

# ESTUDIO

Edificar el proyecto de diseño como espacio de creación donde los actores que se involucran habiliten su potencial para construir futuro, expresar cultura y provocar el cambio en función de sus valores y objetivos.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
1A	Acciones de diseño <i>Design actions</i>			Acometer acciones de diseño desde un ejercicio responsable, autónomo y participe de la realidad social, convocando y empatizando con los actores pertinentes, teniendo en cuenta sus intereses y saberes.
1B	Demarcar el Proyecto <i>Project framing</i>			Definir o redefinir, el campo de acción y creación. Estimar, valorar y situar objetivos, restricciones e implicaciones del proyecto, con reconocimiento de múltiples dimensiones del contexto y los actores involucrados.
1C	Integrar propuestas <i>Integrate Proposals</i>			Integrar propuestas a partir de restricciones relevantes, comprendiendo las consecuencias que afectan el resultado final. Iterar incrementando la robustez del desempeño mediante pruebas en contexto y con los actores involucrados.
1D	Visualizar soluciones <i>Visualize solutions</i>			Imaginar, proponer y representar alternativas de solución a un reto de diseño. Elegir entre las posibles alternativas y establecer rutas o estrategias para lograr resultados viables, deseables y realizables haciendo uso estratégico de los recursos, herramientas y conocimiento disponibles.
1E	Creación <i>Creation</i>			Participar de la creación de manifestaciones culturales, con una postura crítica y reflexiva frente a la época, el contexto y la disciplina.
1F	Contenido <i>Content</i>			Concebir contenidos, entendidos como construcciones de sentido que expresan historias, valores y significado.

# OFICIO

Generar una expresión concreta de las ideas de diseño, dialogante con el paisaje cultural y accesible desde la experiencia humana, susceptible de ser producida y reproducida de manera controlada.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
2A	Dar forma <i>Form Giving</i>			Dar forma sensible exhibiendo comprensión de principios de composición y expresión plástica, haciendo uso adecuado de elementos morfológicos, performativos, espaciales, organizativos y/o temporales propios del medio en el que trabaja.
2B	Destreza práctica <i>Practical skill</i>			Adquirir destreza en el manejo de medios y tecnologías específicas para dar concreción y soporte a procesos de creación y prototipado a lo largo del ciclo de vida del proyecto.
2C	Desarrollo perceptivo <i>Perceptual acuity</i>			Demostrar un grado de desarrollo perceptivo, sensible y expresivo que permita la apreciación estética, así como la comprensión conceptual suficiente para valorar e interpretar las manifestaciones culturales.
2D	Síntesis <i>Synthesis</i>			Lograr una unidad coherente y deliberada entre los elementos de la forma, su contenido y significación. Depurar elementos y relaciones conceptuales y físicas del proyecto, inherentes a la solución creada y a su relación con el contexto.
2E	Expresión trascendente <i>Transcending expression</i>			Expandir la experiencia y aprendizaje que ofrecen las prácticas concretas en ámbitos de percepción sensible y expresiva con el medio.
2F	Obra <i>Body of work</i>			Constituir a lo largo del tiempo un cuerpo de trabajo que evidencie un conjunto coherente de metas creativas e intelectuales.

# ALFABETISMO

Poder "leer y escribir" códigos en diversos soportes de manera práctica. Es decir, acceder al significado de manifestaciones, contenidos y herramientas creados por otros, y ser capaz de generar manifestaciones, contenidos y herramientas cuyo significado sea accesible a otros. Conectar, traducir y complementar diferentes alfabetismos.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
3A	Alfabetismo medial <i>Media literacy</i>			Identificar el potencial de medios específicos para la concreción de procesos de ideación, creación y desarrollo, mediante prácticas inherentes a las herramientas que facilitan la resolución del proyectos de diseño.
3B	Alfabetismo cultural <i>Cultural literacy</i>			Apreciar referentes culturales para construir a partir de su lenguaje. Usar herramientas conceptuales para interpretar la relación arte-técnica. Comprender teórica, estética, histórica, cultural y críticamente manifestaciones del diseño.
3C	Alfabetismo tecnológico <i>Technological literacy</i>			Materializar el conocimiento de ciencias aplicadas en acciones específicas a un problema y su contexto. Dar uso efectivo a la tecnología y perfeccionar la competencia a través de la práctica.
3D	Alfabetismo informacional <i>Information literacy</i>			Describir ideas y fenómenos a través de datos organizados, contextualizados y presentados de forma accesible, inteligible y útil. Diseñar experiencias cognitivas que posibiliten la comunicación, comprensión y elaboración del conocimiento.

# PENSAMIENTO CRÍTICO

Asumir el conocimiento de la disciplina, de forma crítica, reflexiva, sensible al contexto, el problema enfrentado y otras perspectivas en juego. Calificar la práctica de la disciplina, mediante el uso y adecuación de conceptos y marcos de referencia, la discusión razonable de procesos y decisiones, y la aproximación creativa, prospectiva y ética al ejercicio profesional.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
4A	Articular conocimiento <i>Articulate knowledge</i>			Articular conocimiento de manera estructurada en cada proyecto desde su formulación y en el proceso. Teniendo en cuenta los resultados y aprendizajes posteriores.
4B	Contextualizar <i>Contextualize</i>			Aprehender la complejidad dinámica de los contextos a través de conceptos, representaciones y mapas donde convergen sensibilidad, imaginación y razón. Situar el conocimiento de manera constructiva y validarlo empíricamente.
4C	Creatividad <i>Creativity</i>			Unir destreza, conocimiento e imaginación para dar origen a lo nuevo. Generar posibilidades diversas exhibiendo comprensión del aporte original con relación a lo existente.
4D	Análisis y evaluación <i>Analysis &amp; Evaluation</i>			Crear y aplicar marcos de referencia propios de la disciplina dentro de una problemática marcada. Construir y contrastar criterios informados con la evidencia disponible para tomar decisiones razonadas sobre el fenómeno estudiado.
4E	Solución de problemas <i>Problem solving</i>			Entender el fenómeno a estudiar de forma iterativa y desplegar estrategias de la disciplina para consolidar soluciones que solventen los fallos detectados que afectan a los usuarios y contexto.

# GESTIÓN DE PROYECTOS

Disciplinar los procesos no lineales del diseño y la creación bajo una lógica de proyecto que acota momentos para formular el problema, enfrentar la incertidumbre y generar la propuesta. Gestionar proyectos y facilitar su implementación mediante el fortalecimiento de actores y capacidades diversas en redes. Comprometerse como profesional y ciudadano con el aporte e impacto del proyecto.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
5A	Destrezas de gestión <i>Project skills</i>			Afrontar la incertidumbre propia del proceso, planificar la dedicación, capacidades y recursos en función de los objetivos del proyecto con el fin de lograr resultados según criterios de calidad y tiempo. Evaluar los resultados, costos y beneficios del proyecto.
5B	Compromiso ciudadano <i>Civic engagement</i>			Construir con base en el fortalecimiento de capacidades en comunidades/ territorios, con criterios de equidad, transparencia, sostenibilidad y democracia. Enunciar el reto cívico del proyecto e impacto en varios plazos y escalas.
5C	Auto regulación <i>Self regulation</i>			Ejercer con autonomía, de forma organizada y atenta. Considerar el involucramiento intelectual, creativo y afectivo de las responsabilidades asumidas. Manejar la contribución personal como parte de la gestión del proyecto.
5D	Liderazgo <i>Leadership Skills</i>			Responsabilizarse de los resultados del proyecto facilitando las dinámicas de trabajo colaborativo, con atención en el potencial humano y manejo positivo del conflicto. Colaborar en equipos de manera constructiva, fiable, responsable y cordial.
5E	Trabajo en Equipo <i>Teamwork Skills</i>			Congregar y liderar a los actores interesados en el proyecto, ofreciendo espacios y herramientas de participación, información adecuada y transparencia.

# COMUNICACIÓN

Articular un discurso distintivo de la disciplina, que argumente las propias acciones de diseño y debata críticamente las de los demás. Hacer uso de un lenguaje y medio relevante para la audiencia del proyecto de diseño, de manera clara y efectiva, así como documentar de manera completa el proyecto. Establecer diálogo e interlocución efectiva con legos y profesionales, tanto para informar y enriquecer la propia práctica, como para acceder a otros universos discursivos e intelectuales.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
6A	Comunicación Verbal <i>Verbal communication</i>			Comunicar verbalmente una idea con comprensión, seguridad, propiedad, intencionalidad y fluidez. Elaborar argumentos sustentados disciplinarmente que den cuenta de las acciones y decisiones profesionales propias y ajenas.
6B	Comunicación No Verbal <i>Visual and non-verbal communication</i>			Reconocer, apreciar y apropiarse distintos soportes y estrategias disponibles desde el diseño, para comunicar un mensaje de manera no verbal de forma significativa.
6C	Documentación de proyectos <i>Project documentation</i>			Recolectar y sistematizar evidencia de proceso y resultados, dejar registro del conocimiento puesto en acción durante el proyecto, para ser transmitido efectivamente a los interesados. Dejar memoria a largo plazo.
6D	Razonamiento Cualitativo <i>Qualitative Reasoning</i>			Situar la comunicación en el horizonte interpretativo oportuno, a través de la comprensión y uso de los referentes y códigos culturales que dan profundidad al significado del mensaje.
6E	Razonamiento Cuantitativo <i>Quantitative Reasoning</i>			Emplear una lógica, conceptos y técnicas matemáticas con el propósito de tener una perspectiva cuantitativa que pueda soportar una argumentación válida dentro del entendimiento del contexto y usuario a nivel numérico.

# VALORES - INTEGRIDAD

Consolidar principios y valores que den respaldo a juicios, acciones personales y práctica profesional. Poner dichos valores al servicio de la sana convivencia y bienestar de la comunidad, el cuidado de la capacidad vital del planeta y el fortalecimiento de la profesión. Hacerse responsable de las acciones personales y profesionales ante la sociedad y el gremio.

	COMPONENTE	A1	A2	DEFINICIÓN COMPONENTE
7A	Valores culturales / Diversidad <i>Cultural Values / Diversity</i>			Descifrar las diferencias personales, sociales y culturales que permiten valorar el paisaje social. Encarar sus contrastes y conflictos, en búsqueda de establecer puentes, encontrar espacios de encuentro, participar activamente de la deliberación pública y extraer significado personal.
7B	Integridad intelectual <i>Intellectual Integrity</i>			Hacer uso de las fuentes de conocimiento y las creaciones intelectuales con transparencia y buena fe; dar reconocimiento respetuoso al aporte de autores y colaboradores. Considerar la dimensión individual y colectiva del conocimiento, su linaje histórico y cultural, así como su compromiso con el bien común.
7C	Razonamiento ético <i>Ethical Reasoning</i>			Discernir la naturaleza de los dilemas éticos, e identificarlos en situaciones profesionales y ciudadanas. Incorporar a la construcción del proyecto los factores relevantes que determinan juicios éticos. Trascender la perspectiva instrumental de personas y contexto, a través de una ética de la responsabilidad y el cuidado.
7D	Reflexionar la práctica <i>Reflective practice</i>			Reflexionar la práctica personal para constituir un perfil propio. Valorar la diversidad entre pares. Comprender y manejar el impacto de la subjetividad, valores y motivaciones personales en el ejercicio profesional.
7E	Aprender a aprender <i>Learning to learn</i>			Asumir con autonomía los procesos de formación y desarrollo profesional a largo plazo, para mantener elevados niveles de competencia en el área profesional.