



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 1

Área Disciplinar **Expresión y comunicación**

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial o diseñador gráfico o diseñador de la comunicación gráfica o diseñador de comunicación visual o diseñador de medios interactivos o diseñador interactivo o diseñador visual o diseñador de interacción
Título de Posgrado	Doctorado en áreas de expresión o en ingeniería o en ciencias cognitivas o en ergonomía o en diseño o en el área de desempeño.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Deseable experiencia en el área de la convocatoria (Diseño Industrial o Diseño Gráfico o Diseño de Producto Digital o Diseño de Experiencia o Diseño Interactivo o Diseño Digital y CX (Customer Experience) o en UX (User Experience).
Experiencia Docente	Mínimo 2 años en el área de la convocatoria Diseño Interactivo o Diseño Digital y CX (Customer Experience) o en UX (User Experience) en una IES, con dedicación de tiempo completo o equivalente.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos. Primero: un artículo en categoría A (A1-A2). Segundo: un artículo B o patente u obras o productos de investigación creación en Artes, Arquitectura y Diseño en categoría mínima AADB de acuerdo con la clasificación de productos realizada por Minciencias.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Conocimiento en el diseño y desarrollo de experiencias interactivas y UX o en el desarrollo de productos orientados al consumidor o en diseño de experiencias y servicios o en diseño para la comunicación.	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de trabajos académicos realizados en el marco de su posgrado o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Uso de tecnologías para el diseño y desarrollo de experiencias interactivas y UX o en el desarrollo de productos orientados al consumidor o en diseño de experiencias y servicios o en diseño para la comunicación.	Uso de software y tecnologías relacionadas con el área de la convocatoria.	Certificaciones en el uso de software o experiencia laboral que acredite el manejo de software y tecnologías relacionadas con el área de la convocatoria o cursos de formación (básica o avanzada) en el uso de este tipo de software y tecnologías. (acreditar



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 1

Área Disciplinar **Expresión y comunicación**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria.	Formulación de proyectos o, participación en proyectos de investigación o, producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002.

COMPETENCIAS GENERALES

Competencia	Definición y evidencia
Orientación a resultados	Realizar las funciones y cumplir los compromisos organizacionales con eficacia y calidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Orientación al usuario	Dirigir las decisiones y acciones a la satisfacción de las necesidades e intereses de los usuarios internos y externos, de conformidad con las responsabilidades públicas asignadas a la entidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Compromiso	Alinear el propio comportamiento a las necesidades, prioridades y metas organizacionales. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Trabajo de equipo	Trabajar con otros de forma conjunta y de manera participativa, integrando esfuerzos para la consecución de metas institucionales comunes. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Responsabilidad	Capacidad para afrontar las consecuencias de los propios actos u omisiones y preocupación constante por los asuntos que competen al cargo. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.

TEMA DE LA SESIÓN DOCENTE

Los aspirantes que superen la etapa de verificación de requisitos y la prueba psicotécnica deberán presentar la prueba de sesión docente, que deberá desarrollarse con el siguiente tema:

Diseño de Experiencias o Diseño de Servicios.



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 2
 Área Disciplinar **Materiales**

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial o ingeniero de diseño de producto.
Título de Posgrado	Doctorado en materiales o en ingeniería o en diseño o en el área de desempeño.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Deseable experiencia en el área de la convocatoria (En procesos de manufactura sustractiva, por moldeo o híbrida o en diseño para la manufactura o en diseño de empaques).
Experiencia Docente	Mínimo 2 años en el área de la convocatoria (En proceso de manufactura sustractiva y por moldeo o híbrida o en diseño para la manufactura o en diseño de empaques), con dedicación de tiempo completo o equivalente.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos. Primero: un artículo en categoría A (A1-A2). Segundo: un artículo B o patente, de acuerdo con la clasificación de productos definidos en el artículo 10 del Decreto 1279.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Conocimiento en el área del diseño para la manufactura sustractiva, por moldeo o híbrida o DFM o en diseño de empaques y embalajes sostenibles.	Conocimiento en metodologías, proceso de diseño y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de trabajos académicos realizados en el marco de su posgrado o en proyectos de investigación encaminado en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Uso de software y tecnología en el área del diseño para la manufactura sustractiva, por moldeo o híbrida o DFM o en diseño de empaques y embalajes sostenibles.	Uso de software y tecnologías en el proceso de diseño relacionadas con el área de la convocatoria.	Certificaciones en el uso de software o experiencia laboral que acredite el manejo de software y tecnologías relacionadas con el área de la convocatoria o cursos de formación (básica o avanzada) en el uso de este tipo de software y tecnologías. (acreditar)



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 2
Área Disciplinar **Materiales**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria.	Formulación de proyectos o, participación en proyectos de investigación o, producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002.

COMPETENCIAS GENERALES

Competencia	Definición y evidencia
Orientación a resultados	Realizar las funciones y cumplir los compromisos organizacionales con eficacia y calidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Orientación al usuario	Dirigir las decisiones y acciones a la satisfacción de las necesidades e intereses de los usuarios internos y externos, de conformidad con las responsabilidades públicas asignadas a la entidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Compromiso	Alinear el propio comportamiento a las necesidades, prioridades y metas organizacionales. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Trabajo de equipo	Trabajar con otros de forma conjunta y de manera participativa, integrando esfuerzos para la consecución de metas institucionales comunes. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Responsabilidad	Capacidad para afrontar las consecuencias de los propios actos u omisiones y preocupación constante por los asuntos que competen al cargo. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.

TEMA DE LA SESIÓN DOCENTE

Los aspirantes que superen la etapa de verificación de requisitos y la prueba psicotécnica deberán presentar la prueba de sesión docente, que deberá desarrollarse con el siguiente tema:

Diseño y creación para la conservación del patrimonio cultural material o inmaterial.



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3
 Área Disciplinar **Proyectual**

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial o Diseñador Gráfico o Diseñador de la Comunicación Gráfica o Diseñador de Comunicación Visual o Diseñador Visual.
Título de Posgrado	Doctorado en áreas de expresión o en diseño o en ciencias sociales o en semiótica o en el área de desempeño.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Deseable experiencia en el área de la convocatoria (Diseño Industrial o afines a Comunicación Visual o en Semiótica o en Sociología o en Historia).
Experiencia Docente	Mínimo 2 años en el área de la convocatoria (Diseño Industrial o afines a Comunicación Visual o en Semiótica o en Sociología o en Historia), con dedicación de tiempo completo o equivalente.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos. Primero: un artículo en categoría A (A1-A2). Segundo: un artículo B o patente u obras o productos de investigación creación en Artes, Arquitectura y Diseño en categoría mínima AADB de acuerdo con la clasificación de productos realizada por Minciencias.
--

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Conocimiento en el diseño y desarrollo de proyectos en investigación con metodologías cualitativas o cuantitativas enfocados en el área.	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de trabajos académicos realizados en el marco de su posgrado o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Uso de tecnologías para el diseño y desarrollo de proyectos en investigación con metodologías cualitativas o cuantitativas enfocados en el área.	Uso de software y tecnologías relacionadas con el área de la convocatoria.	Certificaciones en el uso de software o experiencia laboral que acredite el manejo de software y tecnologías relacionadas con el área de la convocatoria o cursos de formación (básica o avanzada) en el uso de este tipo de software y tecnologías. (acreditar)



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3
 Área Disciplinar **Proyectual**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria.	Formulación de proyectos o, participación en proyectos de investigación o, producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002.

COMPETENCIAS GENERALES

Competencia	Definición y evidencia
Orientación a resultados	Realizar las funciones y cumplir los compromisos organizacionales con eficacia y calidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Orientación al usuario	Dirigir las decisiones y acciones a la satisfacción de las necesidades e intereses de los usuarios internos y externos, de conformidad con las responsabilidades públicas asignadas a la entidad. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Compromiso	Alinear el propio comportamiento a las necesidades, prioridades y metas organizacionales. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Trabajo de equipo	Trabajar con otros de forma conjunta y de manera participativa, integrando esfuerzos para la consecución de metas institucionales comunes. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.
Responsabilidad	Capacidad para afrontar las consecuencias de los propios actos u omisiones y preocupación constante por los asuntos que competen al cargo. Esto se evaluará con la prueba psicotécnica.

TEMA DE LA SESIÓN DOCENTE

Los aspirantes que superen la etapa de verificación de requisitos y la prueba psicotécnica deberán presentar la prueba de sesión docente, que deberá desarrollarse con el siguiente tema:

Diseño y cultura: aportes para la conservación del patrimonio cultural material o inmaterial.