



Universidad de Nariño  
Consejo Superior Universitario

ACUERDO N.º. 074 DE 2019  
(29 de noviembre)

Por la cual se aprueba la creación del programa de Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas.

**EL CONSEJO DE SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

En uso de sus atribuciones legales y reglamentarias y,

**CONSIDERANDO**

Que los programas de postgrado de la Universidad de Nariño son espacios académicos para la construcción del conocimiento, la socialización del mismo y la formación del talento humano, capaz de enriquecer el desarrollo cultural y material de la sociedad.

Que según Acuerdo 025 de abril 27 de 2001 en su artículo 5 literal b) se establece que es función del Consejo de Postgrados recomendar al Consejo Académico la aprobación de programas de postgrado de conformidad con la Ley 30 de 1992 y demás disposiciones reglamentarias.

Que por Proposición No. 016 del 26 de octubre de 2019, el Consejo de Postgrados recomienda aprobar la Especialización en Diseño de Experiencias, ofrecida por la Facultad de Artes, Departamento de Diseño y con un número de 24 créditos académicos.

Que según el oficio ADA-0254 del junio 19 de 2019, la Vicerrectoría Académica y el Asesor de Desarrollo Académico conceptúa manifestando que el documento contiene las 15 condiciones de calidad que establece el Decreto 1330 para solicitud de registro calificado; en ese sentido hace constar que la propuesta se encuentra bien justificada y conforme a las normas.

Que la Oficina de Planeación y Desarrollo mediante oficio OPD-DIE-684 del 4 de octubre de 2019 remite la información sobre el presupuesto del Programa de Especialización, criterios y mecanismos para la elaboración, ejecución, seguimiento del presupuesto y asignación de recursos financieros del programa en mención.

Que en el campo de la cultura, el diseño actúa como eje articulador de diversos saberes para la consecución de propósitos específicos aportando características particulares deseadas; bajo esta premisa, el postgrado a nivel de Especialización en diseño de Experiencias Lúdicas se ofrece como un espacio interdisciplinario, complementario a la oferta académica actual, dedicado al estudio de la lúdica como un factor determinante en el desarrollo de la sociedad en sus diferentes dimensiones y variables y susceptible de ser gestionado y dirigido a públicos determinados con el fin de alcanzar diferentes tipos de objetivos de transformación, sean estos pedagógicos, recreacionales, comerciales, de entretenimiento, para la intervención social, la práctica cultural, la creación artística y cultura, la concepción y desarrollo de políticas públicas o la terapia grupal, entre otros.

Que el Consejo Académico mediante Proposición 023 de 2019, avala la propuesta de la Especialización, dado que cuenta con los requisitos para su trámite ante el Honorable Consejo Superior.


Que este Organismo acoge la propuesta; en consecuencia,

**ACUERDA:**

**ARTICULO 1.** Aprobar la Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas, ofrecida por la Facultad de Artes, Departamento de Diseño, con número de 24 créditos académicos, según el documento adjunto que hace parte integral del presente acuerdo.

**ARTÍCULO 2.** Delegar a la Vicerrectoría Académica para que realice los trámites correspondientes para la obtención del registro calificado ante el MEN.

Dado en San Juan de Pasto, a los 29 días del mes de noviembre de 2019

  
**ERNESTO FERNANDO NARVÁEZ**  
Presidente

  
**JORGE MIGUEL DULCE SILVA.**  
Secretario General





**MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL**

**RESOLUCIÓN No.  
008250 27 MAY 2020**

Por medio de la cual se resuelve la solicitud de registro calificado para el programa de Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas de la Universidad de Nariño para ser ofrecido en modalidad presencial en Pasto (Nariño)

**EL VICEMINISTRO DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

En ejercicio de las funciones delegadas mediante la Resolución 6663 de 2010, y las contenidas en la Ley 30 de 1992 y la Ley 1188 de 2008, y,

**CONSIDERANDO:**

Que la Ley 30 de 1992 señala como objetivo de la educación superior y de sus Instituciones, prestar a la comunidad un servicio con calidad referido a los resultados académicos, a los medios y procesos empleados, a la infraestructura institucional, a las dimensiones cualitativas y cuantitativas del mismo y a las condiciones en que se desarrolla cada institución.

Que la Ley 1188 de 2008 establece que para poder ofrecer y desarrollar un programa académico de educación superior se requiere haber obtenido el registro calificado del mismo.

Que el Decreto 1075 de 2015 señala que en consideración al reconocimiento en alta calidad de las instituciones, por parte del Consejo Nacional de Acreditación y mientras dura la vigencia de su acreditación, el Ministerio de Educación Nacional entenderá surtida la etapa de pre radicación de solicitud de registro calificado para los programas académicos de educación superior que sean ofrecidos y desarrollados en la sede que se encuentre acreditada en alta calidad.

El registro calificado de estos programas, su renovación o modificación, será otorgada por el Ministerio de Educación Nacional, sin necesidad de adelantar las verificaciones y evaluación de las condiciones de calidad, previa solicitud en los formatos que disponga el Ministerio de Educación Nacional, a través del Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior – SACES – o el que haga sus veces.

Que la Universidad de Nariño actualmente cuenta con la acreditación institucional otorgada por el Ministerio de Educación Nacional mediante Resolución 10567 de 23 de mayo de 2017.

Que la Universidad de Nariño solicitó el registro calificado para el programa de Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas para ser ofrecido en modalidad presencial en Pasto (Nariño).

Que de conformidad con lo establecido en el Decreto 1075 de 2015, este Despacho encuentra procedente otorgar el registro calificado al programa citado en precedente.

En mérito de lo expuesto,

**RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1º.** – Otorgar el registro calificado por el término de siete (7) años al siguiente programa:

Por medio de la cual se resuelve la solicitud de registro calificado para el programa de Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas de la Universidad de Nariño para ser ofrecido en modalidad presencial en Pasto (Nariño)

<b>Institución:</b>	<b>Universidad de Nariño</b>
<b>Denominación del programa:</b>	<b>Especialización en Diseño de Experiencias Lúdicas</b>
<b>Título a otorgar:</b>	<b>Especialista en Diseño de Experiencias Lúdicas</b>
<b>Ubicación del programa:</b>	<b>Pasto (Nariño).</b>
<b>Modalidad:</b>	<b>Presencial</b>
<b>Número de créditos académicos:</b>	<b>24</b>

**ARTÍCULO 2°.** - La Institución deberá solicitar la renovación del registro calificado de este programa en los términos de la norma vigente.

**ARTÍCULO 3°.** - El programa identificado en el artículo primero de esta resolución deberá ser registrado en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior –SNIES–.

**ARTÍCULO 4°.** - De conformidad con la Resolución 12220 de 2016, la oferta y publicidad del programa deberá ser clara, veraz, corresponder con la información registrada en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior -SNIES-, incluir el código asignado en dicho sistema y señalar que se trata de una institución de educación superior sujeta a inspección y vigilancia por el Ministerio de Educación Nacional.

**ARTÍCULO 5°.** - El programa descrito en el artículo primero de esta resolución podrá ser objeto de visita de inspección y vigilancia y, en caso de encontrarse que no mantiene las condiciones de calidad requeridas para su desarrollo, se ordenará la apertura de profundización en los términos establecidos en la normativa vigente.

**ARTÍCULO 6°.** - Notificar por conducto de la Secretaría General de este Ministerio la presente resolución al representante legal de la Universidad de Nariño, a su apoderado, o a la persona debidamente autorizada por él, para notificarse personalmente, acorde a lo dispuesto en los artículos 67 y 69 del Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo.

**ARTÍCULO 7°.** - Contra la presente resolución procede el recurso de reposición dentro de los diez (10) días siguientes a la notificación, de conformidad con lo establecido en los artículos 74 y 76 del Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo.

**ARTÍCULO OCTAVO.** - De conformidad con lo previsto en los artículos 87 y 89 del Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo la presente resolución rige a partir de la fecha de su ejecutoria.

**NOTIFÍQUESE Y CÚMPLASE,**

Dada en Bogotá D. C., a los

**EL VICEMINISTRO DE EDUCACIÓN SUPERIOR**



**LUIS FERNANDO PÉREZ PÉREZ**

Proyectó: Pilar Salcedo S. – Profesional Especializado Subdirección de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior  
Revisó: Germán Alirio Córdón Guayambuco - Subdirector de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior  
Elcy Patricia Peñaloza Leal – Directora para la Calidad de la Educación Superior

Cód. Programa. 52880



Universidad de **Nariño**  
TANTVM POSSVMVS QVANTVM SCIMVS

# Especialización **Diseño y Experiencias Lúdicas**

Proyecto Educativo del Programa – PEP  
**Mg. Hugo Alonso Plazas / Mg. Omar Franco Cañón**

Docentes / Departamento de Diseño / Facultad de artes / Universidad de Nariño

San Juan de Pasto

2019

## CONTENIDO

Introducción\_\_\_\_ p.6

### A. REFERENTES DEL PROGRAMA

1. Denominación del Programa\_\_\_\_ p.8
  - 1.1. Nombre de la Institución\_\_\_\_ p.10
  - 1.2. Domicilio\_\_\_\_ p.10
  - 1.3. Estado del Programa\_\_\_\_ p.10
  - 1.4. Número de registro\_\_\_\_ p.10
  - 1.5. Norma interna de creación\_\_\_\_ p.10
  - 1.6. Título a expedir\_\_\_\_ p.10
  - 1.7. Periodicidad de la admisión\_\_\_\_ p.10
  - 1.8. Modalidad\_\_\_\_ p.10
  - 1.9. Duración\_\_\_\_ p.10
  - 1.10. No. Créditos académicos\_\_\_\_ p.10
  - 1.11. Número de estudiantes por cohorte\_\_\_\_ p.10
  - 1.12. Valor de la matrícula\_\_\_\_ p.10
  - 1.13. Adscripción\_\_\_\_ p.10
  - 1.14. Título\_\_\_\_ p.10

### B. CONDICIONES DE CALIDAD DEL PROGRAMA

2. Justificación del Programa
  - 2.1. Inserción de la lúdica y el diseño en el tejido de la sociedad\_\_\_\_ p.11
    - 2.1.1. El devenir del diseño\_\_\_\_ p.13
    - 2.1.2. La metacognición en el diseño \_\_\_\_ p.15
    - 2.1.3. El diseño desde el marketing\_\_\_\_ p.16
  - 2.2. Contexto nacional y regional como espacio para las experiencias lúdicas\_\_ p.18
    - 2.2.1. La urgencia de los modelos nacionales\_\_\_\_ p.18
    - 2.2.2. Contextos de aplicación de la lúdica\_\_\_\_ p.19
    - 2.2.3. Lúdica e industria nacional\_\_\_\_ p.22
    - 2.2.4. Lúdica y contexto local\_\_\_\_ p.26
  - 2.3. Contexto de la formación en diseño y lúdica\_\_\_\_ p.28
    - 2.3.1. Contexto educativo del diseño y la lúdica en la Universidad de Nariñ\_p.28
    - 2.3.2. Contexto educativo del diseño y la lúdica en Colombia\_\_\_\_ p.30
    - 2.3.3. Contexto de la formación en lúdica en Iberoamérica\_\_\_\_ p.35
    - 2.3.4. Contexto de la formación en lúdica en Norteamérica y Europa\_\_\_\_ p.38
3. Contenidos Curriculares
  - 3.1. Fundamentación teórica del Programa\_\_\_\_ p.41
    - 3.1.1. El concepto de lúdica en la cultura\_\_\_\_ p.41
    - 3.1.2. El juego desde la actividad psíquica a la acción política\_\_\_\_ p.45
    - 3.1.3. El mundo de las experiencias en el entorno lúdico\_\_\_\_ p.48
    - 3.1.4. Perspectivas del diseño en las experiencias lúdicas\_\_\_\_ p.51
  - 3.2. Propósitos de formación, competencias y perfiles\_\_\_\_ p.53
    - 3.2.1. Propósitos de formación\_\_\_\_ p.53
    - 3.2.2. Competencias a formar\_\_\_\_ p.54

- 3.2.3. Perfil del egresado\_\_\_\_ p.55
- 3.2.4. Perfil ocupacional\_\_\_\_ p.55
- 3.3. Contenidos generales de las actividades académicas\_\_\_\_ p.56
- 3.4. Plan general de estudios en créditos académicos\_\_\_\_ p.58
- 3.5. Componente de interdisciplinarietàad\_\_\_\_ p.60
- 3.6 Estrategias de flexibilización para el desarrollo del programa\_\_\_\_ p.61
- 4. Organización de las actividades académicas\_\_\_\_p.63
  - 4.1. Planes microcurriculares de estudio\_\_\_\_ p.65
    - 4.1.1. Aprendizaje inmersivo / metacognición\_\_\_\_p.65
    - 4.1.2. Gamificación y entretenimiento cultural\_\_\_\_p.67
    - 4.1.3. Taller de contextualización y problematización\_\_\_\_p.69
    - 4.1.4. Taller de creación de experiencias lúdicas\_\_\_\_p.72
    - 4.1.5. Taller de Ideación, Prototipado y Experimentación\_\_\_\_p.74
    - 4.1.6. Taller de Aplicación y Evaluación de Resultados\_\_\_\_p.76
    - 4.1.7. Industrias culturales: mercado y competitividad\_\_\_\_p.78
    - 4.1.8. Fomento y gestión de los emprendimientos culturales\_\_\_\_p.79
    - 4.1.9. Metodologías de diseño e innovación\_\_\_\_p.80
    - 4.1.10. Paradigmas de diseño contemporáneo\_\_\_\_p.82
- 5. Investigación
  - 5.1. Investigación formativa en el programa\_\_\_\_ p.85
  - 5.2. Investigación Formal\_\_\_\_ p.85
  - 5.3. Sistema de Investigaciones Universidad de Nariño\_\_\_\_ p.87
  - 5.4. Grupo de investigación teoría e historia del diseño\_\_\_\_ p.88
- 6. Estudiantes
  - 6.1. Perfil de ingreso\_\_\_\_ p.91
  - 6.2. Requisitos de inscripción y proceso de admisión y matrícula\_\_\_\_ p91
  - 6.3. Sistema de evaluación de los aprendizajes\_\_\_\_ p.93
  - 6.4. Criterios de permanencia, promoción y grado\_\_\_\_ p.93
  - 6.5. Estímulos para estudiantes con alto mérito académico\_\_\_\_ p.95
- 7. Relación con el sector externo
  - 7.1. Políticas de interacción social en la Universidad de Nariño\_\_\_\_ p.97
  - 7.2. Espacios de práctica académica del Departamento de Diseño\_\_\_\_ p.97
- 8. Personal Docente
  - 8.1. Estructura de la organización docente\_\_\_\_ p.100
  - 8.2. Criterios de selección\_\_\_\_ p.101
  - 8.3. Evaluación Docente\_\_\_\_ p.102
  - 8.4. Estímulos y políticas de mejoramiento\_\_\_\_ p.102
  - 8.5. Perfil profesores\_\_\_\_ p.103
- 9. Medios Educativos
  - 9.1. Talleres y salones para el desarrollo de las actividades académicas\_\_\_\_ p.104
  - 9.2. Laboratorio de Fabricación Digital – FABLAB de la Facultad de Artes\_\_\_\_ p.105
  - 9.3. Aulas de informática Universidad de Nariño\_\_\_\_ p.108
  - 9.4. Unidad de apoyo en herramientas para la educación virtual\_\_\_\_ p.114
  - 9.5. Equipos de apoyo docente\_\_\_\_ p.115
  - 9.6. Recursos Bibliográficos\_\_\_\_ p.115
- 10. Infraestructura física

- 10.1. Infraestructura física Universidad de Nariño\_\_\_\_ p.121
- 10.2. Infraestructura y Dotación Facultad De Artes\_\_\_\_ p.121

### **C. CONDICIONES DE CALIDAD DE CARÁCTER INSTITUCIONAL**

- 11. Estructura administrativa y académica \_\_\_\_ p.123
    - 11.1. Estatuto de Posgrados\_\_\_\_ p.123
    - 11.2. Composición del consejo de postgrados\_\_\_\_ p.124
    - 11.3. Funciones del consejo de postgrados\_\_\_\_ p.125
    - 11.4. Comité curricular y de investigaciones\_\_\_\_ p.126
    - 11.5. Funciones del comité curricular y de investigaciones de la Especial\_\_\_\_ p.126
    - 11.6. Coordinador del programa\_\_\_\_ p.127
    - 11.7. Organigrama\_\_\_\_ p.129
  - 12. Autoevaluación
    - 12.1. Sistema de Autoevaluación, Acreditación y Certificación\_\_\_\_ p.131
    - 12.2. Acreditación Institucional\_\_\_\_ p.133
    - 12.3. Autoevaluación de programas\_\_\_\_ p.135
  - 13. Programa de Egresados\_\_\_\_ p.140
  - 14. Sistema de cultura y bienestar concertado \_\_\_\_ p.141
  - 15. Recursos Financieros\_\_\_\_ p.144
- Bibliografía general\_\_\_\_ p.148
- Tema Diseño Contemporáneo\_\_\_\_ p.148
  - Tema diseño de experiencias lúdicas\_\_\_\_ p.149
  - Tema Gestión de empresas creativas\_\_\_\_ p.151

## Índice de Cuadros e Imágenes

- Cuadro No 1. Distribución de créditos en los niveles de Especialización\_\_\_\_p.59
- Cuadro No 2. Plan de estudios por cursos según componentes y niveles\_\_\_\_p.60
- Cuadro No 3. Plan de estudios por cursos según componentes y niveles\_\_\_\_p.63
- Cuadro No 4. Servicio Laboratorio de Fabricación Digital\_\_\_\_p.104
- Cuadro No. 5 Software licenciado (especial para diseño)\_\_\_\_p.106
- Cuadro No. 6. Equipos de apoyo docente Departamento de Diseño\_\_\_\_p.111
- Cuadro No. 7 Estadística de uso de bases de datos 2014-2017\_\_\_\_p.115
- Cuadro No 8. Número total de títulos adquiridos (libros) por área\_\_\_\_p.115
- Cuadro No 9. Número total de ejemplares (libros) adquiridos por área\_\_\_\_p.115
- Cuadro No 10. Número total de títulos (revistas) adquiridas por área\_\_\_\_p.116
- Cuadro No. 11 Infraestructura Universidad de Nariño\_\_\_\_p.117
- Cuadro No 12. Inmuebles Disponibles\_\_\_\_p.117
- Cuadro No. 13. Infraestructura y dotación Facultad de Artes\_\_\_\_p.117
- Cuadro No. 14 Resultado ponderado del proceso de autoevaluación\_\_\_\_p.130
- 
- Imagen No. 1. Organigrama Institucional\_\_\_\_p.126
- Imagen No 2. Sistema de Autoevaluación, Acreditación y Certificación\_\_\_\_p.128



## Introducción

Las reflexiones acerca del juego y la lúdica y su rol en la vida de las personas se pueden rastrear por varias épocas en la historia de la humanidad, sin embargo, el análisis detenido de la importancia de estos en el desarrollo del individuo se inició solo hasta el siglo XIX gracias a la filosofía estética de Friedrich Schiller. Con base en el pensamiento de Schiller y el desarrollo de las ciencias sociales, las ciencias médicas y el estudio de la mente a lo largo del siglo XIX, la conceptualización en torno al juego se hizo imprescindible para comprender al ser humano en su integralidad. Ya en el siglo XX, la investigación sobre la lúdica llegó a un punto de maduración importante que permitió su desarrollo como objeto de importantes estudios académicos gracias a las formulaciones culturales, sociológicas y filosóficas de Johan Huizinga y Roger Caillois. En el actual siglo XXI, los conceptos de la lúdica y el juego tienen una implementación amplia y en constante crecimiento con aportes significativos desde diversos ámbitos de investigación que hacen de este un espacio de conocimiento interdisciplinario con numeroso enfoques y visiones que permiten entender estos aspectos sin agotar las posibilidades de investigación, experimentación e innovación. En este sentido, vale recordar que varias disciplinas coinciden en señalar al juego como un rasgo común en la preparación y construcción social del individuo, incluso de varias especies animales, que inciden en el desenvolvimiento de estos en la vida y la formación de comunidades. Esta relación connatural entre juego y vida sugiere en principio la necesidad de profundizar en su entendimiento como un elemento clave para el desarrollo de la humanidad en el futuro cercano y su proyección en el futuro deseado como un factor diferencial de las nuevas dinámicas de producción-consumo, siempre y cuando se supere definitivamente la idea convencional que vincula el juego con el esparcimiento estéril.

Para comprender el acontecimiento del juego en la cultura y su importancia en la sociedad actual se hace necesario entonces preguntarse por la cercanía histórica del ser humano con el juego y sus implicancias sociales, las cuales derivan de su interacción con los espacios y objetos en los que se materializa y con los que desarrolla un vínculo que deviene en entendimiento del espacio social del diseño, de su presencia, de sus

derivaciones y contingencias. Dentro de este inicial panorama de análisis del juego y su incidencia social se puede comprender al juego como actividad que ha pasado a convertirse hoy en temática de estudio contemplada no solo desde campos como el psicológico o el educativo sino también desde el diseño y más recientemente desde el campo experiencial.

Esta Especialización en diseño y experiencias lúdicas se enfocará en el debate acerca de las distintas simbiosis que se generan desde varios campos de conocimiento en torno al uso y aplicación del juego y así comprender cómo la actividad del diseño entiende la experiencia como fenómeno propicio y la lúdica como plataforma y dinámica profunda para consolidar alternativas metodológicas que aporten en el desarrollo de nuevos procesos de desarrollo cultural y social y de configuración del mundo y sus sistemas sociales, desde la producción hasta el consumo mismo, a partir de metodologías emergentes y de potencializar sinergias en torno a un mismo objetivo: la mejora social. Este programa posgradual brindará a sus estudiantes distintos enfoques para el desarrollo de habilidades y herramientas que les permitan construir y diseñar experiencias de juego, sean estas productos, servicios, espacios, metodologías, procesos, proyectos culturales o de intervención social, entre otras muchas posibilidades; a partir del estudio exhaustivo de teorías, métodos, casos, técnicas, estrategias y demás herramientas de inserción de la lúdica en la vida de las personas. Con esta formación se espera entregar a profesionales de distintas áreas de conocimiento las herramientas necesarias para mejorar su práctica desde un punto de vista humano, incidiendo en el desarrollo de la sociedad regional y nacional.