



**ACUERDO No. 021**

**17 DE NOVIEMBRE DE 2017**

**POR EL CUAL SE ESTUDIA, AVALA Y SE PRESENTA AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA ITSA LA SOLICITUD DE RENOVACIÓN Y MODIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN DISEÑO Y ANIMACIÓN GRÁFICA ARTICULADO POR CICLOS PROPEDEÚTICOS CON LOS PROGRAMAS, PROFESIONAL UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO Y TÉCNICA PROFESIONAL EN PRODUCCIÓN GRÁFICA MULTIMEDIAL, CON OFRECIMIENTO EN EL DISTRITO ESPECIAL, INDUSTRIAL Y PORTUARIO DE BARRANQUILLA, Y EN EL MUNICIPIO DE SOLEDAD - ATLÁNTICO**

**El Consejo Académico de la Institución Universitaria ITSA, en ejercicio de sus facultades y,**

**CONSIDERANDO**

Que la Institución Universitaria ITSA, es un Establecimiento Público de Educación Superior, comprometido con la formación de personas autónomas, creativas, emprendedoras, éticas, responsables y con una visión sustentable, en un modelo de formación basada en competencias que responde a las necesidades del entorno en un contexto globalizado.

Que mediante Acuerdo No. 002 de Julio 7 de 2004, se aprobó la Reforma Estatutaria para la redefinición de la oferta de programas del ITSA, por ciclos propedéuticos, la cual fue aprobada por el Ministerio de Educación Nacional mediante Resolución 7616 de noviembre 29 de 2006.

Que la Ley 1188 de 2008 "Por la cual se regula el registro calificado de programas de educación superior y se dictan otras disposiciones", establece en el artículo 2 "Condiciones de Calidad. Para obtener el registro calificado de los programas académicos, las instituciones de educación superior deberán demostrar el cumplimiento de condiciones de calidad de los programas y condiciones de calidad de carácter institucional".

Que el Decreto 1075 de 2015 "Por medio del cual se expide el Único Reglamentario del Sector Educación", en la Parte 5 Reglamentación de la Educación Superior, Título 3 Prestación del Servicio Educativo, Capítulo 2 Registro Calificado, Oferta y Desarrollo de Programas Académicos de Educación Superior en su Sección 1 Registro Calificado de Programas Académicos de Educación Superior establece en el artículo 2.5.3.2.1.1. Registro calificado que "Para ofrecer y desarrollar un programa académico de educación superior, en el domicilio de una institución de educación superior, o en otro lugar, se requiere contar previamente con el registro calificado del mismo. El registro calificado será otorgado por el Ministerio de Educación Nacional a las instituciones de educación superior legalmente reconocidas en Colombia, mediante acto administrativo motivado en el cual se ordenará la inscripción, modificación o renovación del programa en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior — SNIES, cuando proceda. La vigencia del registro calificado será de siete (7) años contados a partir de la fecha de ejecutoria del correspondiente acto administrativo."

Que teniendo en cuenta el nuevo carácter académico de la Institución Universitaria ITSA, aprobado mediante Resolución No. 20964 del 22 de diciembre de 2015, y en concordancia con lo previsto en la Ley 30 de 1992, y el Decreto 1295 de 2010, la Institución, goza de



autonomía académica para Crear, desarrollar sus programas académicos, lo mismo que expedir los correspondientes títulos

Que el Plan de Desarrollo Institucional 2014-2018 "Por una educación que trasciende fronteras" establece en su dimensión estratégica Ampliación de las Fronteras Académicas como objetivo estratégico propiciar la actualización e innovación permanente de los planes de estudio.

Que el Comité Curricular de Programas en el área de Diseño Gráfico, en sesión del 27 de octubre de 2017, estudió y avaló la solicitud de modificación y renovación del registro calificado del programa Tecnología en Diseño y Animación Gráfica articulado por Ciclos Propedéuticos con los programas Profesional Universitario en Diseño Gráfico y Técnica Profesional en Producción Gráfica Multimedial de la Institución Universitaria ITSA, con ofrecimiento en el Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla, y en el Municipio de Soledad - Atlántico, para ser presentada al Consejo Académico.

Que el Consejo Académico de la Institución Universitaria ITSA, en sesión del 17 de noviembre de 2017, estudió y avaló la solicitud de modificación y renovación del registro calificado del programa Tecnología en Diseño y Animación Gráfica articulado por Ciclos Propedéuticos con los programas Profesional Universitario en Diseño Gráfico y Técnica Profesional en Producción Gráfica Multimedial de la Institución Universitaria ITSA, con ofrecimiento en el Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla, y en el Municipio de Soledad - Atlántico, para ser presentada al Consejo Directivo.

**ACUERDA**

**ARTÍCULO PRIMERO: CAMBIO DE LA DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA EN EL NIVEL DE TECNOLOGIA.** Avalar la solicitud de cambio de denominación del programa Tecnología en Diseño y Animación Gráfica presencial articulado por Ciclos Propedéuticos con los programas, Profesional Universitario en Diseño Gráfico y Técnica Profesional en Producción Gráfica Multimedial de la Institución Universitaria ITSA, con ofrecimiento en el Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla, y en el Municipio de Soledad - Atlántico a, como se muestra a continuación:

Denominación Actual	Nueva Denominación
Tecnología en Diseño y Animación Gráfica	Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial

**ARTÍCULO SEGUNDO.** Avalar y presentar al Consejo Directivo de la Institución Universitaria ITSA la solicitud de modificación y renovación del registro calificado del programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial presencial articulado por Ciclos Propedéuticos con los programas, Profesional Universitario en Diseño Gráfico y Técnica Profesional en Producción Gráfica Multimedial de la Institución Universitaria ITSA con ofrecimiento en el Municipio de Soledad-Atlántico y en el Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla.

Programa	:	Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial
Metodología	:	Presencial - Ciclos propedéuticos
No. Periodos	:	Nueve (9) cuatrimestres
No. Cupos	:	Ciento veinte (120) estudiantes
No. Créditos Totales:	:	Ciento veinte nueve (129)



No. Créditos del Nivel:	:	Ciento diecinueve (119)
No. Créditos Propedéuticos:	:	Diez (10)
Programas con que se articula	:	Profesional en Diseño Gráfico
Lugar de Ofrecimiento:	:	Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla, y en el Municipio de Soledad - Atlántico

**ARTÍCULO TERCERO:** Justificación. La Institución Universitaria ITSA presenta la justificación de la modificación y renovación del registro calificado del programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial, soportada en la información exigida por el Ministerio de Educación Nacional enmarcada en el Decreto 1075 de 2015.

La justificación del programa se sustenta en la preocupación por fortalecer, adecuar y actualizar los estudios de educación superior a las necesidades del país y de la región dentro del marco de la globalización. La realidad actual y las tendencias sociales enmarcan el ejercicio de las profesiones y generan retos y desafíos que exigen una permanente actualización frente a los acontecimientos.

En este contexto, la creación de ventajas competitivas depende en alto grado de acciones que son responsabilidad directa de los gobiernos y agentes locales, en especial, aquellos factores de orden estructural, como la formación de recursos humanos, la dotación de infraestructuras de diverso orden para facilitar la movilidad y accesibilidad de recursos, el desarrollo de políticas de integración social, la defensa de la sustentabilidad ambiental, así como de la promoción internacional.

En la elaboración del documento maestro se incluye un análisis de las necesidades (actuales y futuras) de la población, de la región y de los sectores productivos afines al ámbito de formación del programa. Se identifica la oferta regional actual de formación (en especial en el nivel de formación del programa en evaluación) y establece una propuesta académica teniendo en cuenta las tendencias nacionales de formación en el campo. Se utiliza y analiza datos verificables de las oportunidades laborales existentes en el ámbito de actuación profesional del programa.

Se presentan las fortalezas (en términos de infraestructura, profesores, alianzas, etc.) y experiencia de la Institución Universitaria ITSA en el campo de formación y afines.

La propuesta académica está articulada a los Planes de Desarrollo locales, regionales y nacionales, y al Plan Estratégico de la Institución. Se utiliza información confiable, actualizada y verificable, con respeto a los derechos de autor. Por último, se justifica no sólo la renovación y modificación de los registros calificados del Programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial, sino también la metodología en la que se ofrece en relación con la misión y visión institucional expresada en el PEI.

De esta forma, **la renovación y modificación del registro calificado del Programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial** de la Institución Universitaria ITSA es altamente pertinente, pues su impacto radica en la formación de profesionales idóneos que respondan a las expectativas de los sectores económicos de departamento y la Región Caribe.

**ARTÍCULO TERCERO:** Contenidos Curriculares. Para el diseño curricular de la modificación y renovación de los registros calificados del programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial, se realizó la validación de las competencias a empresarios de



diferentes sectores productivos, donde manifestaron su aceptación sobre las competencias que deberían tener los futuros egresados. Entre las empresas participantes en este proceso se encuentran: Design Box SAS, Corporación Universitaria de Salamanca, Contrastes Periodismo, Ikonozu SAS, Teamtoon Studio S.A.S. Vivlitoflex Ltda, entre otras.

A continuación, se muestra el perfil resultante, las unidades y elementos de competencia y el perfil ocupacional del programa Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial.

**Perfil Profesional.** El Programa de Tecnología en Gestión Gráfica Multimedial tiene como propósito fundamental la formación de Tecnólogos con capacidad para gestionar, desarrollar y modelar soluciones gráficas y animadas usando medios multimediales teniendo en cuenta la normatividad vigente y contribuyendo de manera eficiente en los procesos productivos de la empresa.

#### **Unidades y Elementos de Competencia del Tecnólogo en Gestión Gráfica Multimedial**

UC1. Gestionar guiones, libretos, audiovisuales y multimediales teniendo en cuenta los estándares de producción.

- EC1. Seleccionar los parámetros de idea, sinopsis, argumento, storyline, para la consecución de guiones literarios y técnicos, como pieza de su producto.
- EC2. Realizar el storyboard, para proyectar la puesta en escena de un producto multimedial.
- EC3. Comprobar los guiones, libretos, audiovisuales y Multimedial del producto audiovisual

UC2. Modelar objetos tridimensionales, utilizando las herramientas acordes a las especificaciones de diseño entregadas.

- EC1. Seleccionar la herramienta apropiada según los requerimientos del diseño.
- EC2. Configurar variables de los objetos en 3D de acuerdo con las especificaciones del diseño.
- EC3. Modelar objetos en 3D acorde a las especificaciones de diseño entregadas

UC3. Gestionar los recursos multimediales que necesita un sitio Web acorde a los requerimientos del cliente.

- EC1. Seleccionar las herramientas y parámetros para la realización del diseño de una página Web.
- EC2. Maquetar y codificar páginas Web acorde a los requerimientos del cliente.
- EC3. Validar y preparar la página Web para su publicación en Internet.

UC4. Gestionar los procesos de impresión de la industria gráfica.

- EC1. Determinar los materiales y acabados de producción de productos para la industria gráfica.
- EC2. Organizar y supervisar la producción en los procesos de impresión.
- EC3. Verificar los parámetros de las diferentes piezas gráficas para ser reproducidas en la industria gráfica.

UC5. Gestionar piezas de audio y video acorde a las necesidades del producto.





- EC1. Seleccionar las herramientas necesarias acorde a las necesidades de audio y video del producto.
- EC2. Editar la pieza de audio y video acorde a las necesidades del producto.
- EC3. Verificar piezas de audio y video acorde a las necesidades del producto.

### **Unidades y Elementos de Competencia Electivos del Tecnólogo en Gestión Gráfica Multimedial**

UC1. Desarrollar animaciones de logotipos, infografía animada, créditos cinematográficos de manera dinámica y creíble para una organización y/o cliente.

- EC1. Seleccionar las herramientas y parámetros para la realización de las animaciones de gráficos, para la organización y/o cliente.
- EC2. Realizar las animaciones de gráficos acorde a los parámetros de la organización y/o cliente.
- EC3. Validar la animación de logotipos, infografía animada, créditos cinematográficos, entre otros de acuerdo a las especificaciones del proyecto

UC2. Gestionar sistemas de comunicación a través de Internet, desarrollando acciones de marketing digital acorde a las necesidades de la empresa.

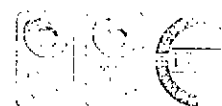
- EC1. Seleccionar las herramientas y parámetros para la realización de acciones de marketing digital o e-marketing, para la organización y/o cliente.
- EC2. Realizar acciones de marketing digital, acorde a los parámetros de la organización y/o cliente.
- EC3. Validar los parámetros entre otros de acuerdo a las especificaciones del proyecto de e-marketing.

UC3. Modelar personajes en 3D, acorde a los parámetros de un proyecto multimedial.

- EC1. Seleccionar la herramienta apropiada según los requerimientos del personaje a modelar.
- EC2. Configurar variables de los objetos del personaje de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
- EC3. Modelar el personaje acorde a las especificaciones de diseño entregadas.

UC4. Desarrollo de Tipografía ilustrada para crear, los carteles, anuncios y cualquier tipo de mensaje visual, acorde a los parámetros de un proyecto multimedial.

- EC1. Seleccionar las diversas herramientas y métodos empleados hoy en los procesos de representación de la tipografía ilustrada acorde a los parámetros del proyecto multimedial.
- EC2. Dibujar Tipografía, acordes entorno virtual del proyecto multimedial.
- EC3. Validar las variables involucradas en los procesos de representación visual de la Ilustración Tipografía, de acuerdo a las especificaciones del proyecto.





### Unidades y Elementos de Competencia Propedéuticos para Continuar Hacia el Ciclo Profesional Universitario

UC1. Modelar objetos tridimensionales, utilizando las herramientas acordes a las especificaciones de diseño entregadas.

- EC1. Escoger la herramienta apropiada según los requerimientos del diseño.
- EC2. Gestionar variables de los objetos en 3D de acuerdo con las especificaciones del diseño.
- EC3. Diseñar objetos en 3D acorde a las especificaciones de diseño entregadas.

**Ámbito Ocupacional.** El Tecnólogo en Gestión Gráfica Multimedial, se puede desempeñar en los siguientes cargos y/o actividades productivas en Departamentos de publicidad, tipografías, litografías, entre otros:

- Tecnólogo en multimedia en agencias de publicidad.
- Asistente en el diseño de juegos o materiales interactivos.
- Asistente en creación de productos de televisión.
- Asistente de desarrollo piezas para medios de impresión.
- Asistente en el diseño de presentaciones, conferencias y espectáculos interactivos.

**ARTICULO CUARTO.** Para otros efectos no contemplados en el presente acuerdo, el programa se regirá por los desarrollos reglamentarios de políticas y normas establecidas por la institución.

**ARTÍCULO QUINTO.** El presente acuerdo rige a partir de la fecha de su expedición.

### PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Barranquilla, a los diecisiete (17) días del mes de noviembre de 2017.

**EMILIO ARMANDO ZAPATA**  
Presidente

**CARLOS ARTURO MAYA CUELLO**  
Secretario

