



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 1
 Área Disciplinar **COMUNICACIÓN VISUAL**

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 o Diseñador de la Comunicación.
Título de Posgrado	Doctor en Diseño o Doctor en Diseño y Creación o Doctor en Estudios de Diseño o Doctor en Artes Visuales o Doctor en Medios y procesos Audiovisuales o Doctor en Comunicación o Doctor en Diseño, Arte y Ciencia o Doctorado en Comunicación Visual o Doctor en Ingeniería.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Mínimo 2 Años de experiencia en el área de la convocatoria (Comunicación Visual y Lenguaje gráfico o Modelamiento 3D, Modelamiento CAD o Diseño de Imagen y Marca o Diseño de piezas gráficas o Dirección de Arte visual o Diseño de Medios tradicionales y digitales o Diseño editorial o Diseño de Infografía o Fotografía Digital o Edición digital de imágenes o Diseño para la industria gráfica o Diseño de empaque o Diseño Publicitario.
Experiencia Docente	Mínimo 2 Años de docencia en tiempo completo en el área de la convocatoria (Comunicación Visual o Ilustración Análoga y Digital o Modelamiento tridimensional o Diseño de Información visual o Diseño Publicitario o Diseño para la industria Gráfica o Diseño de empaques) en una institución Universitaria.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos de los definidos en el artículo 10 del Decreto 1279 de 2002, la norma que lo modifique sustituya, adicione o complemente, en el área disciplinar.
--

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Gestión de Proyectos de Comunicación Visual	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de dirección o Gestión de administrativa o de participación, en proyectos de comunicación visual o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Dominio Técnico de Herramientas para el Diseño Visual	Capacidad de utilizar y enseñar software especializado para el diseño visual, Ilustración digital, retoque de Imagen, Modelamiento CAD.	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 **COMUNICACIÓN VISUAL**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad de investigación en el área de la convocatoria.	Certificado de participación como investigador o coinvestigador en proyectos de investigación presentados en el área de la convocatoria, a diferentes fuentes de financiación Nacional o Internacional. Producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002, en los últimos 10 años.

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:

Articulación entre dibujo tradicional, pensamiento visual y tecnologías contemporáneas de representación, en la formación del diseñador industrial.



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 2

Área Disciplinar **FACTORES HUMANOS**

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial o Diseñador Gráfico o Diseñador de Interacción o Diseñador de Medios Interactivos o Diseñador Digital o Diseñador Interactivo o Diseñador Interactivo y Multimedia.
Título de Posgrado	Doctor en Ergonomía o Doctor en Factores Humanos y Ergonomía o Doctor en Diseño o Doctor en Diseño y Creación o Doctor en Estudios de Diseño o Doctor en Neurociencias Aplicadas y Comportamiento o Doctor en Psicología o Doctor en Diseño, Arte y Ciencia o Doctor en Ingeniería.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Mínimo 2 Años de experiencia en el área de la convocatoria (Diseño de Interacción o Diseño Multimedia o Diseño Digital o Diseño Web y Móvil o Diseño para Realidad Extendida o Diseño de Producto digital o Diseño de experiencia de Usuario o User Experience o Customer Experience o Ergonomía).
Experiencia Docente	Mínimo 2 Años de docencia en tiempo completo en el área de la convocatoria (Diseño Interactivo o Diseño Digital o CX (customer experience) o en UX (user experience) o Ergonomía) en una institución Universitaria.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos de los definidos en el artículo 10 del Decreto 1279 de 2002, la norma que lo modifique sustituya, adicione o complementa, en el área disciplinar.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Gestión de Proyectos de Diseño Digital o Ergonomía	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de dirección o Gestión de administrativa o Participación, en proyectos de Diseño de productos Digitales o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Dominio Técnico de Herramientas Diseño o Investigación en Diseño Digital o Ergonomía	Capacidad de utilizar y enseñar, herramientas y software, especializado para el diseño digital, desarrollo de UI/UX, Ergonomía cognitiva.	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 **FACTORES HUMANOS**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad de investigación en el área de la convocatoria.	Soportes de participación como investigador o coinvestigador, en proyectos de investigación o investigación-creación, presentados en el área de la convocatoria, a diferentes fuentes de financiación Nacional o Internacional. Producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002, en los últimos 10 años.

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:

La tríada atención, sensación y percepción como elementos claves en el comportamiento cognitivo y sensorial del usuario.



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3

Área Disciplinar **MATERIALES Y PROCESOS**

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial o Ingeniero en Diseño Industrial o Ingeniero en Diseño de Producto
Título de Posgrado	Doctor en Diseño o Doctor en Diseño y Creación o Doctor en Estudios de Diseño o Doctor en Ingeniería o Doctor en Ciencia de Materiales o Doctor en Ingeniería de Materiales o Doctor en Procesos de Manufactura o Doctor en Sistemas de producción e Diseño Industrial o Doctor en Ingeniería de Producción y Diseño Industrial o Doctor en Ingeniería de Diseño y Fabricación o Doctor en Diseño, fabricación y Gestión de Proyectos Industriales o Doctor en Ingeniería y Ciencia de materiales.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Mínimo 2 Años de experiencia en el área de la convocatoria (Proyectos de: Procesos de Producción o Diseño para la manufactura o Manufactura Aditiva y Sustractiva o Análisis en Ingeniería o Producción de Artefactos o afines al área de la convocatoria).
Experiencia Docente	Mínimo 2 años de docencia en tiempo completo en el área de la convocatoria (Ciencia de los Materiales o Procesos de Manufactura o Nuevos materiales o Materiales convencionales: Cerámicos, Maderas, Polímeros, metales Cueros y textiles; o Diseño para la Manufactura o Manufactura Aditiva y Sustractiva o CAD Avanzado y CAE, o Análisis en Ingeniería o afines al área de la convocatoria) en una institución Universitaria.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos de los definidos en el artículo 10 del Decreto 1279 de 2002, la norma que lo modifique sustituya, adicione o complemente, en el área disciplinar.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Gestión de Proyectos de Diseño para la manufactura o Nuevos Materiales	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de dirección o Gestión de administrativa o participación, en proyectos de desarrollo de Materiales y procesos, o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3
 Área Disciplinar **MATERIALES Y PROCESOS**

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Dominio Técnico de Herramientas de software o Investigación en Materiales	Capacidad de utilizar y enseñar, herramientas y software, especializado para 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).

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad de investigación en el área de la convocatoria.	Soportes de participación como investigador o coinvestigador, en proyectos de investigación o investigación-creación, presentados en el área de la convocatoria, a diferentes fuentes de financiación Nacional o Internacional. Producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002, en los últimos 10 años.

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.



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 3

Área Disciplinar **MATERIALES Y PROCESOS**

COMPETENCIAS GENERALES

Competencia	Definición y evidencia
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:

Toma de decisiones para selección de materiales en el proceso de desarrollo de nuevos productos, apoyado por software.



Escuela de Diseño Industrial
Modalidad de selección Concurso General

PERFIL N° 4
Área Disciplinar PROYECTUAL

No. Cargos	Uno (1)
Dedicación	Tiempo completo

ESTUDIOS

Título Profesional	Diseñador Industrial
Título de Posgrado	Doctor en Diseño y Creación o Doctor en Diseño o Doctor en Estudios de Diseño o Doctor en Artes y Diseño o Doctor en Diseño, Arte y Ciencia o Doctor en Sistemas de producción y Diseño Industrial o Doctor en Ingeniería o Doctor en Historia o Doctor en Semiótica.

EXPERIENCIA

Experiencia Profesional	Mínimo 2 Años de experiencia en el área de la convocatoria (Diseño de Producto o Gestión de proyectos de Diseño o Diseño de Experiencias o Diseño para la Innovación o Diseño de Servicios o Historia del Diseño o Pensamiento de Diseño o Gestión Ciclo de Vida de Producto o Desarrollo de Nuevo producto o afines al área de la convocatoria).
Experiencia Docente	Mínimo 2 años de docencia en tiempo completo en el área de la convocatoria (Fundamentos del Pensamiento de Diseño o Metodologías de Diseño o Diseño Estratégico o Diseño para la Innovación, o afines al área de la convocatoria) en una institución Universitaria.

PRODUCTIVIDAD ACADÉMICA

Mínimo dos productos de los definidos en el artículo 10 del Decreto 1279 de 2002, la norma que lo modifique sustituya, adicione o complemente, en el área disciplinar.
--

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Competencia	Definición	Evidencia
Gestión de Proyectos de Diseño	Conocimiento en metodologías y gestión de proyectos relacionados con el área de la convocatoria.	Certificación de dirección o Gestión de administrativa o participación, en proyectos de Diseño de productos, Diseño estratégico, Diseño para la Innovación, o en proyectos de investigación en el área de la convocatoria o con experiencia laboral acreditada en el área de la convocatoria.
Dominio Técnico de Herramientas para el Diseño o Investigación en Diseño.	Capacidad de utilizar y enseñar, herramientas especializadas para el área de la convocatoria.	Certificaciones en el uso de herramientas o experiencia laboral que acredite el manejo de 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° 4
 Área Disciplinar **PROYECTUAL**

COMPETENCIAS CIENTÍFICO - TECNOLÓGICAS

Competencia	Definición	Evidencia
Investigación	Demuestra capacidad de investigación en el área de la convocatoria.	Soportes de participación como investigador o coinvestigador, en proyectos de investigación o investigación-creación, presentados en el área de la convocatoria, a diferentes fuentes de financiación Nacional o Internacional. Producción intelectual reconocida por el decreto 1279 de 2002, en los últimos 10 años.

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:

De insights a conceptos: enseñanza de procesos de conceptualización e ideación en Design Thinking para la generación de propuestas de diseño industrial.