



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 1

Área Disciplinar **Expresión y comunicación (Expresión)**

| | |
|------------|-----------------|
| 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 o CX (customer experience) o en UX (user experience)) |
| Experiencia Docente | Mínimo dos (2) años en el área de la convocatoria (Diseño Interactivo o Diseño Digital o CX (customer experience) o en UX (user experience)) en una IES, con dedicación de tiempo completo o equivalente |

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo la sumatoria de 25 puntos de productividad intelectual certificada donde alguno de los productos sea al menos un artículo científico según el decreto ley 1279 del 2002

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, desarrollo y evaluación 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 formación de 60 horas o más por curso) |



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 1

Área Disciplinar **Expresión y comunicación (Expresión)**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

| Competencia | Definición | Evidencia |
|---------------|--|--|
| Investigación | Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria | Soportes de participación en proyectos de investigación presentados en cualquier modalidad a diferentes fuentes de financiación; 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:

Herramientas para la inserción del Diseño Emocional en el Diseño de Productos Interactivos digitales



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 2

Área Disciplinar **Expresión y comunicación (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 materiales, o procesos, o en ingeniería, o en diseño, o en áreas de expresión y comunicación, o en mercadeo, o publicidad, o en el área de desempeño |

EXPERIENCIA

| | |
|-------------------------|--|
| Experiencia Profesional | Mínimo dos (2) años de experiencia en el área de la convocatoria Diseño Industrial o Diseño Gráfico o Diseño de Producto Digital o Diseño para la manufactura o en diseño de empaques, o Branding, con dedicación de tiempo completo o equivalente |
| Experiencia Docente | Mínimo dos (2) años en el área de la convocatoria (Diseño Industrial o Diseño Gráfico o Diseño de Producto Digital o Diseño para la manufactura o en diseño de empaques, o Branding, con dedicación de tiempo completo o equivalente |

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo la sumatoria de 25 puntos de productividad intelectual certificada donde alguno de los productos sea al menos un artículo científico según el decreto ley 1279 del 2002

COMPETENCIAS PROFESIONALES

| Competencia | Definición | Evidencia |
|---|---|--|
| Conocimiento en el área del diseño, publicidad, branding, analítica de datos, prospectiva, vigilancia competitiva, inteligencia de negocios diseño y procesos productivos orientado a empaques | Conocimiento en estrategias, 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 diseño, publicidad, branding, analítica de datos, prospectiva, vigilancia competitiva, inteligencia de negocios diseño y procesos productivos orientado a empaques | 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 formación de 60 horas o más por curso) |



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 2

Área Disciplinar **Expresión y comunicación (Comunicación)**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

| Competencia | Definición | Evidencia |
|---------------|--|--|
| Investigación | Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria | Soportes de participación en proyectos de investigación presentados en cualquier modalidad a diferentes fuentes de financiación; 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:

El branding como estrategia de mercadeo para el posicionamiento de producto artesanal



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3

Área Disciplinar **Proyectual (Historia)**

| | |
|------------|-----------------|
| 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 dos (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 la sumatoria de 25 puntos de productividad intelectual certificada donde alguno de los productos sea al menos un artículo científico según el decreto ley 1279 del 2002

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 formación de 60 horas o más por curso) |



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL
 Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3

Área Disciplinar **Proyectual (Historia)**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

| Competencia | Definición | Evidencia |
|---------------|--|--|
| Investigación | Demuestra capacidad en procesos de generación y desarrollo de conocimiento en el área de la convocatoria | Soportes de participación en proyectos de investigación presentados en cualquier modalidad a diferentes fuentes de financiación; 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:

El Diseño como disciplina académica: Evolución epistemológica y desafíos de cara a la influencia de las nuevas tecnologías en la práctica del Diseño