

## **SALA DE GOBIERNO**

**Bogotá, D.C. 06 de febrero de 2025**

### **ACUERDO No. 057**

*“Por el cual se crea y adopta la estructura y organización de la Unidad Asesora de Educación Virtual”*

La Sala de Gobierno de la **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA**, en su sesión del **06 de febrero de 2025**, y en uso de las atribuciones legales y estatutarias y en especial las que le confiere la Ley 30 de 1992 y de las establecidas en el artículo 21 de los Estatutos de la Universidad, y

#### **CONSIDERANDO:**

1. Que la Constitución Política de Colombia, en su artículo 69, establece que "se garantiza la autonomía universitaria" y que "las universidades podrán darse sus directivas y regirse por sus propios estatutos, de acuerdo con la ley".
2. Que la Ley 30 de 1992, en su artículo 28, establece que el concepto de autonomía universitaria faculta a las universidades, entre otros aspectos, para "desarrollar sus programas académicos y definir y organizar sus labores formativas, académicas, docentes, científicas y culturales".
3. Que el Ministerio de Educación Nacional mediante la Resolución No. 3483 del 28 de abril de 1994 ratificó los Estatutos de la Universidad Católica de Colombia aprobados por la Asamblea General el 24 de noviembre de 1993.
4. Que los Estatutos de la Universidad, en el artículo 38, numeral 38,3, confiere al Rector de la Universidad la responsabilidad de presentar a consideración de la Sala de Gobierno, a través de su Presidente, y de los Consejos Superior y Académico el cuadro de organización académica de la Universidad y los reglamentos académicos y reformas de los mismos.
5. Que, en coherencia con el Proyecto Educativo Institucional, la Universidad Católica de Colombia concibe que "... Al profesor le corresponde crear ambientes propicios para el aprendizaje e incorporar estrategias didácticas participativas, colaborativas, presenciales y virtuales que promuevan la autonomía del estudiante e incentiven la capacidad reflexiva y crítica por medio de un diálogo constante."
6. Que el Plan de Desarrollo 2020+ de la Universidad Católica de Colombia prioriza entre sus estrategias la innovación y personalización del proceso educativo, la implementación efectiva de oferta académica virtual y semipresencial, la generación

de nuevas fuentes de ingresos, la implementación de tecnologías orientadas al usuario final que flexibilicen y enriquezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje, el mejoramiento y flexibilización de los procesos de gestión y servicio, entre otros.

#### **ACUERDA:**

**ARTÍCULO 1.** Aprobar la creación de la Unidad Asesora de Educación Virtual adscrita a la Presidencia de la Universidad.

**ARTÍCULO 2. Misión.** La Unidad Asesora de Educación Virtual es la unidad académico - administrativa responsable de asesorar a la Presidencia en la producción y actualización de contenidos virtuales, alineando los programas educativos con las políticas institucionales y las normativas del país. Asimismo, es responsable de asegurar una asignación clara de funciones en áreas como la producción de contenidos académicos virtuales, diseño instruccional, desarrollo de materiales visuales y audiovisuales, soporte técnico y pedagógico y la evaluación del proceso. De esta manera, se garantiza que cada etapa cuente con el personal adecuado y los recursos necesarios para su correcta implementación y mejora continua.

**ARTÍCULO 3. Objetivo.** Asesorar en el diseño y establecimiento de los lineamientos para implementar el modelo de producción y actualización de contenido virtual en la Universidad Católica de Colombia, mediante la estructuración de procesos, actividades, roles e indicadores necesarios para optimizar los recursos y mejorar la eficiencia en la creación de módulos virtuales.

**ARTÍCULO 4. Alcance.** Abarca desde una visión general del macroproceso, comprendiendo su propósito y las necesidades que justifican su creación, hasta el desglose detallado de las actividades e indicadores que sostendrán su funcionamiento.

**ARTÍCULO 5. Estructura.** La estructura organizacional de la Unidad Asesora de Educación Virtual está conformada por las siguientes unidades:

1. Director(a) Académico de Educación Virtual
2. Coordinador (a) de Operaciones Virtuales
3. Líder de Producción Creativa
4. Diseñador(a) Gráfico
5. Diseñador(a) Audiovisual
6. Diseñador(a) Instruccional
7. Analista de Producción
8. Especialista en Soporte y Atención al Usuario
9. Administrador(a) de Plataformas LMS

**ARTÍCULO 6. La Dirección Académica de Educación Virtual** es responsable de liderar la producción y actualización de contenidos virtuales en las asignaturas y los programas académicos de acuerdo con las políticas institucionales y la normatividad del país. Este

puesto combina responsabilidades estratégicas y operativas, garantizando la calidad y relevancia de los programas de formación en modalidad virtual.

**ARTÍCULO 7. Director (a) Académico de Educación Virtual.** Son funciones del (la) Director (a) la asesoría en los siguiente temas:

- Definición de la visión académica y pedagógica de los programas virtuales y de los componentes virtuales en los programas híbridos.
- Monitorear los requerimientos de las facultades, unidades académicas y coordinar su implementación.
- Planificar y supervisar la creación y actualización continua de programas y contenidos virtuales.
- Asegurar el cumplimiento de normativas educativas y requisitos de registro calificado y acreditación.
- Analizar resultados académicos y proponer mejoras en los programas.
- Establecer alianzas estratégicas con otras instituciones y organismos.
- Elaborar y gestionar el presupuesto de la unidad, garantizando una óptima administración.
- Diseñar estrategias de promoción para visibilizar los programas virtuales.

**Parágrafo.** La Presidencia nombrará mediante resolución al (la) Director (a) Académico de Educación Virtual. Para ser Director (a) Académico de Educación Virtual se requiere experiencia de al menos cinco (5) años en educación superior, particularmente en la modalidad virtual, grado profesional Universitario con estudios de posgrado, preferiblemente de maestría, y haber sido profesor universitario por un periodo no inferior a tres años.

**ARTÍCULO 8. Coordinador (a) de Operaciones Virtuales** depende de la Dirección Académica de Educación Virtual y es el encargado de asesorar la producción de contenidos para cursos virtuales, asegurando el cumplimiento del calendario de producción y la calidad pedagógica de los programas. Su función es garantizar la ejecución eficiente del proceso y coordinar las diversas áreas involucradas.

**ARTÍCULO 9. Coordinador de Operaciones Virtuales:** Son funciones del coordinador (a) de Operaciones Virtuales:

- Participar en la definición de virtualización de Programas Académicos y analizar los módulos a virtualizar según los requerimientos.



- Gestionar la solicitud de contratación de profesores autores y tutores.
- Resolver inconvenientes con profesores.
- Asegurar una eficiente planeación de la producción de contenidos virtuales.
- Colaborar con equipos de diseño instruccional para garantizar cursos pedagógicamente sólidos.
- Promover metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza virtual.
- Gestionar la aprobación de módulos por parte de las Facultades.
- Supervisar el uso adecuado del LMS.
- Asegurar el proceso de evaluación de la experiencia educativa virtual diseñando evaluaciones, analizando resultados y generando planes de acción basados en los resultados.
- Implementar sistemas de medición del rendimiento estudiantil y recopilar retroalimentación.

**Parágrafo.** El Coordinador(a) de Operaciones Virtuales es propuesto por el Director (a) Académico de Educación Virtual. Para ser nombrado Coordinador de Operaciones Virtuales deberán acreditarse ser profesional en educación o tecnología y contar con al menos cinco (5) años de experiencia en la modalidad de educación virtual.

**ARTÍCULO 10. Líder de Producción Creativa** depende de la Coordinación de Operaciones Virtuales y es la unidad de coordinación responsable de dirigir la creación de todos los materiales visuales y audiovisuales. Este puesto abarca tanto la supervisión del equipo interno de diseño como la gestión de proveedores externos que colaboran en la producción audiovisual.

**ARTÍCULO 11. Líder de Producción Creativa.** Son funciones del Líder de Producción creativa:

- Coordinar el equipo de Diseñadores gráficos, audiovisuales e instruccionales.
- Participar en la planificación de la producción de módulos virtuales.
- Gestionar la contratación y seguimiento de servicios tercerizados:
  - Productor audiovisual, editor audiovisual y técnico de sonido.
  - Elaborar y gestionar el presupuesto de servicios tercerizados.

- Colaborar con las Facultades y departamentos para asegurar que los materiales visuales cumplan con los requisitos pedagógicos y creativos.
- Asegurar el cumplimiento de plazos y estándares de calidad en la producción de piezas visuales y audiovisuales.
- Proporcionar realimentación continua y coordinar la revisión y ajustes de materiales hasta su aprobación final.
- Planificar y gestionar los recursos creativos de manera eficiente.
- Innovar en técnicas y formatos de producción para mantenerse actualizado con las tendencias del sector.
- Analizar resultados de las evaluaciones de la experiencia de educación virtual y generar planes de acción basados en los resultados.

**Parágrafo.** El Líder de Producción Creativa es propuesto por el Director(a) Académico Virtual. Para ser nombrado Líder de Producción Creativa deberá acreditarse título profesional en las áreas de diseño, tecnología y educación y al menos tres (3) años de experiencia en producción creativa.

**ARTÍCULO 12. Diseñador(a) Gráfico.** Depende del Líder de Producción Creativa y en el área de producción de contenidos virtuales es responsable de crear y mantener los elementos visuales y gráficos que faciliten el aprendizaje en entornos digitales. Este puesto combina el diseño creativo con el enfoque pedagógico, asegurando una experiencia educativa visualmente atractiva y coherente.

**ARTÍCULO 13. Diseñador(a) Gráfico.** Son funciones del Diseñador(a) Gráfico:

- Crear gráficos y materiales visuales que mejoren la comprensión y el atractivo de los contenidos virtuales.
- Desarrollar interfaces fáciles de usar y visualmente atractivas para la plataforma LMS.
  - Crear plantillas, infografías, esquemas, iconografía y otros recursos gráficos que complementen y refuercen los materiales educativos.
  - Mantener una línea gráfica coherente con la identidad visual de la universidad, asegurando profesionalismo y consistencia en todos los materiales.



- Trabajar en conjunto con equipos de diseño instruccional, profesores y otros departamentos para asegurar que los materiales gráficos cumplan con los objetivos pedagógicos.
- Asegurar que los diseños sean compatibles y atractivos en múltiples plataformas y dispositivos.

**Parágrafo.** El Diseñador (a) Gráfico es propuesto por el Director(a) Académico de Educación Virtual. Para ser nombrado Diseñador Gráfico deberá acreditarse ser profesional en dicha área del diseño y al menos tres (3) años de experiencia profesional en la producción de contenidos virtuales.

**ARTÍCULO 14. Diseñador (a) Audiovisual.** Depende del Líder de Producción Creativa y en el área de producción de contenidos virtuales es responsable de transformar los diseños estáticos en animaciones y gráficos en movimiento que mejoren la experiencia de aprendizaje. Este puesto combina habilidades técnicas y creativas para producir materiales audiovisuales dinámicos e interactivos que faciliten la comprensión y el compromiso de los estudiantes.

**ARTÍCULO 15. Diseñador Audiovisual.** Son funciones del Diseñador (a) Audiovisual:

- Crear animaciones que faciliten la comprensión de conceptos complejos y enriquezcan el contenido educativo.
- Desarrollar gráficos en movimiento e interactivos que refuercen la pedagogía y generen una experiencia más inmersiva para los estudiantes.
- Trabajar estrechamente con diseñadores gráficos e instruccionales para transformar elementos visuales estáticos en contenidos audiovisuales dinámicos.
- Asegurar que las animaciones y gráficos interactivos sean eficientes y funcionales en diferentes plataformas y dispositivos, manteniendo la calidad visual y el rendimiento.
- Ajustar los contenidos audiovisuales a los lineamientos pedagógicos y técnicos para maximizar su impacto educativo, basándose en los resultados de las evaluaciones de experiencia de aprendizaje.

**Parágrafo.** El Diseñador (a) Audiovisual es propuesto por el Director(a) Académico de Educación Virtual. Para ser nombrado Diseñador (a) Audiovisual deberán acreditarse título profesional en diseño audiovisual y contar con al menos tres (3) años de experiencia profesional en la creación de animaciones en la educación virtual.

**ARTÍCULO 16. Diseñador (a) Instruccional** depende de la Coordinación de Operaciones Virtuales y es responsable de definir y estructurar la experiencia de aprendizaje para cada módulo virtual. Puede trabajar en conjunto con pedagogos y especialistas de las Facultades Departamentos e Instituto para desarrollar elementos interactivos que mejoren la participación y el aprendizaje de los estudiantes, asegurando que los materiales sean accesibles, atractivos y efectivos.

**ARTÍCULO 17. Diseñador (a) Instruccional.** Son funciones de la Diseñador Instruccional:

- Diseñar y estructurar elementos interactivos, como cuestionarios, juegos educativos, bibliotecas virtuales y actividades que estimulen la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Colaborar con pedagogos y otros especialistas para asegurar que los contenidos sean accesibles, intuitivos, y cumplan con los objetivos pedagógicos establecidos.
- Proporcionar los lineamientos y especificaciones de contenido al equipo de Producción Creativa para su correcta implementación.
- Realizar un seguimiento continuo y asesorar sobre el proceso de producción de los cursos, asegurando el cumplimiento de los plazos y estándares de calidad.
  - Realizar ajustes y correcciones a los cursos cuando sea necesario, sin requerir la intervención del Profesor Autor.
  - Integrar herramientas tecnológicas como foros, wikis, chats y blogs, para fomentar la interacción activa entre estudiantes y docentes, mejorando la experiencia de enseñanza-aprendizaje.
- Colaborar estrechamente con los equipos de diseño gráfico y audiovisual, brindando indicaciones claras para la creación de contenidos visuales y multimedia que enriquezcan la comprensión y retención del material.

- Revisar y ajustar las estrategias de diseño instruccional, basándose en la retroalimentación de los usuarios y el análisis de los resultados académicos para optimizar el proceso de enseñanza.

**Parágrafo.** El Diseñador (a) Instruccional es propuesto por el Director(a) Académico de Educación Virtual. Para ser nombrado Diseñador (a) Instruccional deberán acreditarse título profesional en un área del diseño y contar con al menos tres (3) años de experiencia en diseño instruccional en educación virtual.

**ARTÍCULO 18. Analista de Producción** depende de la Coordinación de Operaciones Virtuales y es responsable de planificar y coordinar la producción de contenidos virtuales, tanto para nuevos módulos como para la actualización de los existentes. Este puesto es clave para asegurar que los materiales se entreguen en tiempo y forma, optimizando los recursos disponibles.

**ARTÍCULO 19. Analista de Producción.** Son funciones de la Analista de Producción:

- Planificar la producción de nuevos módulos y la actualización de contenidos.
- Coordinar el desarrollo de materiales en función de la capacidad de producción disponible.
- Colaborar con equipos creativos y académicos para garantizar la correcta asignación de recursos.
- Establecer cronogramas de entrega y asegurarse de que se cumplan los plazos.
- Monitorear el progreso de la producción, detectando y solucionando problemas que puedan retrasar el proceso.
- Informar a las partes interesadas sobre el estado de la producción y cualquier ajuste necesario en los tiempos de entrega.
- Asegurar la calidad y eficiencia en la utilización de recursos de producción.

**Parágrafo.** El Analista (a) de Producción es propuesto por el Director(a) de Educación Virtual. Para ser nombrado Analista (a) de Producción deberán acreditarse título técnico o tecnológico en áreas de educación, tecnología o diseño.

**ARTÍCULO 20. Especialista en Soporte y Atención al Usuario** depende de la Coordinación de Operaciones Virtuales y es responsable de asegurar que tanto los profesores como los estudiantes tengan acceso adecuado a la plataforma de

gestión del aprendizaje (LMS), además de brindar soporte técnico para resolver problemas que puedan surgir. Este rol es clave para garantizar una experiencia fluida y eficiente en el uso de los recursos virtuales.

**ARTÍCULO 21. Especialista en Soporte y Atención al Usuario.** Son funciones del Especialista en soporte y atención al usuario:

- Gestionar la carga de materiales educativos en la plataforma LMS, garantizando su correcta organización y accesibilidad para todos los usuarios.
- Asistir a profesores tutores y estudiantes en el uso eficiente de la plataforma LMS, proporcionando soporte sobre la navegación y funcionalidades específicas.
- Asignar y gestionar las fechas claves del curso dentro de la plataforma LMS, asegurando su alineación con el calendario académico institucional.
- Proporcionar soporte técnico integral, resolviendo problemas relacionados con el acceso, la operatividad de la plataforma y otros inconvenientes técnicos que afecten la experiencia del usuario.
- Desarrollar y actualizar manuales e instructivos de capacitación dirigidos a la comunidad académica para optimizar el uso de la plataforma LMS.
- Generar y gestionar informes sobre el rendimiento y actividad de estudiantes y profesores en la plataforma, facilitando su análisis para la toma de decisiones.
- Coordinar y administrar la aplicación de evaluaciones a usuarios, recopilando datos relacionados con la calidad de los materiales, el desempeño de los tutores y la funcionalidad de la plataforma.
- Analizar los resultados de las evaluaciones y colaborar en la elaboración de planes de mejora continua para optimizar tanto los contenidos educativos como la experiencia de aprendizaje en la plataforma.

**Parágrafo.** El Especialista en Soporte y Atención al Usuario es propuesto por el Director(a) de Educación Virtual. Para ser nombrado Especialista en Soporte y Atención al Usuario deberán acreditarse título profesional en un área afín a la tecnología y al menos tres (3) años de experiencia gestionando una plataforma LMS.



**ARTÍCULO 22. Administrador(a) de Plataforma** depende de la Coordinación de Operaciones Virtuales y es responsable de gestionar las plataformas LMS en la Universidad Católica de Colombia. Este profesional tendrá la responsabilidad del montaje de los cursos en las plataformas, administrar cuentas y subcuentas, coordinar procesos administrativos en la plataforma, y asegurar la integración efectiva de herramientas tecnológicas en las actividades académicas.

**ARTÍCULO 23. Administrador(a) de Plataforma.** Son funciones del Administrador(a) de Plataforma:

- Montaje de las aulas virtuales en las plataformas LMS.
- Gestionar permisos a nivel de cuentas y subcuentas.
- Agregar y eliminar usuarios (administradores, profesores, alumnos, observadores).
- Crear y gestionar cursos, plantillas, colaboraciones, rúbricas y resultados de aprendizaje.
- Administrar configuraciones de cuenta, claves de desarrollador, integraciones LTI y webhooks.
- Monitorear estadísticas de cuentas y cursos, y generar informes de uso.
- Coordinar la comunicación entre cuentas y cursos.
- Supervisar y modificar detalles de acceso de usuarios, alertas y notificaciones.
- Verificar y gestionar registros de cambios y calificaciones de los cursos.
- Crear, publicar, finalizar y eliminar cursos.
- Administrar calendarios, eventos, secciones del curso y grupos de alumnos.
- Monitorear estadísticas y datos relacionados con cursos y cuentas.
- Coordinar inscripciones manuales de estudiantes y la moderación de calificaciones.
- **Parágrafo.** El Administrador(a) de Plataforma es propuesto por el Director(a) de Educación Virtual. Para ser nombrado Administrador(a) de Plataforma deberán acreditarse título profesional en un área afín a la tecnología o al diseño y al menos tres (3) años de experiencia gestionando una plataforma LMS.

**ARTÍCULO 24.** El Presidente de la Universidad queda autorizado para tomar las decisiones que considere necesarias para ir desplegando, de manera ordenada en el tiempo, la estructura de la Unidad definida por medio del presente Acuerdo.



**ARTÍCULO 25.** El presente Acuerdo entra en vigencia a partir de la fecha de su expedición y deroga las normas que le sean contrarias.

**Comuníquese y cúmplase.**

Dado en Bogotá D.C., a los seis (06) días del mes de febrero del año dos mil veinticinco (2025)

**FRANCISCO JOSÉ GÓMEZ ORTIZ**  
Presidente

**SERGIO MARTÍNEZ LONDOÑO**  
Secretario General