la sociedad, con el medio ambiente y con su crecimiento espiritual. La comprensión de la complejidad en el desarrollo de la personalidad y de la multiplicidad de relaciones que se establecen a lo largo de su vida, obliga a la academia a definir y dimensionar en el campo de cada especialidad, el compromiso que las instituciones educativas asumirán en la formación de la vida de los individuos que llegan a ellas.

Se entiende la formación integral como aquella que procura el desarrollo equilibrado de todas las dimensiones del individuo. Toda persona buscará convertirse en agente de su propia formación a nivel académico y a nivel personal, lo cual favorece el desarrollo de la autonomía en la toma de decisiones responsables.

La labor específica de la formación en el Programa, está orientada a dotar al estudiante de las herramientas del conocimiento, de la investigación la comunicación y la gestión de proyectos, fundadas a partir del desarrollo de habilidades de pensamiento, en lo referente a sus capacidades de observación, de experimentación, de clasificación, de análisis y síntesis, de conceptualización y toma de decisiones para el desarrollo de proyectos.

De otra parte, todas las especialidades propias de la disciplina del diseño están orientadas al manejo y la definición de la forma. Sin embargo ella deberá ampliarse al reconocer en el individuo la dimensión estética y desde allí, el amplio rango de sensaciones y estímulos que proporcionan una dimensión ampliada de las experiencias humanas. Esta dimensión, humaniza y sensibiliza la comprensión del mundo artificial, además de permitir el desarrollo integral de la personalidad.

No puede descuidarse el fortalecimiento de la dimensión física, que, bajo aspectos como salud y equilibrio corporal y mental, debe conducir a que el cuerpo sea reconocido como valor y a su vez valorado como instrumento privilegiado de la experiencia social-afectiva y soporte de la



comunicación y de la expresión. Es allí, en el marco de la corporeidad como medio, donde se proyecta especialmente la relación con los otros, por medio del conocimiento de sí mismo, del otro y el consecuente ejercicio en el diálogo.

Finalmente, toda la formación anterior debe ser orientada al fortalecimiento de la ética, que conduzca al individuo a reconocer y respetar los valores, tanto propios como ajenos, a contribuir al desarrollo común de la humanidad en la sociedad en que se desenvuelve, y a constituirse en sujeto actuante autor y dueño responsable de su propio proyecto de vida.

### **Fundamentación pedagógica**

El ámbito científico ha empujado de manera acelerada el desarrollo del saber humano: Ciencia y Tecnología, particularmente en países altamente desarrollados, a la vez que generan una gran acumulación de conocimientos científicos que evolucionan permanentemente y en poco tiempo, lo cual implica revisar y replantear constantemente los principios científicos y avances técnicos que en algún momento pudieron entenderse como definitivos. Esto obliga a una profunda y constante revisión de los saberes, destrezas y habilidades (ya no de los contenidos dictados), así como de las herramientas y estrategias de enseñanza-aprendizaje desde la docencia.

Esta situación obliga a un nuevo enfoque que debe conducir, a la realización de profundas revisiones, tanto de orden cualitativo como cuantitativo en el cotidiano valorar a un individuo en crecimiento. Cambios radicales en la estructura y métodos de la transmisión de saberes, y por tanto en la misma filosofía de la educación. La vertiginosa generación de conocimientos, debe provocar el abandono de las formas de enseñanza tradicionales, y dar paso a medios educativos que se orienten a procurar que el estudiante adquiera conciencia sobre la necesidad de educarse de forma permanente y la voluntad para asumir tal responsabilidad.

Por todo lo anterior, se propone la formación integral del Diseñador Piloto, como un visionario capaz de gestar, organizar y liderar proyectos de diseño de espacios que busquen mejorar la calidad de vida de la comunidad a la que sirve. Formado para buscar su realización personal y para buscar la excelencia académica, con fundamento en la ciencia, la cultura y la tecnología, desde una postura crítica, con responsabilidad social, con visión ética y con un alto nivel de creatividad.

## **2. SENTIDO DE LA FORMACIÓN Y PROPÓSITO DEL PROGRAMA**

### **2.1. Pertinencia del Programa**

El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, se caracteriza por ser innovador dentro del ámbito nacional desde la visión más esencial del diseño. Desde su creación en el 2006, cuando se empezaron a discutir las razones de su pertinencia y creación, se analizaron de manera crítica, diferentes aspectos que incidían categóricamente -y lo siguen haciendo- en la educación profesional colombiana y su repercusión en el ámbito social. De igual manera la Misión de la Universidad Piloto de Colombia, desde su génesis en la década de los sesenta, dedica su esencia a formar integralmente al hombre, permitiéndole ser un instrumento de cambio, que garantice el bien común y que pueda responder de manera idónea y creativa a la problemática social colombiana, propendiendo por una sociedad más justa e igualitaria.

Se determinó, que el momento social, político y económico de la nación, permitía la creación y puesta en marcha de una respuesta concreta desde la Visión y Misión de la Universidad, que influenciara los cambios y tendencias en lo político y económico en sus modos de articulación hacia la cultura social del diseño. Dichos cambios se manifestaban en condiciones ideales en sectores productivos de la nación que generaban demanda de profesionales idóneos en el campo del diseño y el manejo del espacio como eje fundamental de su disciplina, y la articulación hacia los nuevos modelos de habitabilidad, permanencia, educación, cultura y producción, siendo el diseño una disciplina que ejerce un impacto significativo en dichos modelos prospectivos y cambiantes.

Bajo estas premisas, en el año 2006, se propone la estructuración de un programa académico que forme de manera integral a profesionales en diseño de espacios y escenarios, de modo que puedan responder con responsabilidad a las necesidades concretas que la nación demandaba y estructuraba en este campo de acción, con clara visión prospectiva. Desde esta perspectiva la formación de los profesionales de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia se caracterizará por un desarrollo humano integral al interior de una disciplina determinante y caracterizadora de los espacios significativos de relación social en los que el hombre contemporáneo se desenvuelve. El programa propende entonces, por formar a los diseñadores con gran conciencia crítica frente al diseño contemporáneo tanto en lo local como en lo global, en una búsqueda constante de generar lenguajes y manifestaciones propias que de sentido de pertenencia y diferenciación frente a los modelos preestablecidos desde otras latitudes y visiones del diseño.

Está estructurado con una clara intención de formar y proyectar al diseñador de espacios y escenarios en la comprensión de los movimientos culturales, sociales y económicos que demandan cada día más una respuesta objetiva y específica en el dominio del espacio desde consideraciones abstractas y complejas. Este tipo de comprensión posibilitará que los estudiantes estén llamados a desarrollar este potencial y a tener una visión mucho más amplia del campo de acción y estudio en el que se desenvolverán, asumiendo un enfoque pluralista y una visión crítica, innovadora, prospectiva, ética, técnica y estética que permita su reconocimiento e incorporación a la industria creativa, cultural y económica del país.

Los aspectos diferenciadores del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto con otros programas afines en Colombia, están enmarcados dentro de los siguientes aspectos:

- En la formación del estudiante Piloto se caracteriza por estar involucrada en el modelo fundacional de “universidad de estudiantes, para estudiantes”, con una concepción específica de valoración de la persona como poseedora de un valor absoluto e irremplazable, como ser libre, autónomo, activo y que trasciende desde sí, hacia la sociedad.
- Cuenta con dos momentos de formación. El primero es de formación básica fundamentado predominantemente por aquellos conocimientos que en el ámbito de las ciencias duras (matemática, geometría, biología, física), permiten comprender los fenómenos naturales y sociales que pueden ser motivo de intervención del diseño. El segundo momento se orienta en mayor medida a una formación disciplinar profesional, que abra el compás de visión formativa desde las ciencias blandas (humanidades), para proponer desde la comprensión de los fenómenos sociales, escenarios de interacción humana.

- El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, establece una visión ampliada de la intervención del diseño en el campo de los espacios humanos. Una perspectiva que va más allá del interiorismo, que habitualmente se compromete con espacios residenciales. Por su carácter formativo, Diseño de Espacios y Escenarios forma una estructura de pensamiento que está en capacidad de entender las dinámicas que llevan a involucrarse en el diseño de espacios: comerciales, educativos, recreativos, laborales, teatrales y escenográficos, entre otros.

### **2.1.1. Objetivos del Programa**

Los objetivos de formación están formulados en tres direcciones: Hacia el estudiante, hacia el proceso formativo y hacia el programa

#### **El estudiante:**

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de comprender y aplicar los fundamentos del diseño que contemplan factores metodológicos, culturales, ambientales, tecnológicos, estéticos y semióticos para la configuración del espacio.
- Dotar al estudiante de herramientas teóricas, conceptuales, proyectivas y productivas que le permitan interpretar y construir mediante la investigación, proyectos innovadores de diseño de espacios.
- Lograr que el estudiante comprenda la dimensión del estudio del escenario para proponer de uso, la forma, el lenguaje y su estructura axiológica, como pilares fundamentales hacia una proyección de su profesión e idoneidad.
- Proyectar respuestas de diseño, pertinentes e innovadoras de acuerdo a la realidad en que actúa, siendo conocedor y responsable del impacto de estas en el entorno de desarrollo
- Aplicar conocimientos y habilidades de comunicación y argumentación, mediante el manejo de diversos lenguajes y medios, con el fin de posibilitar sus propuestas proyectuales.

#### **El proceso formativo**

- Como proceso busca preparar al estudiante con respecto a la realidad del desarrollo de respuestas proyectuales de diseño de espacios, por medio de la confrontación de estas en el ámbito empresarial y productivo.
- Incentivar la participación activa de los estudiantes en actividades institucionales, culturales y políticas, donde que fortalezcan la impronta del programa a nivel regional y nacional.

#### **El programa**

- Busca generar una reflexión crítica con el fin de aportar conceptual y metodológicamente a la construcción y consolidación del diseño de espacios, con un trabajo comprometido y mancomunado con comunidades, instituciones de diversa índole, gremios y el Estado.
- Incentivar y apoyar el desarrollo de una comunidad académica, integrada por profesores, estudiantes y directivos, que asuman su compromiso con ética y mística, participando juntos, en la consolidación de una cultura investigativa y creativa del diseño.

### **2.1.2. Propósito formativo del Programa**

El concepto de propósito de formación, es el resultado que se busca obtener de un proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se espera suscitar cambios y transformaciones en el estudiante, con el ánimo de ampliar o acrecentar su capital de conocimiento y actitudinal para aportar

igualmente al crecimiento social y humano. En un propósito no se describe una actividad o conjunto de actividades académicas, sino lo que se pretende lograr al realizar dichas actividades, lo que a la postre se va a traducir en dominios de aprendizaje. Esta claridad nos permite establecer y aplicar estrategias didácticas y criterios definidos de evaluación formativa coherentes, que deben superar la evaluación por apropiación de contenidos.

El programa de Diseño de Espacios y Escenarios pretende, configurar un esquema formativo, donde el estudiante tenga la posibilidad de **desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior**, que le permitan construir conocimientos en torno al diseño de espacios, desde las relaciones entre los objetos de estudio que soportan y orientan al programa, con el fin de estructurar **pensamiento en diseño** con carácter prospectivo. Para el logro de este propósito, el desarrollo de **proyectos de diseño** se constituye en la herramienta didáctica predominante a lo largo del proceso formativo.

### 2.1.3. Objetos curriculares

La intención formativa descrita en el anterior punto, será posible a partir de los siguientes elementos sustantivos que encausan el direccionamiento del Programa. Los objetos se constituyen en la razón de ser y fundamento del accionar académico del Programa. Se entienden como *ejes articuladores* que promueven la reflexión permanente frente a la construcción de conocimiento, permitiendo definir la filosofía formativa del currículo, la orientación y los procesos pedagógicos que ayudan a consolidarlo.

#### 2.1.3.1. Objeto de Conocimiento

El objeto de conocimiento busca erigirse como a la unidad básica en torno a los saberes que se pretenden construir en una disciplina particular. En el caso del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, es **Pensamiento de Diseño**. La construcción de pensamiento de diseño, busca preparar profesionales que conceptualicen, desarrollen y materialicen proyectos, comprendiendo las dimensiones e interacciones de diversos espacios con el ser humano, y en donde los procesos de enseñanza-aprendizaje, se orientan constantemente a cuestionar los fenómenos y en concebir soluciones novedosas e innovadoras de carácter prospectivo, que generen cambios y aportes sustanciales frente a las dinámicas y prácticas sociales, las cuales son susceptibles de ser concretadas en escenarios de uso y habitabilidad.

#### 2.1.3.2. Objetos de Estudio

Un objeto de estudio es un enunciado que orienta el campo de conocimiento explícito de una disciplina a diferencia de otras afines. En el caso específico del Programa, los objetos de estudio versan alrededor de **aquello que todo estudiante de Diseño de Espacios y Escenarios debe saber para desempeñarse como tal** y acercarse a la construcción del pensamiento en diseño. Los objetos de estudio hacen referencia a los componentes que convalidan el campo específico y exclusivo de una disciplina desde sus relaciones. Se parte entonces de un cuestionamiento básico para la formulación de éstos objetos: ¿Qué campos de conocimiento debe dominar todo estudiante del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia?:

##### - **Reconocimiento de escenarios situacionales.**

Es de vital importancia formar al Diseñador de Espacios y Escenarios para que esté en capacidad de analizar la forma en que se dan las dinámicas de actividades prescritas (como se realizan en la actualidad) y que conlleven a construir visión crítica y pensamiento complejo en torno a las posibilidades de transformación que existen, sobre las posibles re-interpretaciones e inter-

relaciones entre los actores involucrados y el entorno circundante, para proponer desde allí nuevas actuaciones humanas en un escenario de uso diseñado (propuesta de una nueva realidad), que definen el desarrollo de las prácticas mediadas por las relaciones del sujeto con el espacio, los objetos con el espacio, los sujetos con los objetos y los sujetos entre ellos.

- **Construcción de relaciones espaciales significativas.**

Partiendo de lo anterior, es perspectiva particular del Diseño de Espacios y Escenarios como disciplina, la generación de propuestas de configuraciones de escenario y la forma en que las interacciones humanas se encuentran mediadas en razón a las necesidades y a características sociales y culturales, que determinan el cómo entiende e interpreta la relación tiempo-espacio. Es de interés particular del Programa el poder comprender y proponer las lógicas bajo las cuales el sujeto le otorga sentido y significado al espacio en donde dichas interacciones se generan.

- **Gestión de proyectos de diseño.**

Se hace igualmente necesario concretar las nuevas relaciones en un espacio diseñado. Esta concreción implica visualizar la posibilidad futura de su existencia y la definición de las condiciones y especificaciones de orden diverso, bajo las cuales se hará posible el diseño del espacio. El proyecto de diseño establecerá una ruta de acción que dará un orden significativo a los elementos que configurarán, delimitarán y materializarán el concepto de escenario en un espacio, dando respuesta a todos los factores que inciden en ello: funcionales, morfológicos, experienciales, técnico-productivos, económicos y de uso de recursos.

### **2.1.3.3. Objeto de Aprendizaje**

Es un recurso o conjunto de recursos que se usan como soporte para el aprendizaje satisfactorio en determinado campo del conocimiento. Para el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, el objeto de aprendizaje gira en torno a todas las actividades tendientes a construir **cultura de proyecto de diseño**; actividades que impulsen al estudiante a aprender a **estructurar, desarrollar y gestionar proyectos de diseño** entendiendo la dimensión del escenario de interacciones y orientado a proyectar espacios para ello.

El proyecto como proceso controlado, posibilita salir de un estado pasivo de enseñanza, hacia emprender un estado de activo de aprendizaje, que enfrenta al estudiante a descubrir y experimentar con distintos principios, conocimientos, técnicas, expresiones, habilidades y prácticas propias del diseño.

### **2.1.4. Sentido del Currículo en relación con los Objetos Curriculares**

El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, busca hacer de la investigación formativa una experiencia propia del aprendizaje que se concrete en el proyecto de diseño; práctica académica donde lo teórico y lo práctico se fusionan para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, y para validar la propuesta disciplinar que busca estructurar y dar sentido al conocimiento y las destrezas que deben caracterizar al futuro profesional, garantizando la calidad del programa ofertado. Pero más allá de este mismo hecho, también busca garantizar en el tiempo, la interacción y el compromiso entre los docentes, los procesos formativos, los contenidos y los estudiantes, con miras a una formación integral centrada en el reconocimiento de complejo de situaciones y las nuevas interpretaciones de ellas, que conlleven a proponer relaciones significativas, enmarcadas en un espacio proyectado desde el diseño.

Cabe recordar que la Universidad Piloto de Colombia, se ha propuesto como parte de los desafíos pedagógicos e institucionales, “...la integración del ser, del saber y del hacer, como desafío institucional, orientando la labor de enseñar a aprender, para aprender a aprender, aprender a comprender y aprender a emprender.”, en respuesta a “...teorías y paradigmas investigativos inter y trasdisciplinarios, modelos, propuestas y planteamientos en Educación Superior”, que surgen precisamente de la reflexión continua en materia de pedagogía y de la necesidad de innovar como estamento de educación superior que desea responder a las demandas de la sociedad en términos educativos y a las propias expectativas en relación a brindar una formación integral.

### **2.1.5. Perfiles**

En concordancia con los objetos curriculares propuestos como ejes formativos, el Programa ha definido los siguientes perfiles que describen las capacidades y competencias propias de aspirantes, estudiantes y egresados que se buscan dentro del proceso formativo propuesto.

#### **2.1.5.1. Perfil de Admisión (Aspirantes)**

Los Aspirantes a ingresar al Programa Académico de Diseño de Espacios y Escenarios, deben mostrar un alto interés en torno a temas relacionados con el diseño, la arquitectura y el arte; poseer aptitudes en su capacidad analítica y sintética para la resolución de problemas, sensibilidad creativa, aptitudes de comprensión espacial, capacidad de abstracción, respeto por el entorno social y ambiental, y un alto sentido ético. Un manifiesto deseo de aprehender, conjugado con los hábitos de estudio, evidenciando facilidad y disposición expresiva.

#### **2.1.5.2. Perfil de Formación (Competencias)**

El estudiante del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de Universidad Piloto de Colombia, será formado para desarrollar sus competencias en:

- **Analizar y resolver problemas** relacionados con la funcionalidad y la calidad estética de los espacios desde la aproximación conceptual del escenario de interacción, en entornos naturales y artificiales.
- **Conceptualizar y prospectar escenarios** para el desarrollo de actividades humanas.
- **Interpretar y proponer soluciones creativas** para cada tipo de proyecto con base en los aspectos de configuración espacial, funcionalidad, uso, construcción y viabilidad productiva.
- **Comprender, gestionar y planificar proyectos** de intervención de espacios, utilizando los conocimientos construidos sobre diseño y calidad de vida, la seguridad y el bienestar general, propendiendo por la protección y conservación del medio ambiente a través del uso racional de recursos.

#### **2.1.5.3. Perfil Profesional**

El Diseñador de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, será un profesional capaz de ver e interpretar la realidad de las actividades humanas con actitud crítica, responsable e indagadora, y a partir de ello, desarrollar proyectos de transformación, adecuación, creación de espacios conceptualizados en el marco del escenario de interacciones. Actuar como un profesional con un alto nivel de sensibilidad hacia el medio ambiente, y mantener una actitud de cooperación y colaboración en trabajos creativos interdisciplinarios.

#### 2.1.5.4. Perfil Ocupacional

El profesional en Diseño de Espacios y Escenarios, podrá desempeñarse como:

- **Proyectista, asesor y/o consultor** en diseño de espacios al interior de departamentos creativos y de innovación en empresas del sector público y privado.
- **Diseñador** al interior de empresas o estudios, desarrollando y gestionando propuestas de diseño de espacios comerciales, laborales, educativos, residenciales, culturales, entre otros.
- **Gestor** de proyectos de diseño para industrias culturales y de entretenimiento.
- **Emprendedor** en la creación de empresas que presten servicios de diseño de espacios.

#### 2.1.6. Enfoque Pedagógico del Programa.

La Universidad Piloto acogió el fecundo principio de una **formación integral polivalente e interdisciplinaria**, que abriera la visión de la Comunidad Académica en el horizonte nuevo de la reintegración de la ciencia, la tecnología y el humanismo, desde la matriz misma de la sociedad, a través de tres elementos: los actores, los saberes y los escenarios; con ellos se materializa la integración del ser, del saber y del hacer, como desafío institucional, orientando la labor de enseñar a aprender para aprender a aprender, aprender a comprender y aprender a emprender.

La propuesta del Proyecto Pedagógico de la Universidad Piloto surge a partir de dos vertientes: una de ellas es su propia identidad institucional innovadora, y la otra desde los adelantos de las ciencias pedagógicas, que buscan ansiosa y urgentemente la calidad de los procesos tendientes a proporcionar una formación integral. La pedagogía en la Universidad Piloto de Colombia, es un instrumento de integración de las dimensiones humanísticas, tecnológicas y cognoscitivas creativas e innovadoras, propias del espíritu crítico de quienes construyen conocimiento.

#### Noción de currículo

El currículo es un instrumento, en el proceso educativo, inteligente y flexible. Su razón de ser es la formación integral del estudiante y el logro de sus perfiles humano y profesional. Busca, entonces, la inserción social de la academia y el afianzamiento de la identidad institucional, propia de la Universidad, en todos los Programas y en todas las instancias.

A los currículos se exige fundamentación epistemológica y pertinencia (Gestión curricular), deben ser flexibles, incorporar los criterios de competencias y, necesariamente, incluir y dar cabida a los saberes universales y a la interdisciplinariedad. Para la Universidad, el currículo debe ser pensado para formar mentes polivalentes, abiertas, comprensivas y flexibles.

#### Los perfiles y el currículo

El currículo cumple una función múltiple: La Institución se identifica en su diseño curricular, que condensa los valores institucionales en los perfiles de calidad humana, hace ciencia y tecnología, exige un universo de valores en el que la justicia, la honestidad, lo político, la familia, la sociedad, el sentido de lo global, la equidad y participación hacen noble la vida.

El diseño curricular de los programas académicos se basa en la interdisciplinariedad, en la experiencia, en la investigación científica, en las ciencias básicas, en conocimiento de los universos culturales y el universo de los fenómenos de conciencia y la rigurosidad de los métodos con los que se les investiga. Un programa busca sus propios rasgos de identidad, haciéndolo más responsable frente a la sociedad y más atractivo para los estudiantes.

## **Los lineamientos Pedagógicos y Didácticos**

El programa busca a través de las prácticas pedagógicas de formación que el estudiante aprenda a aprender, a ser, a hacer, a emprender y a convivir; pero sobre todo a pensar en diseño, que lo haciéndolo reflexionar de manera constante; replantear y proponer los problemas y saberes objetivados en la disciplina. La formación polivalente busca que el futuro profesional adquiera un compromiso permanente con el conocimiento, de tal forma, que en esta relación sea el fundamento de las condiciones para su desarrollo personal, intelectual y social.

### **- La didáctica**

El medio académico y la convivencia universitaria se convierten en ambientes permanentes de construcción de significación de saberes. Y dentro del quehacer universitario, la didáctica se convierte en el principal puente en la interacción de docentes y estudiantes.

La didáctica requiere docentes con formación constantemente actualizada, que interioricen los métodos conducentes a descubrir las significaciones epistemológicas de los propios fenómenos y de la ciencia, con espíritu crítico y analítico. Profesores así son los únicos que pueden formar integralmente a sus estudiantes. El docente debe tener actitud investigativa y dominar los métodos científicos, ya que la mejor formación es aquella en que el estudiante adquiere la actitud y los métodos investigativos necesarios para continuar su educación a lo largo de la vida con los que se les investiga.

### **- El proceso de enseñanza - aprendizaje**

La universidad trabaja en estructurar un modelo de enseñar a pensar que incluye en varios aspectos el desarrollo del pensamiento "formal", lógico, riguroso, analítico; claro está que considerándolas como etapas dentro de líneas más flexibles de pensamiento creativo.

Se trata de enseñar los límites y aplicabilidad del pensamiento creativo en donde se construyen una serie de acuerdos comunes provisionales, en tanto se enriquece el conocimiento y se logra su propia superación. Enseñar a hacer incluye el desarrollo de habilidades y destrezas, eficaces y eficientes de interacción con las realidades concretas: con los recursos, con las personas, con las instituciones.

Desde este punto de vista la universidad va en dirección opuesta de los lineamientos y pensamientos rigurosos y menos flexibles tradicionales; cree en las formas menos rígidas, no lineales que pueden evidenciar una interacción cotidiana entre estudiantes docentes y administrativos, propiciando interacciones novedosas de formas de enseñanza y el aprendizaje. La pedagogía que genera estas interacciones, se deben reflejar en los diferentes ambientes y contextos de trabajo como los talleres, módulos, proyectos de innovación en el aula o actividades prácticas en contexto.

Es necesario replantear la vieja relación entre teoría y práctica. La teoría no es un cúmulo de información inconexa que se memoriza a manera de dogma. El problema no es una excesiva formación teórica informativa, sino una enseñanza de tipo formativo. Una sólida formación teórica requiere su continua interacción con la práctica.

Se requiere para la generación de conocimiento en diseño una estrategia didáctica que permita que propicien:

- La estimulación, la colaboración y la participación de los alumnos y maestros;



- Respetar los diferentes ritmos de aprendizaje;
- Detectar los intereses o temas que seduzcan y den expectativas de aprendizaje;
- Garantizar el derecho de cada uno de ser escuchado, respetado y valorado bajo la temática del argumento fuerte;
- Modular los estímulos, propuestas, procedimientos y actividades que se plantean en esa dinámica cotidiana de aprendizaje.

Se requiere para esto de perfiles de maestros y estudiantes que puedan concretar, en situaciones específicas de aprendizaje, nuevas formas de trabajo a través de un esfuerzo creativo, buscando siempre (tal como lo plantea la libertad de cátedra) la posibilidad de la indagación, y de construir sus propias técnicas de acción, reflexión y aprendizaje.

Esto significa conocer una amplia gama de posibilidades didácticas, como las ya mencionadas, para aplicarlas o adaptarlas; especialmente las metodologías centradas en la investigación de un objeto de conocimiento concreto y en la resolución de problemas que de él se deriven.

### **Competencias**

Buscan propiciar el desarrollo de capacidades propositivas estratégicas, para experimentar formas significativas de *aprender haciendo*, integrando en el hacer, las capacidades expresivas del espacio y la forma.

Las competencias que se adquieren en una forma procesual permiten el logro del perfil profesional, formando actitudes cognitivas, sistémicas y procesuales que le permiten orientarse de manera proactiva a los campos profesionales de aplicación de la disciplina del diseño. A continuación se definen las competencias propias del área profesional en el Programa:

- **Cognitiva:** Desarrollo del pensamiento lógico, analítico, sintético, sistémico, holístico creativo e intuitivo en la aplicación de los principios disciplinares a resolver problemas de diseño que involucran al ser humano en sus diferentes esferas espaciales
- **Valorativa:** Identificar, argumentar y aplicar categorías éticas y estéticas del diseño, entendido como fenómenos cultural y social significativo en el contexto.
- **Comunicativa:** Interpretar y representar el espacio de la visión subjetiva y objetiva con procesos sensibles y técnicas de representación digital. Crear, argumentar y representar atmósferas y visiones espaciales.
- **Actitudinal:** Asumir una posición crítica y ética en el ejercicio profesional, una actitud proactiva para proponer procesos de mejoramiento en los ámbitos aplicados del diseño.

#### **2.1.7. Didácticas representativas del Programa.**

Están definidas como procesos metodológicos propios del espacio académico, que permiten encausar todo lo que requiere el ejercicio de cada actividad para adquirir las competencias necesarias.

- **Cátedra Magistral:** Es un espacio que tiene por objetivo exponer ideas constructivas a los estudiantes. El docente, conocedor de una disciplina o campo de conocimiento, expone a los estudiantes, desarrollos alrededor de un tema. Es una dinámica cuyo desarrollo recae prioritariamente en el docente; el papel del estudiante es complementar la presentación con

las consultas y ejercicios que requiere la disciplina, así como asistir a las tutorías que apoyan el desarrollo cognitivo. Este tipo de conferencia se concibe para un número no superior a 30 estudiantes y la evaluación de esta actividad se remite fundamentalmente a la presentación de pruebas escritas de diferente índole, que evalúen las competencias y que den cuenta del proceso.

- **El Proyecto:** Es el espacio académico donde se integran conocimientos teóricos y se materializan a través de destrezas prácticas. La práctica del taller, complementa el discurso teórico con el hacer productivo en el que se aprende haciendo. El proyecto de diseño, concilia la teoría y la praxis. Como lo señala Otl Aicher, el proyecto de diseño se convierte en una actividad emancipadora, pues en su transcurrir y desarrollo genera nuevos modelos para la acción, y nuevas maneras de hacer las cosas, cuestionando arquetipos y paradigmas para renovar la noción de mundo. La actividad proyectual, pone en juego el objeto de conocimiento (pensamiento de diseño), por ende es el proyecto la síntesis de la actividad misma del diseñador de espacios y escenarios. Se trata de una actividad sujeta a los siguientes principios pedagógicos:
  - Se fundamenta en una pedagogía participativa, donde el docente y el estudiante enfrentan problemas a la verificación práctica que sugiere la redefinición de papeles; se estimula la formulación de preguntas encaminadas hacia la comprensión y solución de un problema concreto. Se posibilitan las formas de pensar diferentes, reforzando los distintos campos de intervención.
  - El proyecto, como práctica pedagógica forma al estudiante en competencias, a través de la acción y reflexión que aportan con el fin de desarrollar proyectos, resolver problemas concretos o llevar a cabo determinadas tareas.
  - Finalmente, es un entrenamiento que tiende al trabajo interdisciplinario. Mediante la interacción y la cooperación se avanza desde la comunicación de ideas, hasta la integración de campos de conocimiento, en un esfuerzo por conocer y operar asumiendo el carácter multifacético y complejo de la realidad disciplinar.

El docente plantea un problema a resolver y motiva e induce al estudiante a tomar decisiones, plantear estrategias, organizar actividades y materializar soluciones posibles al problema inicialmente planteado. Es una actividad que requiere un número máximo de 15 estudiantes para lograr el seguimiento y la interrelación participativa. La evaluación del taller demanda la presentación de procesos de seguimiento y resultados concretos de la actividad desarrollada. Una bitácora que consigna el proceso de formación de saberes y un portafolio sintético y reflexivo en torno a la solución.

- **Clase Teórico Práctica:** Es el espacio que propicia la profundidad del aprendizaje en temas específicos, a través de la sinergia entre indagación y praxis. Esta actividad se concibe como una combinación de la información teórica formativa que se validan en la práctica en laboratorios o simulaciones. Este tipo de asignatura se concibe para un número no superior a 15 estudiantes. La evaluación formativa combina las evaluaciones de pruebas escritas y la presentación de productos, prototipos o resultados concretos de la actividad desarrollada, para hacer seguimiento del proceso de formación de saberes a partir de las experiencias, control de lecturas y ensayos.

- **Seminario:** El seminario es un espacio académico, donde docente y estudiantes propician y desarrollan un ambiente de reflexión crítica y constructiva, sobre las actividades de diseño de espacios y escenarios, bajo una mirada disciplinar y de la profesión, enfatizando en el quehacer del futuro profesional, que en el ámbito de la discusión y la reflexión, adquiere el carácter de cuestionamiento continuo, en un clima de recíproca colaboración. Lo anterior en coherencia con los propósitos de formación para cada nivel, con el fin de que los estudiantes validen sus conocimientos en el siguiente nivel del espacio taller de diseño.

El Seminario como generador de comunidad de indagación, no se conforma con recibir datos e informaciones ya elaboradas como convencionalmente se desarrolla en la clase tradicional o magistral (docencia-aprendizaje), por el contrario se distancia de conocimientos únicos para ampliar la visión de mundo. Propicia una constante reflexión didáctica por parte del profesor lo que genera diversos horizontes de comprensión. Lo más importante en la ejecución del Seminario es la intervención y la participación activa de los estudiantes. El estudiante debe consignar sus conclusiones en mapas mentales y disertaciones escritas. El docente modera y conduce las disertaciones y aporta métodos para dilucidar y concluir los temas. El número de participantes no debe ser mayor a 15 personas.

## 2.2. FLEXIBILIDAD

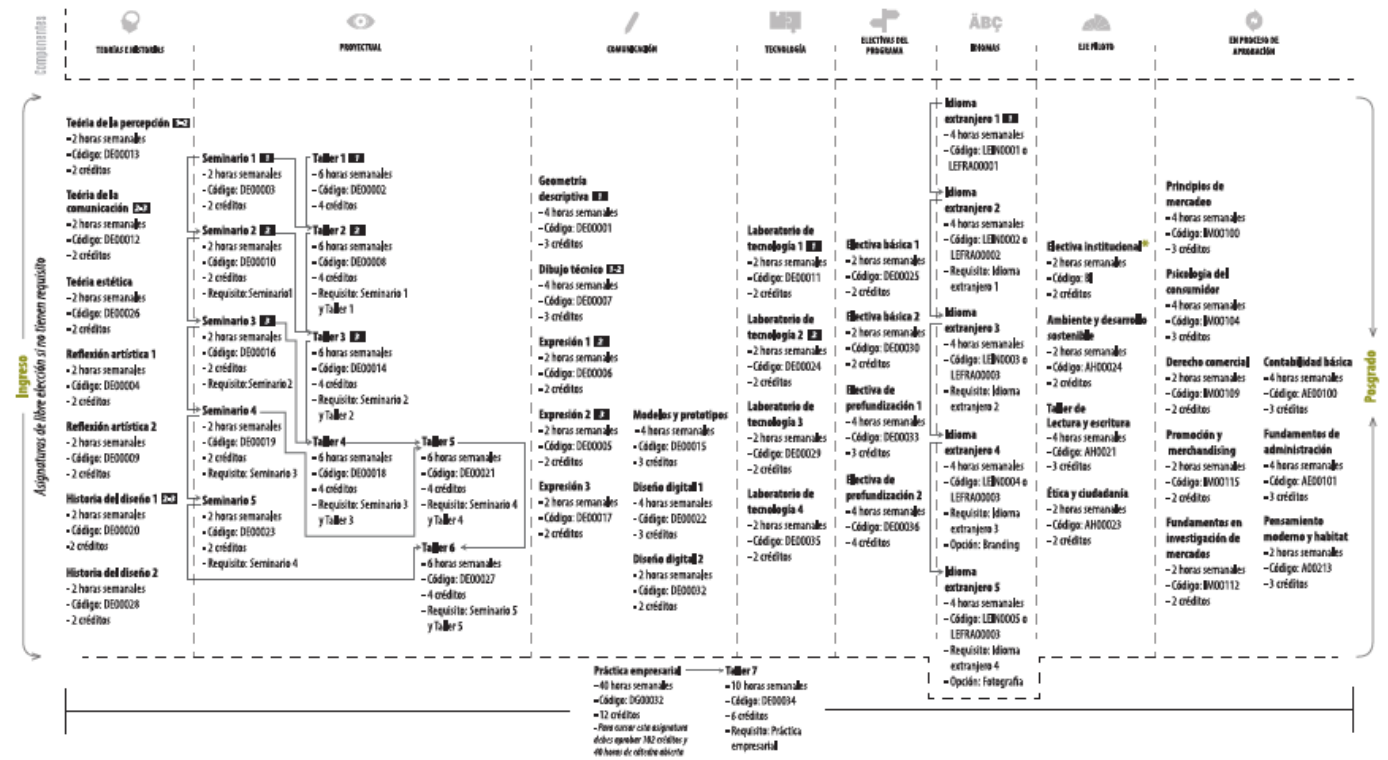
Un currículo flexible permite una visión de rutas diversas de navegación, para el cumplimiento de los objetivos formativos del mismo. Establece un respeto a la diferencia en los ritmos y considera la posibilidad amplia de saberes y habilidades de cada estudiante, ofreciendo la posibilidad de avanzar en un campo de su interés personal y vocacional pero que igualmente, puede garantizar la integralidad de los componentes académicos para lograr posicionar el perfil al culminar la etapa formativa universitaria.

La flexibilidad permite involucrar programas nuevos, estrategias metodológicas y enfoques que atiendan a los retos cambiantes de la formación y el ejercicio profesional. La flexibilización no solo debe estar relacionada con las disciplinas, el contenido y cursos de carácter opcional, sino que además tiene que ver con una flexibilización de los tiempos, espacios, procesos y procedimientos, relaciones, visiones y concepciones. Es decir, la flexibilización de la mente, de las formas de ver el mundo tanto de docentes como de estudiantes.

Desde las consideraciones anteriores, una de las condiciones del currículo de la Universidad Piloto de Colombia es la **flexibilidad**, entendida como el conjunto de aspectos institucionales e interinstitucionales que permiten acceder al conocimiento posibilitando el desarrollo de competencias conceptuales, comunitarias y sociales. Mediada por las transformaciones constantes del conocimiento. Así, se parte de la necesidad de la comprensión de nuevos retos cognoscitivos definidos entre otros por:

- El conocimiento: naturaleza y formas de relación con él mismo (disciplinas y saberes)
- Tipo de hombre y mujer que se quiere formar como meta fundamental de formación humana (soporte axiológico)
- Tipo de sociedad que se desea (marco teleológico)
- Discursos y prácticas para desarrollar (Modelo Pedagógico)
- Tipo de experiencias de crecimiento y desarrollo (Métodos, estrategias y proyecto de vida)
- Tipo de facilitador y orientador del aprendizaje (Cuerpo docente)

## 2.2.1. Plan de Estudios y rutas de formación



**Períodos académicos**

- Febrero a Mayo (Primero - 10 a 21 créditos)
- Junio a Julio (Segundo - 6 a 10 créditos)
- Agosto a noviembre (Tercero - 10 a 21 créditos)

**Requisitos**

- Las asignaturas con requisito están conectadas entre sí, en el sentido que se deben cursar.

**Créditos por periodo**

- Mínimo 10 créditos
- Promedio 17 créditos
- Máximo 21 créditos

**Requisitos de grado**

- Sustentar y aprobar Proyecto de Grado
- Aprobar los 136 créditos del programa
- Certificar el nivel B1 en idioma extranjero

**Educación continuada**

- 136 créditos - Pregrado
- 80 créditos - Postgrado
- 110 créditos - Maestría

**Asignaturas Base**

Estas asignaturas se deben cursar dentro de los tres primeros periodos.

- Periodo 1 \_\_\_\_\_ (2)
- Periodo 1 o 2 \_\_\_\_\_ (2)
- Periodo 2 \_\_\_\_\_ (2)
- Periodo 2 o 3 \_\_\_\_\_ (2)
- Periodo 3 \_\_\_\_\_ (2)

**\*Electivas Bienestar institucional**

- Cine: B00001
- Guitarra: B00002
- Origami: B00003
- Tennis de mesa: B00005
- Natación: B00006
- Yoga: B00007
- Cultura física: B00013
- Cero Estres: B00014

COMPONENTES FORMATIVOS	ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA		ÁREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL						R.G.
	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3	Periodo 4	Periodo 5	Periodo 6	Periodo 7	Periodo 8	
COMUNICACIÓN		EXPRESIÓN I 2 4 2 DISEÑO	EXPRESIÓN II 2 4 2 DISEÑO	EXPRESIÓN III 2 4 2 DISEÑO		DESEO DIGITAL I 4 2 2 DISEÑO		DESEO DIGITAL II 2 4 2 DISEÑO	112 Cr.
	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 4 2 2 DISEÑO	DIBUJO TÉCNICO 4 2 2 DISEÑO	MODELOS Y PROTOTIPOS 2 4 2 DISEÑO						
TEORÍA E HISTORIA		TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 2 4 2 DISEÑO	TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN 2 4 2 DISEÑO			TEORÍA ESTÉTICA 2 4 2 DISEÑO			
	REFLEXIÓN ARTÍSTICA I 2 4 2 DISEÑO	REFLEXIÓN ARTÍSTICA II 2 4 2 DISEÑO		HISTORIA DEL DISEÑO I 2 4 2 DISEÑO		HISTORIA DEL DISEÑO II 2 4 2 DISEÑO			
TECNOLOGÍA		LAB. TECNOLOGÍA I 2 4 2 DISEÑO			LAB. TECNOLOGÍA II 2 4 2 DISEÑO	LAB. TECNOLOGÍA III 2 4 2 DISEÑO		LAB. TECNOLOGÍA IV 2 4 2 DISEÑO	
PROYECTUAL	SEMINARIO DE DISEÑO I 2 4 2 DISEÑO	SEMINARIO DE DISEÑO II 2 4 2 DISEÑO	SEMINARIO DE DISEÑO III 2 4 2 DISEÑO	SEMINARIO DE DISEÑO IV 2 4 2 DISEÑO	SEMINARIO DE DISEÑO V 2 4 2 DISEÑO				
	TALLER DE DISEÑO I 2 4 4 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO II 2 4 4 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO III 10 8 6 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO IV 10 8 6 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO V 10 8 6 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO VI 10 8 6 DISEÑO	PRÁCTICA PROFESIONAL 10 40 12 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO VII 10 8 6 DISEÑO	
ELECTIVAS DE PROGRAMA					ELECTIVIDAD BÁSICA I 2 4 2 DISEÑO	ELECTIVIDAD BÁSICA II 2 4 2 DISEÑO	ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN I 4 2 2 DISEÑO	ELECTIVA DE PROFUNDIZACIÓN II 4 2 2 DISEÑO	
ELECTIVAS INSTITUCIONALES								BENEFICIO INSTITUCIONAL 2 4 2 M	2 Cr.
IDIOMAS	IDIOMA EXTRANJERO I 4 2 2 LINGÜÍSTICA		IDIOMA EXTRANJERO II 4 2 2 LINGÜÍSTICA	IDIOMA EXTRANJERO III 4 2 2 LINGÜÍSTICA		IDIOMA EXTRANJERO IV 4 2 2 LINGÜÍSTICA		IDIOMA EXTRANJERO V 4 2 2 LINGÜÍSTICA	15 Cr.
						BRANONG 4 2 2 DISEÑO		FOTOGRAFÍA 4 2 2 DISEÑO	
EJE TRANSVERSAL	TALLER DE LECTURA Y ESCRITURA 4 2 2 AVANCE			AMBIENTE Y DESARROLLO SOSTENIBLE 2 4 2 AVANCE	ÉTICA Y CIDADANÍA 2 4 2 AVANCE				7 Cr.
					HISTORIA DE LAS CULTURAS 2 4 2 AVANCE				

- Asignaturas Disciplinarias
- Idioma Extranjero
- Eje Fundamental Piloto y Electivas de Bienestar

### - Formación Básica

El Área Básica reúne los elementos fundamentales de la formación en diseño desde los principios y fundamentos de la configuración de la forma y el espacio, las disciplinas sociales que ofrecen un marco de referencia temporal y espacial a los productos de la cultura y, los medios y las técnicas que establecen recursos de comunicación y materialización de los productos propios del ejercicio del diseño de espacios.

El Área Básica pretende formar al estudiante con una mirada integral del diseño, enmarcado en un contexto socio cultural. Un contexto de formación que le permita desarrollar su capacidad de observación, comprensión y reflexión de fenómenos susceptibles de ser intervenidos desde el diseño e iniciarse en un proceso de aprendizaje, basado en el cuestionamiento permanente.

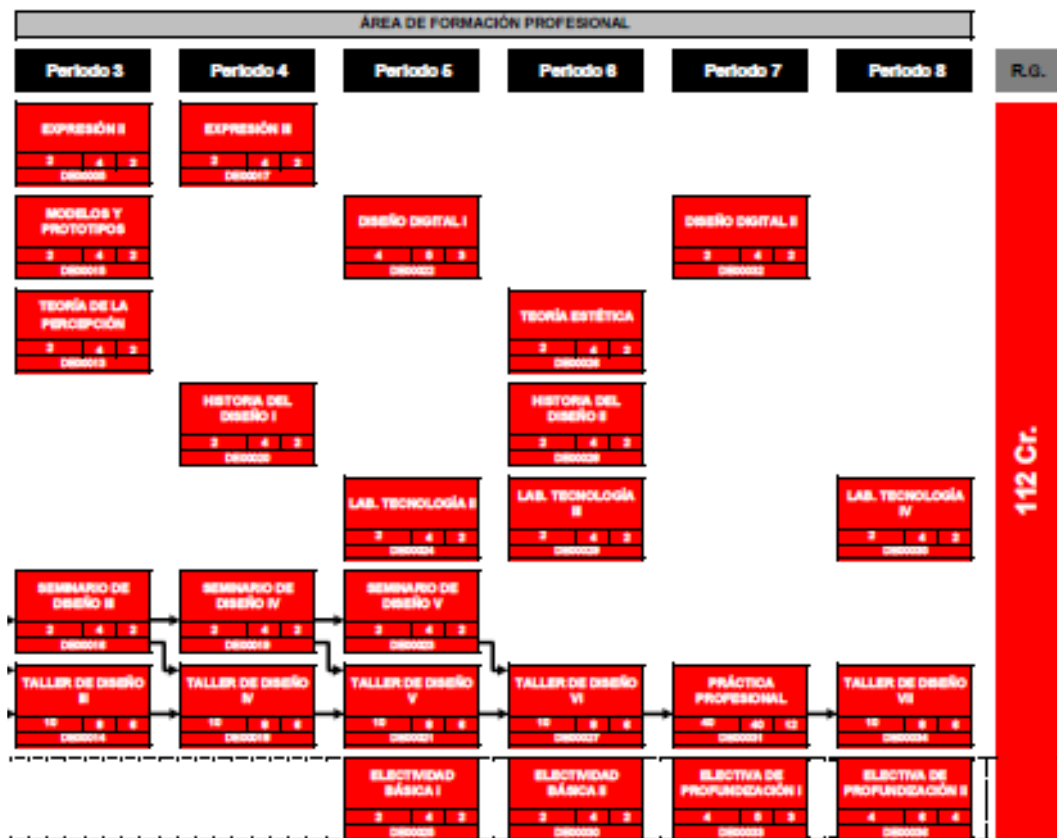
ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA		
COMPONENTES FORMATIVOS	Periodo 1	Periodo 2
COMUNICACIÓN		EXPRESIÓN I 2 4 2 DISEÑO
	GEOMETRÍA DESCRIPTIVA 4 2 2 DISEÑO	DIBUJO TÉCNICO 4 2 2 DISEÑO
TEORÍA E HISTORIA		TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 2 4 2 DISEÑO
	REFLEXIÓN ARTÍSTICA I 2 4 2 DISEÑO	REFLEXIÓN ARTÍSTICA II 2 4 2 DISEÑO
TECNOLOGÍA		LAB. TECNOLOGÍA I 2 4 2 DISEÑO
PROYECTUAL	SEMINARIO DE DISEÑO I 2 4 2 DISEÑO	SEMINARIO DE DISEÑO II 2 4 2 DISEÑO
	TALLER DE DISEÑO I 2 2 4 DISEÑO	TALLER DE DISEÑO II 2 2 4 DISEÑO

### - Formación Profesional

El Área Profesional en el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, hace énfasis en la formación teórico-práctica de los aspectos instrumentales propios de la profesión y en los aspectos metodológicos y disciplinares. Reúne la fundamentación teórica, práctica y metodológica del conocimiento en torno a las disciplinas profesionales del diseño.

Es la segunda etapa del desarrollo, con énfasis en los campos disciplinares profesionales que aproxima al estudiante a la capacidad de conceptualizar las dimensiones sociales y crear escenarios de interacción, de comprender el impacto de la acción humana en los entornos próximos y el compromiso ambiental y ético que ello implica.

Al ingresar el estudiante al Área Profesional se pretende dotarlo de una mirada integral del diseño, donde pueda articular de manera coherente los conocimientos teóricos y los procedimientos técnicos, enmarcados dentro de un contexto socio económico definido. Un contexto de formación que le permita desarrollar su capacidad de comprensión, reflexión, análisis, argumentación y proposición e iniciarse en un proceso de contextualizar su conocimiento. Conocer en contexto.

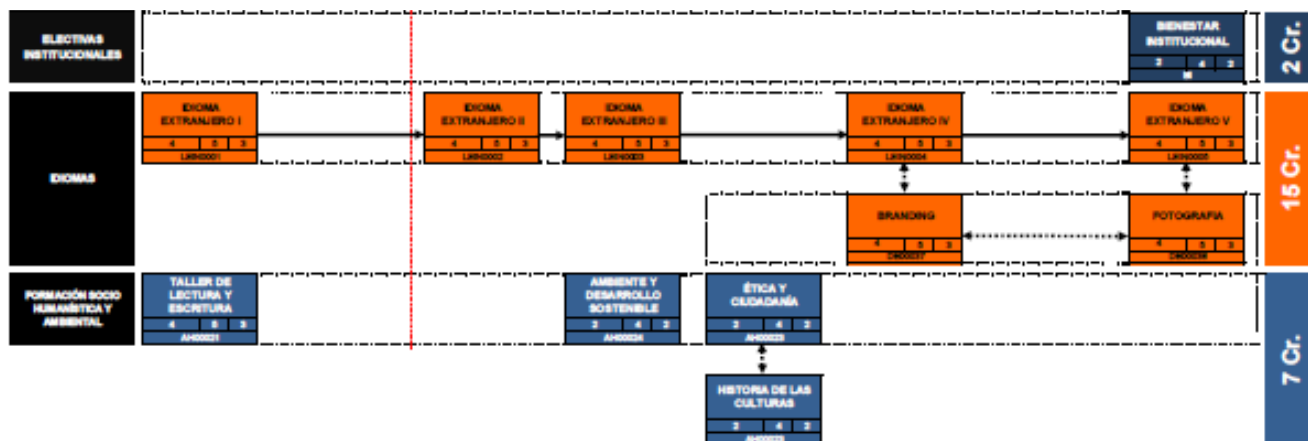


### - Área Complementaria

El Área Complementaria en el programa de diseño, hace énfasis en los proyectos de vida y el crecimiento del estudiante como ser colectivo. Permite la profundización en la formación teórico-práctico de los aspectos disciplinarios e instrumentales propios de la profesión y en los aspectos metodológicos disciplinares de la gerencia y la gestión de proyectos. Reúne la proyección social, la práctica empresarial por medio de la reflexión teórica, práctica y metodológica de la disciplina.

Es la tercera etapa del desarrollo de la conciencia del Ser social, con énfasis en los campos disciplinares profesionales específicos, de carácter especializante, que aproxima al estudiante a la capacidad de conceptualizar las dimensiones sociales y crear escenarios de interacción, de comprender el impacto de la acción en el contexto social y el contexto ambiental, con sentido ético, y compromiso social, así como liderar y gestionar y crear empresa.

Al ingresar el estudiante en el Área Complementaria se pretende generar un escenario donde incorpore y fortalezca su proyecto de vida, dotándolo de conocimientos complementarios a su formación. Es una formación que le permite desarrollar su capacidad de comprensión, reflexión, análisis y síntesis, argumentación y proposición e iniciarse en un proceso de contextualizar su conocimiento. Saber hacer en contexto.



**Electivas:** Son los espacios académicos de carácter abierto que el estudiante elige de manera autónoma, de acuerdo con su particular interés formativo. Las electivas del programa en el área básica son proporcionadas por el Eje Fundamental Institucional. Las electivas del área profesional son ofertas propias del campo del diseño que diversifican los saberes teóricos, comunicativos o técnicos de la disciplina. En el área complementaria se proponen saberes interdisciplinarios que el estudiante puede abordar dentro de los diferentes programas de la institución. Las estrategias pedagógicas y número de estudiantes varía, dependiendo de las características del espacio académico-formativo.

## 2.2.2. Espacios de formación y aprendizaje

## 2.2.3. Movilidad y convergencia con otros programas

# 3. GESTIÓN CURRICULAR

## 3.1. Organización administrativa

La actual organización administrativa del Programa, da respuesta al desarrollo de las actividades sustantivas de docencia, investigación y proyección social; el Programa cuenta como directivos, con una Decanatura Académica en cuya cabeza recae toda la responsabilidad de gestión de acciones académicas y administrativas, así:

### Decano del Programa

Funciones del cargo:

- Promulgar los principios de la Universidad Piloto de Colombia y de la Facultad dentro de un comportamiento ético.
- Planear y controlar las actividades académicas del Programa.
- Planear, organizar y promover los programas de investigación y proyección social del Programa.
- Planear, organizar y promover los programas de actualización docente
- Liderar los procesos de autoevaluación y acreditación del programa en consonancia con las políticas y las instancias definidas por la universidad.



- Asistir a las sesiones del consejo Superior Académico y el Consejo de Facultad, con voz y voto.
- Convocar y presidir el Comité Académico del programa.
- Convocar y presidir las reuniones con Coordinadores y Profesores del Programa, para discutir y evaluar, los diferentes temas de interés.
- Cumplir y hacer cumplir los Estatutos, Reglamentos y demás disposiciones de la Institución.
- Presentar ante instancias superiores los proyectos de modificación o reformas del plan de estudios o proyectos de investigación del programa.
- Presentar al Rector, Decano y al Consejo Superior Académico informes semestrales, o cuando éstos los soliciten, sobre la marcha del programa.
- Imponer las sanciones disciplinarias cuya aplicación le esté reservada por los reglamentos de la Universidad.
- Representar al Programa ante organismos, eventos, y demás actos en los cuales el Programa deba participar.
- Promover y posicionar el programa.
- Establecer relaciones de coordinación efectiva, con las dependencias de apoyo en los servicios educativos, administrativos y financieros.
- Las demás que le fije la Honorable Consiliatura, el Consejo Superior Académico o el Rector.

### **Coordinador Académico del Programa**

El Programa cuenta igualmente con un Coordinador Académico que fundamentalmente tiene a su cargo la gestión del currículo vigente, bajo las siguientes funciones:

Funciones del cargo:

- Promulgar los principios de la Universidad Piloto de Colombia dentro de un comportamiento ético.
- Coordinar las reuniones del Comité Académico de Programa de la Facultad, (asistir a sus sesiones, y en caso de ausencia del Decano presidir la reunión).
- Ser delegado por el Comité Académico del Programa para las gestiones académicas y administrativas de apoyo a los estudiantes.
- Cumplir y hacer cumplir las disposiciones legales, los estatutos reglamentados, resoluciones y todo lo concerniente a los diferentes organismos de la Universidad.
- Atender permanentemente al personal docente y al estudiantil.
- Elaborar junto con el Decano la pre Nómina y nómina del Programa.
- Elaborar la planeación y carga académica de profesores.
- Establecer relación permanente con la Dirección de Registro y Control Académico para revisar y actualizar la información del estado académico de estudiantes.
- Presentar al Consejo Académico, junto con el Decano la lista de los candidatos, para nombramientos de personal docente, de investigación y administrativo, para cada período académico, dentro de las fechas fijadas por la Consiliatura, y de acuerdo a los parámetros establecidos por la Universidad.
- Presentar informes de autoevaluación del personal docente.
- Controlar el cumplimiento de los programas y la asistencia de los profesores y alumnos.
- Divulgar y obtener la información detallada sobre cualquier evento que se realice a escala nacional e internacional.
- Elaborar para cada período académico los horarios correspondientes a la Facultad.
- Estar en constante actualización académica y administrativa.

- Coordinar la asignación de planta física con el área de planta física y dirección Administrativa.
- Participar en los diferentes comités citados para el desarrollo del Programa
- Hacer seguimiento del plan de trabajo de los profesores de área y el coordinador de práctica empresarial.
- Las demás que le sean asignadas por al Decanatura.

Existen igualmente tres órganos colegiados en los cuales se discuten asuntos académicos y administrativos, son ellos:

### **Comité Académico de Programa.**

El Comité Académico tiene las siguientes funciones:

- Controlar y evaluar el cumplimiento del Proyecto Educativo del Programa.
- Analizar la pertinencia de los cambios curriculares y de asignaturas en el plan de estudios.
- Proponer políticas específicas de investigación, de docencia y de proyección social que redunden en elevar la calidad académica.
- Adoptar, a propuesta del Decano, el plan de desarrollo académico y administrativo del Programa.
- Resolver, en el ámbito de su competencia, los problemas académicos y estudiantiles que se presenten en el Programa.
- Proponer a las autoridades universitarias candidatos a estímulos, distinciones, títulos y grados honoríficos de acuerdo a las normas vigentes.
- Promover la publicación y difusión de los logros y actividades del Programa.
- Asesorar al Decano cuando él lo solicite.
- Proponer programas de desarrollo docente.
- Atender las solicitudes de estudiantes y profesores, de acuerdo a su competencia.
- Someter a estudio y aprobación las transferencias internas y traslados de otras universidades.
- Someter a estudio y aprobación la asignación de monitorías y demás acciones que apoyen el desarrollo académico del Programa.
- Estudiar y aplicar previo cumplimiento del debido proceso, las sanciones siguiendo las normas del Reglamento Estudiantil.
- Resolver los problemas académicos y disciplinarios de los estudiantes.
- Hacer seguimiento a los procesos de autoevaluación y acreditación del Programa académico y actuar en consonancia con las políticas generales de la universidad en éste aspecto.
- Las demás que le señalen los estatutos, los reglamentos de la Universidad, La honorable Consiliatura y el Consejo Superior Académico.

A partir de los procesos de planeación institucional y resignificación, y considerando los retos a futuro que plantea la autoevaluación con fines de acreditación del Programa ante el CNA, la Decanatura ha conformado dos comités; el Comité de Autoevaluación y el Comité de Gestión del Conocimiento que toman en sus manos los procesos tendientes a ampliar el panorama del Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, y ajustarlo que se deriven de los nuevos lineamientos organizacionales y los ajustes de orden académico que ello requiera.

### **Autoevaluación del Programa**

Al respecto de lo anterior, la Universidad Piloto de Colombia tiene orientado el proceso de autoevaluación, asumido institucionalmente a través de los siguientes organismos:

- Comité Directivo de Autoevaluación: Actúa como grupo de dirección y veedor del proceso de autoevaluación que fija lineamientos y criterios para el desarrollo del modelo de autoevaluación institucional y de los programas, y aprueba los planes de acción del comité técnico de autoevaluación.

- Comité Técnico de Autoevaluación y Currículo: Su función principal es la de coordinar el desarrollo del proceso de autoevaluación de acuerdo con las políticas y directrices trazadas por el Comité Directivo de Autoevaluación; definir y aplicar los lineamientos para atender el proceso de gestión documental que soporta los procesos de autoevaluación (organización, clasificación y sistematización de documentos y estadísticas); diseñar los instrumentos para la recolección y procesamiento de información; establecer los procesos de comunicación, divulgación y sensibilización de información institucional; aprobar los informes periódicos y el informe de autoevaluación sobre los resultados del proceso y velar por el desarrollo y ejecución de los planes de mejoramiento de los diferentes programas.

En lo que respecta al Comité de Autoevaluación del programa de Diseño de Espacios y Escenarios, su función principal consiste en desarrollar el proceso de autoevaluación permanente, ajustando una metodología y cronograma de trabajo establecido para la generación de planes de mejoramiento continuo.

### **3.2. Perfil Docente**

Se busca dar curso al proyecto educativo, soportando la labor formativa del programa de Diseño de Espacios y Escenarios, a través de la búsqueda de las siguientes características en su cuerpo docente:

- Dominio de su disciplina y labor docente, poseedor de valores éticos y morales, personales y sociales para ser ejemplo del desempeño profesional y orientador responsable del desarrollo integral de los estudiantes.
- Compromiso con la filosofía de la Universidad
- Motivación y entusiasmo por el desarrollo integral de sus estudiantes y para infundir en ellos el sentido de la responsabilidad y autonomía, a partir de la realidad social y la práctica laboral.
- Comprensión de la condición individual de los estudiantes, sus potencialidades y talentos, reconociendo, estimulando y fortaleciendo sus valores.

Es deseable dentro del Programa, que sea un profesional titulado en áreas diversas que favorezcan la diversidad de saberes interdisciplinarios, con experiencia laboral y docente comprobada. Con altos grados de experticia en el área de su especialidad formativa. Una persona capacitada para dirigir actividades académicas con metodologías adecuadas y recursos técnicos avanzados para cada particularidad y receptivo al aprendizaje de nuevas experiencias pedagógicas. Que se constituya en un motivador capaz de generar en el estudiante un alto grado de interés por su formación y la construcción de conocimiento alrededor del diseño como disciplina. Es un facilitador de experiencias creativas de aprendizaje, en torno a problemas contextuales pertinentes que conduzcan a proyectos de diseño, con un alto grado de desarrollo y calidad, enfocados a dar respuestas enmarcadas dentro de la realidad nacional.

### **3.3. Equipos de Gestión Curricular (Desarrollo Curricular, Actualización de Currículo) Autoevaluación y resignificación**

#### **3.4. Recursos físicos y de apoyo a la docencia**

En lo referente a recursos disponibles para las labores académicas, el Programa tiene a su disposición los siguientes recursos de los cuales hace uso continuo:

##### **- Planta física**

La estructura física de la Universidad Piloto de Colombia ha evolucionado en los últimos años no solo por su arquitectura, la armonía de sus ambientes, sino por la eficiencia en la adecuación de sus espacios a los servicios que ofrece. Es así como se cuenta con edificios que brindan seguridad a la comunidad educativa y eficiencia a las labores académicas y a la gestión administrativa.

La universidad desarrolla sus actividades académicas y administrativas en 21 predios ubicados entre las calles 45 y 46 y las carreras 8ª. Y 9ª. La ubicación de la universidad favorece el desplazamiento de la comunidad educativa, además que cuenta con importantes avenidas y facilidad en servicios de transporte hasta altas horas de la noche. Este sector se caracteriza por hacer parte del denominado “corredor educativo”, que cuenta en el sector con otras importantes universidades como la Pontificia Universidad Javeriana, la Universidad Santo Tomás, la Universidad Católica, la Universidad Distrital y la Universidad Libre de Colombia, lo que posibilita y dinamiza las relaciones entre ellas y nuestra comunidad.

El área total de los terrenos es de 8.780 m<sup>2</sup> y la construcción total de los edificios es de 26.064.16 m<sup>3</sup>. En esta construcción se encuentran las sedes de las diferentes Facultades, las áreas administrativas (Presidencia, Rectoría, Decanaturas, secretarías, coordinaciones, salas de reuniones, almacén, etc.), las áreas académicas (salones, laboratorios, salas de profesores, auditorios, etc.) y las áreas de servicios universitarios (Biblioteca, Hemeroteca, Audiovisuales, Bienestar Universitario, Medio Ambiente, Práctica Empresarial, cafeterías, baños, etc.).

##### **- Laboratorio de Fotografía**

Los Programas de Diseño cuentan con un laboratorio de fotografía, manejo de imagen digital y video, dotado con equipos de cómputo, cámaras, lentes y sistemas de iluminación de última generación.

##### **- Laboratorio de Ergonomía**

El Programa ha logrado la dotación de un laboratorio de antropometría y ergonomía física, en el que la comunidad académica de la Universidad pueda realizar pruebas diversas que apoyen la construcción de conocimiento alrededor de la intervención del ser humano como usuario. Se encuentra dotado con tablero de cuadrícula para somatografías, software de análisis de movimiento corporal, cámara de captura de movimiento, cámaras fotográficas, cámara de video, termo-higrómetro, sonómetro, luxómetro, televisor, balanzas, goniómetros, bastones, muletas, silla de ruedas y barras de sujeción.

##### **- Laboratorios de informática**

El Laboratorio de Informática es un área de apoyo e importante complemento para el desarrollo de las diferentes labores académicas, en donde el usuario encontrará una respuesta óptima a sus necesidades de investigación, así como el desarrollo de clases académicas dirigidas. El Laboratorio cuenta con 13 aulas informáticas, dotadas con alta tecnología y utilizadas como

laboratorios por las diferentes facultades, estudiantes y personal administrativo dependiendo de la disponibilidad.

Los Laboratorios de Informática proveen a la comunidad académica de servicios de alta calidad en equipos de cómputo, software y recursos tecnológicos, aportando excelencia a la proyección de la institución.

Los laboratorios ofrecen:

- Salas de informática para el desarrollo de las asignaturas de cada Programa Académico.
- Equipos de cómputo y diferentes aplicaciones de software para uso de estudiantes y docentes.
- Asesoría en el manejo de las aplicaciones y hardware.

Los Laboratorios de Informática cuentan con seis salas generales, seis salas especializadas y una asignada a investigaciones de docentes, para un total de 13 salas y 282 computadores, al servicio de la comunidad académica. Además de estas salas, el Programa se beneficia del uso de los laboratorios de Ingeniería y Arquitectura, que ponen a su disposición un total de 82 equipos adicionales, dotados con software paramétrico de última generación, para arquitectura y diseño.

### **Recursos bibliográficos**

La dotación de medios educativos es un insumo importante para el cumplimiento de la Misión, los propósitos expresados en el Proyecto Educativo Institucional y las actividades expresas del programa. La dotación está compuesta por Biblioteca, laboratorio de informática, arquitectura e ingenierías y el Departamento de Audiovisuales.

La Biblioteca pone a disposición de la comunidad académica una amplia gama de servicios en permanente actualización, mediante nuevos modelos tecnológicos de computación y telecomunicaciones, funciona con el sistema de solicitud y cada estudiante, profesor o investigador puede acceder libremente a los múltiples servicios que ofrece. Algunos de ellos son Circulación y Préstamo: Consulta en sala, Préstamo externo, Préstamo de la colección de reserva. Préstamo interbibliotecario con las siguientes Instituciones: Universidad de los Andes, Universidad Javeriana, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Santo Tomás, Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Universidad del Rosario, Universidad Distrital, Universidad Central, Universidad Nacional de Colombia, Universidad Católica de Colombia, Universidad de la Salle, Universidad Externado de Colombia, Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Militar Nueva Granada, Universidad El Bosque, Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Politécnico Gran Colombiano, Escuela Superior de Administración Pública, Institución Universitaria Sergio Arboleda, Instituto Geográfico Agustín Codazzi, Fundación Universitaria Manuela Beltrán, Cámara de Comercio Biblioteca, Luis Angel Arango, Jardín Botánico José Celestino Mutis, Departamento Nacional de Planeación, Planeación Distrital, Ministerios, Instituto Colombiano de Antropología, Insutec.

Consulta en otras Bibliotecas, Elaboración de bibliografías generales y especializadas, Inducción a usuarios, Capacitación a usuarios (sobre la utilización y recuperación de información). Servicios electrónicos: Catálogo en Línea, Bases de Datos en textos completos y referenciales, Acceso a Internet.

Bases datos disponibles en diferentes áreas:

ProQuest Agricultural Journals

MEDLine Database

ProQuest Psychology Journals  
HOOVER´S  
ProQuest Banking Information Source  
ProQuest Religion  
ProQuest Military  
ProQuest Art  
ProQuest Humanities  
ProQuest Women´s Interest  
ProQuest Children´s Interest  
ProQuest Legal  
ProQuest Biology Journals  
ProQuest Dissertation Abstracts Complete  
ProQuest ABI Trade and Industry  
ProQuest Telecommunications

ProQuest ABI Inform Global Edition  
ProQuest Social Science  
ProQuest Academic Research Library  
ProQuest Medical Library (PML)  
ProQuest Education Journals  
ProQuest Nursing Journals  
ProQuest Science Journals  
ProQuest Computing  
ProQuest Career & Technical Education  
ProQuest Health

#### **4. ARTICULACIÓN CON EL MEDIO EN CONCORDANCIA CON LOS PRINCIPIOS**

##### **4.1. Articulación de la investigación**

En la Universidad Piloto de Colombia se organiza el Sistema de Investigación, orientado con sentido interdisciplinario, hacia el planteamiento, análisis y búsqueda de soluciones viables para los problemas de la sociedad colombiana, como parte de la comunidad internacional, y hacia la promoción del desarrollo de las ciencias, la cultura, las artes y la tecnología.

La investigación funciona en forma sistémica, abierta al entorno local nacional e internacional, articulada en los siguientes grupos:

- Grupo de Investigación Ambiente y Sostenibilidad GUIAS. Es un grupo interdisciplinario (arquitectos, ingenieros, biólogos, administradores y diseñadores, entre otros) que apoya municipios, entidades, empresas e industrias de los sectores agropecuarios, industrial-extractivo, industrial de transformación, así como el de servicios, a enfrentar los retos ambientales y de sostenibilidad que se plantean en la actualidad.

- Grupo de Investigación Hábitat Diseño e Infraestructura HD+I. El grupo es de carácter interdisciplinario, está conformado por profesionales en arquitectura, ingeniería civil, diseño de espacios y escenarios y diseño gráfico, con capacidad de desarrollar metodologías de investigación en el diseño, en las escalas y las dimensiones que van desde el diseño gráfico hasta el paisajismo y las obras civiles; la planeación en las escalas y dimensiones que van desde lo local hasta las macroregiones; y la gestión en las variables social, económica y política transversales a distintos ámbitos territoriales.

- Grupo de Investigación Innovación y Gestión IG. El grupo busca desarrollar proyectos estratégicos de mercados en diferentes sectores de la economía de un país, por medio de la construcción de modelos que permiten comprender el mercado y tomar decisiones en cuanto al comportamiento del consumidor, gerencia estratégica de la función comercial de las organizaciones y los elementos de la cadena de suministro que inciden en el posicionamiento exitoso de bienes y servicios en mercados locales o extranjeros mejorando así los niveles de competitividad y productividad de un sector particular.

- Grupo de Investigación Innovatic. El grupo es de carácter multi-disciplinar que brinda soluciones de base tecnológica a diferentes actores de la sociedad utilizando las TIC, con énfasis en las áreas de mecatrónica, telecomunicaciones, sistemas y finanzas. El equipo orienta su trabajo al diseño y la implementación de aplicaciones informáticas, estrategias financieras, servicios de telecomunicaciones, así como la automatización de procesos productivos.

- Grupo de Investigación Desarrollos Humanos, Educativos y Organizacionales DHEOS. El grupo busca desarrollar conocimiento relacionado con la exploración de categorías y variables de individuos y grupos dentro de su interacción con sus medios educativos, psicosociales y organizacionales, dentro de una perspectiva pluri-dimensional y basada en una mirada compleja de la realidad del ser humano.

- Grupo de Investigación Estudios Regionales latinoamericanos GERL. El grupo es un equipo interdisciplinario conformado por especialistas y profesionales que buscan analizar y construir conocimiento de la región latinoamericana, con el fin de contribuir a la comprensión de sus realidades, paradigmas y contextos. Cuenta con la capacidad de abordar problemáticas desde la funcionalidad y coherencia de la integración, la competitividad e inserción en mercados locales y globales, así como las dinámicas de identidad, memoria y cultura.

- Grupo de Investigación Gestión Urbana GU. El grupo busca generar impactos positivos en la formulación de políticas pública y privada. Con el fundamento de la trayectoria investigativa, se busca un nivel de incidencia en el medio a partir del desarrollo de proyectos de proyección social correspondientes a consultorias, programas de educación continuada, procesos de apoyo institucional y organización de eventos académicos.

### **Investigación en el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios**

El Programa propicia espacios académicos para que el estudiante desde el inicio de su formación realice ejercicios investigativos-formativos desde las actividades de aula y se establece una estructura en el plan de estudios que busca formar una cultura investigativa. La estructura de núcleos temáticos en el área básica y profesional, vinculan el conocimiento a los proyectos del aula, así como los núcleos problemáticos en el área complementaria devienen en proyectos de investigación y proyección social. Ambientes académicos donde se forma la experiencia y la interacción investigativa con una activación dialógica de enriquecimiento social y cultural entre los saberes comunitarios y los conocimientos teórico científico y tecnológico, que intervienen en el diseño de espacios.

El componente de la investigación formativa se desarrolla a través de un proyecto de investigación en torno a un núcleo temático definido en cada actividad de proyectación en los talleres de diseño. La relación con la fundamentación teórica que proporcionan los diferentes ejes de los componentes del conocimiento integral tienen como intencionalidad familiarizar al estudiante y motivarlo a las búsquedas de soluciones inéditas, a problemas de manejo del espacio, haciendo énfasis en el desarrollo de la capacidad de observar y afinar la percepción de fenómenos, alentándolo a la curiosidad y la generación cotidiana de cuestionamientos, cuya formulación lo lleva de manera natural a reflexionar sobre posibles alternativas, a la indagación de referentes y modelos de contextos de intervención.

La reflexión sobre la región, la localidad, como espacio vivido por el estudiante, es determinante si se pretende que los distintos discursos de las disciplinas sean realmente significativos. El estudio

del contexto es un eje transversal en la estructura académica será asumido como eje pedagógico del programa. Pensar el contexto, en términos disciplinarios o interdisciplinarios, significa poder reconocer el aporte que, desde el saber de las disciplinas, es posible hacer al problema tratado. Este aporte se entiende como un saber que debe ser valorado dentro de la confrontación y permanente resignificación de la experiencia del estudiante con el saber de su disciplina.

La Coordinación de Investigación del Programa ha generado una estructura bajo la cual opera actualmente, así:

Se ha dado inicio a la conformación del Grupo de Estudio Escenarios, para lograr la posterior consolidación de semilleros como colectivos de estudiantes que trabajan con fines pedagógicos e investigativos, orientados y apoyados por docentes, empleando metodologías, modelos y estrategias pedagógicas de investigación. Los semilleros de investigación surgen de la necesidad de apoyar la formación de personas con inquietud de indagación científica.

- Los semilleros de investigación del Programa estarán adscritos a un Grupo de Investigación.
- Los Semilleros de Investigación estarán conformados por estudiantes del Programa (mínimo 3 estudiantes), dirigido por un Tutor (Docente de Planta) y asesorado por coinvestigadores (Docentes Hora Cátedra).
- Para formalizar un Semillero de Investigación éste debe pasar un período de prueba de mínimo 6 meses, en el cual se denominará Grupo de Estudio.

El Programa está vinculado con el Grupo de Investigación GERL, hay dos proyectos que se encuentran vigentes desde los Programas de Diseño: Acualuden y Macroproyecto Viotá (línea de Investigación Identidad, Memoria y Cultura).

La Coordinación de Investigación del Programa, tiene a su cargo el control del Modelo de Investigaciones al Interior del Programa, la revisión del PEPA como parte fundamental del proceso de elaboración del Modelo de Investigaciones y la creación de grupos de estudio y semilleros

#### **4.2. Articulación de la proyección social**

Dentro de las actividades y procesos generados para la vinculación con el sector externo, el programa dimensiona ésta relación como un proceso formativo de carácter mutuo, donde los diversos agentes se comprometen en el esfuerzo de cimentar, recrear o desarrollar conocimiento, que contribuya al desarrollo humano, pero ante todo al desarrollo de país.

El programa de Diseño de Espacios y Escenarios, en coherencia con las directrices institucionales, asume y desarrolla todo lo dispuesto en ellas, y propone como complemento a este, el concepto de responsabilidad social universitaria. En los últimos años el concepto de proyección social, se ha distorsionado llegando en algunos casos a ser confundida con el concepto de asistencialismo y se cree de manera errada, que el dotar o favorecer a una población o grupo de individuos con recursos materiales o económicos es equivalente a generar proyección social.

Para el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, la proyección social se constituye en el escenario propicio para que la comunidad, (estudiantes, profesores y administrativos) canalicen sus esfuerzos en procura de atender las necesidades del entorno social, cultural y material a través de proyectos que contribuyan al desarrollo humano.



El Programa, en coherencia y solidaridad con lo anteriormente descrito, viene incorporando en el quehacer de aula, en diversas asignaturas o espacios académicos, el desarrollo de proyectos de impacto social, con el fin de cimentar en nuestros futuros profesionales un sentido de proyección y responsabilidad, dimensionado como valor estrechamente ligado con la ética. Los proyectos de intervención social son avalados por la Decanatura a través de un docente de planta a cargo de los procesos de Proyección Social; es él quien desarrolla las condiciones de acuerdos e intenciones de apoyo, para consolidar y formalizar la acción social de los estudiantes del programa con agentes externos que requieren de su colaboración.

En la etapa inicial la proyección social, el Programa está trabajando con el gestor institucional en dos líneas de desarrollo:

1. Estructuración definida por los lineamientos, estatales institucionales y del programa
2. La de gestión de la proyección social. Desde aquí se cubre la sensibilización de actores estudiantes, grupos y profesores; y el contacto con comunidades e instituciones:

Comunidades marginadas o con alto grado de vulnerabilidad

Instituciones de promoción social privadas, públicas, estatales, fundaciones, ONG's.

#### **4.3. Articulación de la internacionalización y movilidad**

El Departamento de Relaciones Internacionales de la Universidad Piloto es la instancia institucional encargada de incentivar la movilidad académica de estudiantes, docentes y administrativos con el fin de brindar espacios para el intercambio multicultural e interdisciplinar. Además gestiona convenios y alianzas internacionales e interinstitucionales de cooperación que permiten ampliar el alcance de la docencia, investigación y proyección social, así como socializar con los diferentes actores académicos los resultados obtenidos por la Universidad. Promueve las alianzas con instituciones académicas y de investigación a nivel internacional y las coacciones académicas, creativas y culturales.

En particular, en el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios, tiene un docente responsable de la gestión de temas relacionados con internacionalización y egresados, que se vale de los convenios institucionales de carácter nacional e internacional para la promoción y realización de actividades de movilidad estudiantil y docente, y a través del gestor institucional establece contactos con instituciones que en el campo del diseño puedan fortalecer la formación de sus estudiantes y profesores en el ámbito internacional. En este sentido, el Programa ha generado contactos y participación activa a nivel nacional con la Colegiatura Colombiana con sede en Medellín y con la Red Académica de Diseño RAD. A nivel internacional también lo ha hecho con instituciones de países como México (Universidad de Guadalajara y Universidad Autónoma Metropolitana), España (ELISAVA Escola Universitària de Disseny i Enginyeria de Barcelona), República Dominicana (UNIBE Universidad Iberoamericana) y Argentina (Universidad de Buenos Aires). En la actualidad se encuentra en proceso un convenio para formalizar movilidad académica y doble titulación con la Universidad de Sur de Australia (UNISA University of South Australia).

#### **4.4. Prácticas y pasantías**

El propósito fundamental de las Prácticas Empresariales en la Universidad, es fortalecer los lazos de interacción entre las empresas y la universidad, que permita reforzar el proceso de formación de los futuros profesionales, así como apoyar el desarrollo productivo y competitivo de la empresa. De esta forma, los Programas de Diseño en la Universidad buscan establecer con cada empresario una "alianza formativa" que le permita al estudiante fortalecer sus conocimientos disciplinares, y la construcción de criterios propios respecto a su quehacer profesional, mediante el contraste y reflexión de lo aprendido en el aula de clase, confrontada a una experiencia profesional

en el ámbito del diseño, en la que se ponga al servicio de una empresa toda su capacidad creativa, pensamiento crítico, sensibilidad estética, sentido pragmático y capacidad para innovar.

El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios tiene un docente a cargo de coordinar las prácticas, cuyo propósito es servir de vínculo entre el empresario y el estudiante apoyando los procedimientos académico-administrativos para lograr la experiencia inmersiva del estudiante en el entorno laboral propio de los diseñadores. Y lo pone en marcha a partir del establecimiento de contactos y convenios con aquellas empresas que ofrezcan condiciones idóneas para comprender la complejidad laboral del diseñador. Esta Coordinación funciona bajo las directrices del Programa de Prácticas de la Universidad, la Decanatura y la Coordinación Académica del Programa.

#### **4.5. Articulación con los egresados**

La Oficina de Egresados de la Universidad Piloto de Colombia es una dependencia adscrita a la Rectoría y Vicerrectoría que busca mantener, fortalecer y dinamizar las relaciones con los egresados de Pregrado y Postgrado, promoviendo su desarrollo integral y actualizándolos con información pertinente, a fin de contribuir a su formación, desempeño laboral e impacto disciplinar en el medio.

Así mismo, participa de manera activa en la Red de Oficinas y/o Programas de Egresados de las Instituciones de Educación Superior – Red SEIS, Nodo Bogotá, cuyo trabajo permite una retroalimentación continua a los programas, planes y actividades que cada universidad realiza en torno a sus egresados. Adicionalmente, la Universidad contribuye a la consolidación de la comunidad nacional de egresados, mediante el reporte de los datos de graduados por ciclo académico, al Observatorio Laboral del Ministerio de Educación Nacional.

El Programa de Diseño de Espacios y Escenarios tiene un docente de planta asignado para el seguimiento de procesos de internacionalización y egresados, con el propósito de apoyar el seguimiento a sus graduados, la retroalimentación académica, el apoyo al desarrollo de iniciativas conjuntas, así como la participación de los egresados en las actividades y órganos colegiados del Programa y procesos de autoevaluación, investigación y extensión. Éste seguimiento opera bajo las directrices de la Oficina de Seguimiento al Egresado y el gestor asignado para ello, la Decanatura y la Coordinación Académica del Programa.



