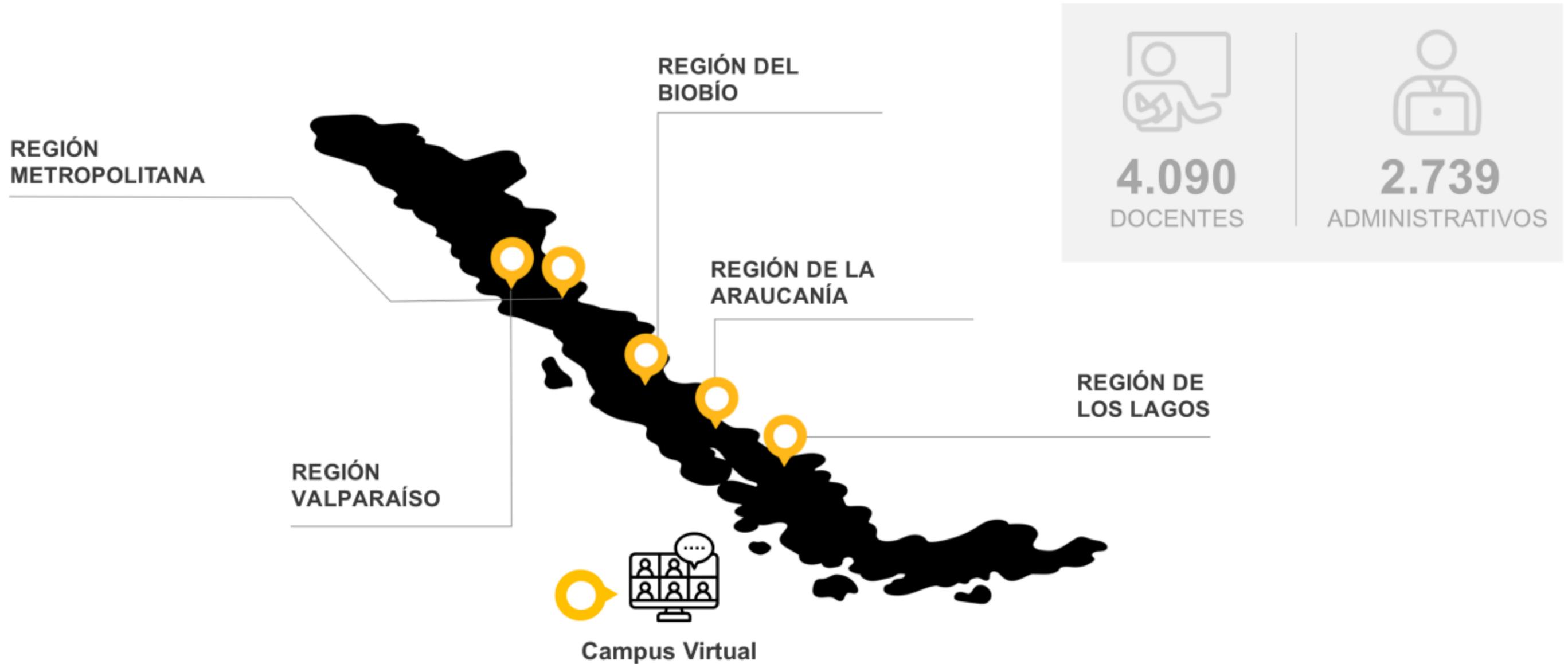


**DuocUC**<sup>®</sup>  
CERCANÍA. LIDERAZGO. FUTURO.





# Dimensión Institucional



Fuente: Maestro de Personal al 29 de febrero 2024. Información de infraestructura al 31 de marzo 2024.

# Nuestros estudiantes 2025

## 110.544

 **60%**  
HOMBRES

 **40%**  
MUJERES

**35%**  
Estudia carreras  
técnicas

**65%**  
Estudia carreras  
profesionales

 **71%** Jornada diurna

 **29%** Jornada vespertina

 **10%** Modalidad Online

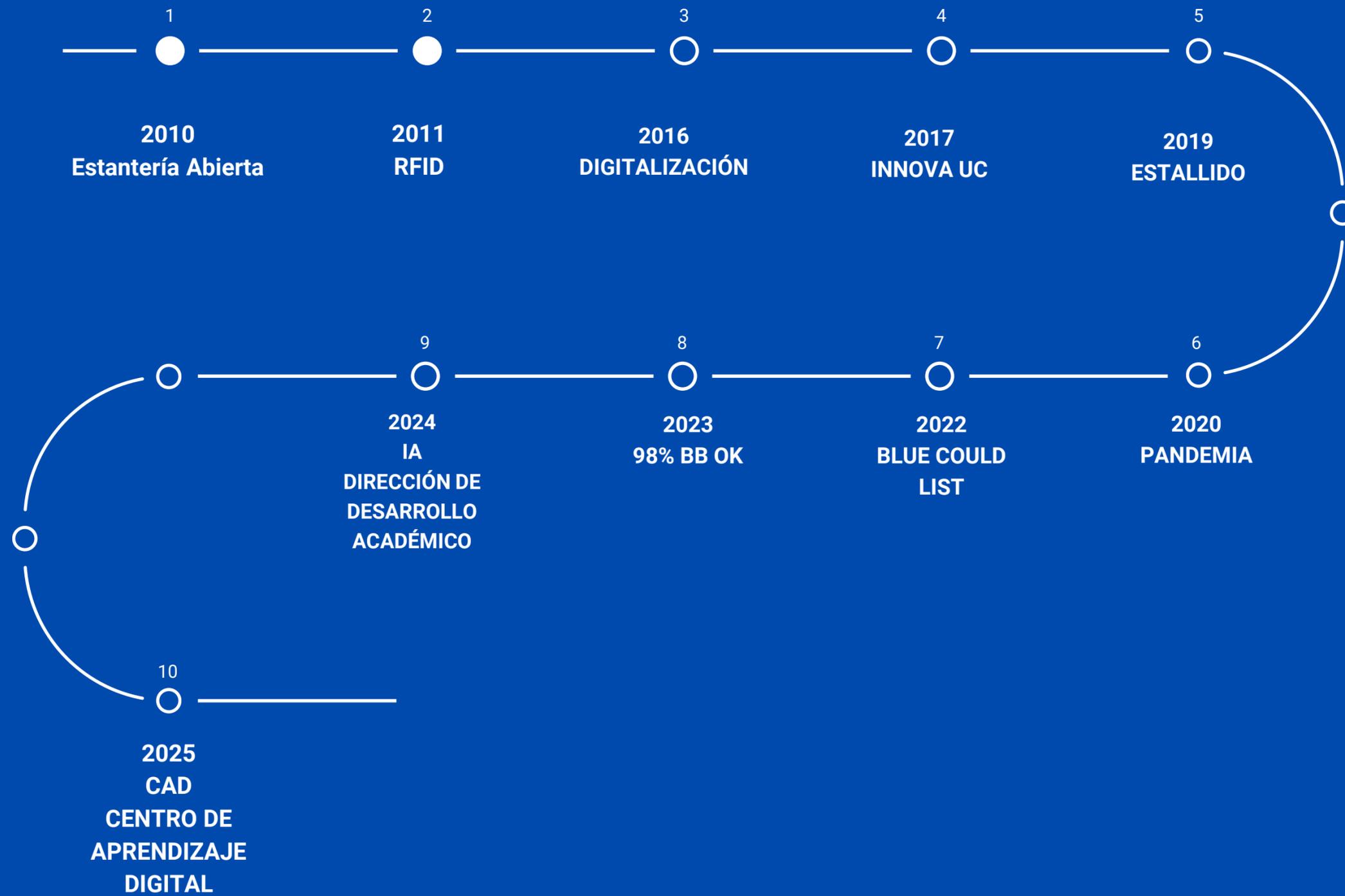
# • Acreditados





***Las necesidades nos  
movilizan***

# ROADMAP



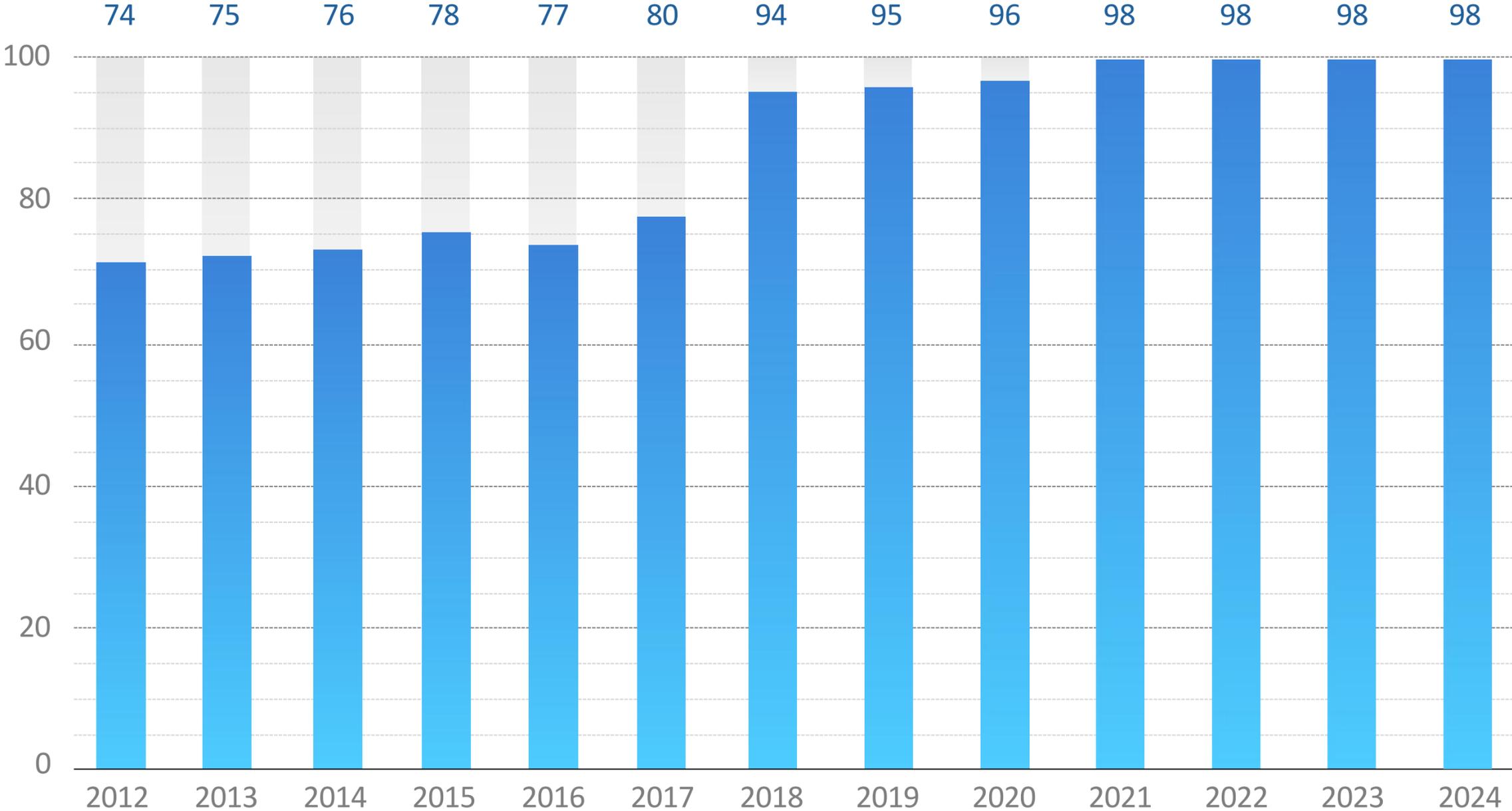
# Valoración colección digital y servicios de Bibliotecas

Dimensión	2021	2022	2023	2024
<b>ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD</b>	35,6 %	41,3 %	62,6 %	62,7 %
Participación Autoevaluación	35,6 %	41,3 %	62,6 %	62,7 %
<b>DOCENCIA Y PROCESOS FORMATIVOS</b>	63,4 %	53,8 %	61,1 %	62,4 %
Adecuación De La Carga	64,2 %	52,5 %	56,0 %	57,1 %
Objetivos De Aprendizaje			72,5 %	71,9 %
Relación Con La Asignatura	65,9 %	50,4 %	55,0 %	52,3 %
Sistema Evaluativo	48,4 %	42,5 %	51,4 %	61,3 %
Suficiencia Del Equipo Docente	75,0 %	69,7 %	72,5 %	72,8 %
<b>GESTION DE RECURSOS INSTITUCIONALES</b>	62,4 %	56,7 %	65,5 %	67,0 %
Recursos Tecnológicos		46,6 %	58,3 %	57,5 %
Suficiencia De Recursos	62,5 %	57,0 %	61,0 %	59,9 %
Valoración Ava	43,0 %	37,8 %	58,3 %	
<b>Valoración Colección Digital</b>	<b>70,4 %</b>	<b>75,7 %</b>	<b>79,9 %</b>	<b>76,7 %</b>
<b>Valoración Servicios De Biblioteca</b>	<b>82,4 %</b>	<b>75,1 %</b>	<b>78,1 %</b>	<b>76,0 %</b>
<b>INNOVACION E INVESTIGACION APLICADA</b>				46,5 %
Fomento la E Innovación				46,5 %
<b>VINCULACION CON EL MEDIO</b>	68,2 %	56,1 %	63,7 %	64,5 %
Actividades Vcm	68,2 %	56,1 %	63,7 %	64,5 %

Fuente: Gobierno de datos y análisis institucional

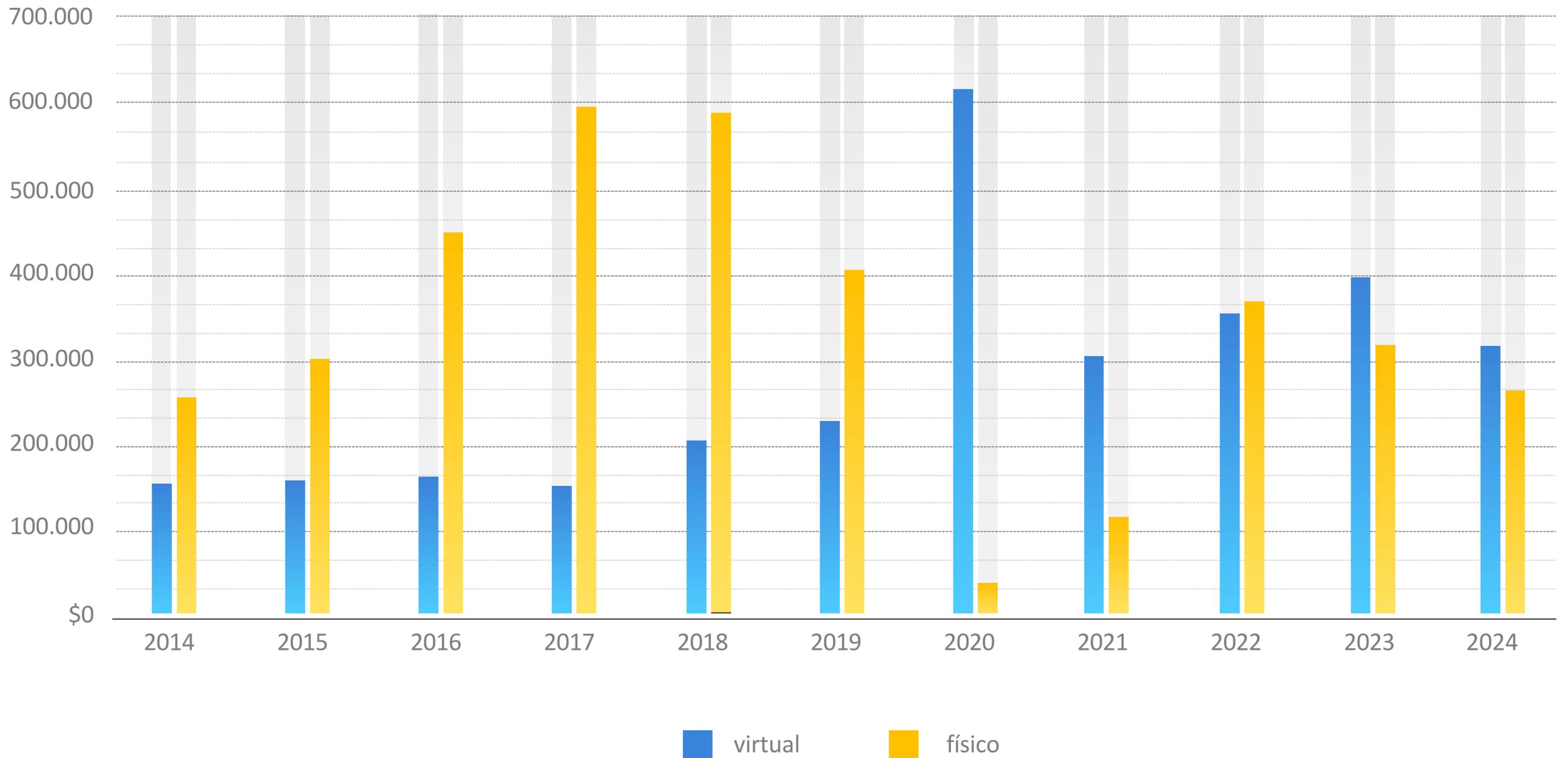


# Cobertura bibliográfica institucional



Fuentes: Cape Publisher-Key Learning

# Comparativo del Préstamo



\*Préstamos totales 2024 (eneroa octubre).

# Sustentabilidad / Proyecto de Digitalización

## INVERSIÓN /AHORRO PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN BIBLIOGRAFÍAS OBLIGATORIAS

ITEM	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Sin Proyecto / Libros físicos (1)	\$ 686.000.000	\$ 780.000.000	\$ 830.000.000	\$ 945.000.000	\$ 1.050.000.000	\$ 1.270.000.000	\$ 1.422.000.000	\$ 1.537.000.000	\$ 1.652.000.000
Con Proyecto Físicos/ Digitales	\$ 564.380.188	\$ 532.667.095	\$ 400.591.017	\$ 348.802.095	\$ 605.200.005	\$ 545.806.881	\$ 726.616.650	\$ 802.731.387	\$ 581.005.986
Ahorro	\$121.619.812	\$ 247.332.905	\$ 429.408.983	\$596.197.905	\$ 444.799.995	\$724.193.119	\$ 695.383.350	\$ 734.268.613	\$ 1.070.994.014

5.064.198.696



# 19 BIBLIOTECAS



**+ 2 Mill**  
**ACCESOS** Al año

**+ 265.000**  
**RECURSOS**

**Bases de datos**

**Recursos de apoyo**

**Libros Físicos**

**Libros Digitales**

**+ 14 transacciones por estudiantes**



A photograph of two people playing video games in a living room. In the foreground, two hands are visible, each holding a PlayStation 5 DualSense wireless controller. The person on the left is holding a black controller, and the person on the right is holding a white controller. In the background, a large television is mounted on a black stand, displaying a game scene with a character in a blue and white outfit. The room is lit with warm, ambient lighting from the ceiling.

***Nuevas formas de aprendizajes***



## **La oportunidad para Duoc UC:**

Impulsar el aprendizaje digital y el desarrollo de competencias digitales, fortaleciendo la pertinencia de la formación, la calidad académica y la empleabilidad de nuestros futuros titulados.

# NUESTROS PILARES

## TERCER ESPACIO

- Reducir las colecciones físicas en Biblioteca
- Diseño de espacios colaborativos, multimedia y co-work
- Game Labs y Fab labs, impresoras 3D.
- Ambientes que fomenten la interacción, la experimentación y la innovación

## TECNOLOGÍA PARA APRENDER

- Plataformas de aprendizaje adaptativo
- Simuladores, RA, RV
- Computadores de computo
- Herramientas de creación
- Holograma y tecnologías emergentes

## APRENDIZAJE DIGITAL

- Ruta formativa digital por niveles (habilidades académicas y tecnológicas integradas)
- Aprendizaje Práctico mediado por experimentación de tecnologías in situ
- Aprendizaje Inmersivos y Extendidos

## COMUNIDAD Y COLABORACIÓN

- Proyectos interdisciplinarios. Escuelas DIAT
- Conexión con desafíos reales y la industria. VCM
- Formación y Coach en uso de recursos digitales
- Entorno que promueve la co-creación.

# ¿y ahora qué?

La biblioteca del futuro no es una sala de libros, sino un centro vivo de soluciones, colaboración y aprendizaje activo. Un entorno flexible que evoluciona al ritmo de cómo hoy se enseña y se aprende



**Revolución**  
Tecnologías que reconfiguran  
cómo aprendemos.



**Empleabili**  
Formar para un mercado en  
cambio constante.



**ESTUDIA**  
Nativos digitales que  
exigen experiencias  
activas.



**Liderazgo**  
Duoc UC como pionero en  
innovación educativa.

Es tiempo de transformar el aprendizaje. Y el momento es ahora.



# Inversión

para el futuro

- Adecuación de infraestructura y diseño de espacios. (Piloto e Indicadores)
- Reasignación de presupuestos para la adquisición de equipamiento tecnológico y licencias de software.
- Conformación y capacitación del equipo de soporte.
- Desarrollo de programas y contenidos iniciales.

# Misión



Nuestra misión es ser un Centro de Aprendizaje Digital dinámico e innovador, que impulsa el desarrollo de competencias críticas alineadas con los perfiles de egreso de nuestras carreras. Ofrecemos recursos digitales avanzados, soluciones basadas en inteligencia artificial y programas personalizados que promueven la aplicación y la creación colaborativa del conocimiento. Potenciamos a estudiantes, docentes e investigadores mediante espacios híbridos, aprendizaje adaptativo y asesorías especializadas, dentro de un entorno académico flexible y transformador.

# Visión



Ser reconocidos como un Centro de Recursos y Espacio de Aprendizaje innovador, flexible y orientado al futuro, que lidera la transformación educativa mediante la integración de tecnologías emergentes, inteligencia artificial y aprendizaje adaptativo.

Aspiramos a consolidarnos como un referente en el diseño y aplicación de entornos colaborativos y soluciones educativas avanzadas, donde la comunidad académica experimente, practique y construya conocimiento significativo de forma activa, autónoma e interconectada.

Todo ello, en estrecha sintonía con el desarrollo de competencias clave, los perfiles de egreso institucionales y las demandas cambiantes del mundo laboral.

# Transformando la Biblioteca

de lo tradicional a lo relacional

Ampliar y potenciar el **uso de recursos digitales** alineados con competencias y perfiles de egreso.

**Usar eficientemente el presupuesto** disminuyendo la compra de textos físicos que tienen baja rotación.

Transformar a espacios abiertos que promuevan la **creatividad, el prototipado y el trabajo colaborativo.**

Impulsar las **competencias digitales** con talleres de IA y tecnología.

Impulsar la Cultura de **Innovación & Transformación Digital**

**Espacios atractivos y significativos**

Sea un lugar de encuentro, comunidad e innovación.



# Centro Aprendizaje Digital

Las bibliotecas tradicionales ya no bastan. **Debemos avanzar hacia ecosistemas de aprendizaje relacional**, con recursos como simuladores, videos, RV y RA que promuevan la creación y la experimentación significativa.



# IMPACTO ESPERADO

**BENEFICIOS CLAVES QUE IMPACTEN EL LOGRO DE LOS PERFILES DE EGRESO**



**APOYO A PERFILES DE EGRESO E INCREMENTO DE LA EMPLEABILIDAD**



**DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES & IA**



**PENSAMIENTO CRÍTICO TRABAJO**



**CULTURA DE INNOVACIÓN & T DIGITAL**



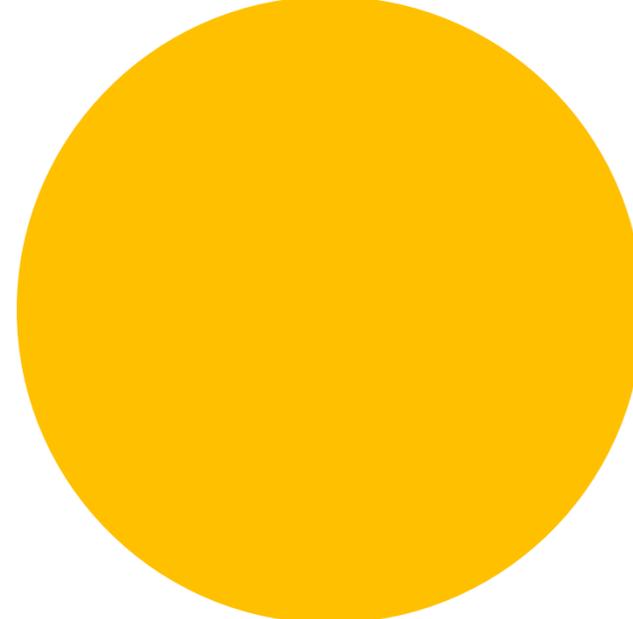
Todo este proceso de transformación nos está permitiendo **crear nuevas formas de aprender con la tecnología como medio, nunca como fin**



***La tecnología no reemplaza al docente ni al bibliotecario.  
Los libera para enseñar donde antes solo  
se podía imaginar***

***No estamos enseñando solo contenidos.  
Estamos construyendo futuros que aún no existen,  
en aulas y bibliotecas que no tiene paredes.***





Muchas  
Gracias!

