



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	DISEÑO TRIDIMENSIONAL
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	MARGARITA DEL ROCIO POMBOZA FLORIL
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 18 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGB1204.3.2.	
NOMBRE:	DISEÑO TRIDIMENSIONAL	
SEMESTRE:	TERCER SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Formación Teórica	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	4,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
DISEÑO BIDIMENSIONAL	DGB1204.2.5.		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Diseño Tridimensional se enfoca en el desarrollo de habilidades para la creación y representación de objetos, espacios o personajes en tres dimensiones. A través de conceptos como proporción, volumen, perspectiva, iluminación, texturización y modelado, los estudiantes aprenden a materializar ideas en un entorno 3D. Se exploran diferentes técnicas de ilustración y modelado. Esta asignatura es fundamental para poder visualizar las ideas planteadas a través de prototipos de manera precisa y detallada.

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

*Competencia Genérica: Innovación: Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión. *Competencia Específica 3: Aplicación del Diseño al medio social y cultural. Elabora propuestas de diseño gráfico, funcionales, estéticas e innovadoras, para reproducirlas en plataformas físicas, virtuales e híbridas, con altos niveles de calidad y competitividad, denotando ética profesional, sentido crítico, y juicio estético y garantizando un aporte significativo al desarrollo de sus contextos laborales: profesionales. Aplica las bases teóricas, prácticas y metodológicas, orientadas a los sistemas de representación gráfica bidimensional y tridimensional, que permitan determinar con exactitud las características de un proyecto visual y/o audiovisual dentro de los campos de Diseño de Identidad y de Información dentro de un contexto social predeterminado, potenciando su creatividad y criterios de innovación. independientes, emprendimientos, instituciones públicas o privadas y territorios.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

* Desarrolla su potencial creativo mediante el diseño, organización y ejecución de actividades proyectuales, creativas e innovadoras, que contribuyan a formular innovaciones en concordancia con la Matriz Productiva y el Plan Nacional de Desarrollo vigente en su contexto laboral geográfico. *Aplica las bases teóricas, prácticas y metodológicas, orientadas a los sistemas de representación gráfica bidimensional y tridimensional, que permitan determinar con exactitud las características de un proyecto visual y/o audiovisual dentro de los campos de Diseño de Identidad y de Información dentro de un contexto social predeterminado, potenciando su creatividad y criterios de innovación.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°: 1						
NOMBRE DE LA UNIDAD: Elementos conceptuales y constructivos y sistemas de proyecciones.						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 54						
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Responde a planteamientos visuales de orden tridimensional, con una serie de habilidades y actitudes tales como razonar ubicar e identificar espacialmente un objeto e interactuar con espacios ya creados y preestablecidos ya sea creando estructuras o desarrollando ambientes integrales que satisfagan las necesidades de sus usuarios potenciales</p>						
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Conocer los conceptos fundamentales y criterios estructurales del diseño tridimensional para su aplicación en el diseño de productos.</p>						
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo			
1.1. Encuadre pedagógico y evaluación diagnóstica • 1.1.1. Encuadre pedagógico • 1.1.2. Evaluación diagnóstica • 1.1.3. Desarrollo de propuestas 2D	3	2	4	1	Clase magistral, enseñanza basada en ejemplos, moodle url.	Retroalimentación del conocimiento, evaluación del aprendizaje.
1.2. Conceptos básicos de diseño tridimensional y planteamiento del proyecto de investigación formativa. • 1.2.1. Elementos fundamentales del diseño tridimensional	3	2	4	2	Clase magistral, enseñanza basada en ejemplos, simulaciones, análisis de casos basados en segmentos de mercado específicos, moodle url.	Desarrolla propuestas basados en los fundamentos básicos del diseño tridimensional.
1.3. Ergonomía y antropometría en el diseño tridimensional	3	2	4	3	Clase magistral, enseñanza basada en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Analiza propuestas tridimensionales desde el punto de vista ergonómico.
1.4. Perspectivas, características y clasificación. • 1.4.1. Punto de fuga y perspectiva cónica • 1.4.2. Sistema de proyección ortogonal y axométrica	3	2	4	4	Clase magistral, enseñanza basada en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Desarrolla propuestas aplicando perspectivas y sistemas de proyecciones
						Elabora propuestas creativas entorno a un segmento de mercado específico.
						Elabora propuestas creativas aplicando criterios ergonómicos
						Elabora propuestas basados en perspectivas y proyecciones.



1.5. Aplicación del conocimiento en el desarrollo de trabajos prácticos	3	2	4	5	Clase magistral, enseñanza basada en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Desarrolla propuestas basados en los conocimientos adquiridos.	Desarrolla propuestas creativas basados en los conocimientos adquiridos.
1.6. Aplicación del conocimiento en el desarrollo de trabajos prácticos	3	2	4	6	Enseñanza basada en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	casos. Desarrolla propuestas basados en los conocimientos adquiridos.	Desarrolla propuestas basados en los conocimientos adquiridos.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	18	12	24				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Diseño Modular Básico					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Desarrolla propuestas de diseño modular básico aplicado a diferentes productos destinados a segmentos de mercado específicos.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Aplicar el conocimiento adquirido en propuestas de diseño modulares para el desarrollo de productos.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Plano seriado	3	2	4	7	Clase magistral, análisis de casos, simulaciones, moodle url.	Desarrollo de diseño modulares tridimensionales	Genera productos basados en diseños modulares tridimensionales
2.2. Estructura de pared y repetición	3	2	4	8	Plano seriado Clase magistral, análisis de casos, simulaciones, moodle url.	Desarrollo de diseño modulares tridimensionales	Genera productos basados en diseños modulares tridimensionales
2.3. Evaluación primer parcial y presentación del proyecto de investigación formativa.	3	2	4	9	Indicaciones, retroalimentación, revisión de calificaciones, moodle url.	Trabajos en clase, talleres, retroalimentación.	Presentación del proyecto de fin de parcial.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	9	6	12				
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Diseño Modular-Complejo					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Diseña propuestas modulares complejas aplicadas en el desarrollo de productos destinadas a un segmento de mercado específico.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Aplicar el conocimiento adquirido en propuestas de diseño modulares complejas para el desarrollo de productos.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Prismas y cilindros	3	2	4	10	Clase magistral, aprendizaje basado en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Elabora prismas y cilindros destinados a la solución de un problema en específico.	Diseña productos basados en prismas y cilindros
3.2. Estructuras poliédricas y estructuras lineales	3	2	4	11	Clase magistral, aprendizaje basado en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Elabora propuestas basadas en estructuras poliédricas y lineales	Diseña productos basados en estructuras poliédricas y lineales
3.3. Desarrollo de propuestas modulares tridimensionales.	3	2	4	12	Clase magistral, aprendizaje basado en ejemplos, simulaciones, análisis de casos, moodle url.	Desarrolla propuestas creativas basados en una necesidad específica.	Diseña productos basados en el diseño modular.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)		9	6	12			
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Observación		Ficha de Observación				
	Resolución de Problemas		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Evaluación de Desempeño		Ficha de trabajo individual y/o grupal				



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Formativa	Observación	Ficha de Observación
	Resolución de Problemas	Ficha de trabajo individual y/o grupal
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Observación	Ficha de Observación
	Resolución de Problemas	Ficha de trabajo individual y/o grupal



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Desarrollo del proyecto final					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Diseña productos tridimensionales, basado en el planteamiento de problemas entorno a las necesidades de un segmento de mercado específico.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Aplicar todo el conocimiento adquirido en el desarrollo de una propuesta integral que de solución a un problema específico.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
4.1. Concpetualizaiación del diseño a desarrollar	3	2	4	13	Clase magistral, análisis de casos, resolución de problemas, moodle url	Delimita la solución a desarrollar	Ilustra la idea a desarrollar
4.2. Valida las propuestas desarrolladas.	3	2	4	14	Análisis de casos, resolución de problemas, moodle url.	Aplica instrumentos de validación para el prototipo.	Desarrolla la memoria técnica del proyecto.
4.3. Presentación del prototipo	3	2	4	15	Resolución de problemas, moodle url.	Presenta los trabajos desarrollados.	Desarrolla la memoria técnica del proyecto final.
4.4. Evaluación del trabajo del segundo parcial	3	2	4	16	Resolución de problemas, moodle url.	Presentación de trabajos finales	Presentación de la memoria técnica.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)		12	8	16			
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Observación			Ficha de Observación			
	Resolución de Problemas			Ficha de trabajo individual y/o grupal			



Sumativa	Evaluación de Desempeño	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Observación	Ficha de Observación
	Resolución de Problemas	Ficha de trabajo individual y/o grupal

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

<p>Metodología de enseñanza aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Problemas • Aprendizaje Basado en Proyectos • Clase Magistral • Talleres • Aprendizaje Cooperativo <p>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación: • Resolución de Problemas: • Evaluación de Desempeño: <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula • Aula virtual • Computador • Diapositivas • Documentos y Evidencias • Pizarra • Proyector • Marcadores • Material de apoyo • TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Talleres

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> • Responde a planteamientos visuales de orden tridimensional, con una serie de habilidades y actitudes tales como razonar ubicar e identificar espacialmente un objeto e interactuar con espacios ya creados y preestablecidos ya sea creando estructuras o desarrollando ambientes integrales que satisfagan las necesidades de sus usuarios potenciales 		X		Propuestas básicas de diseño tridimensional desarrolladas.
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla propuestas de diseño modular básico aplicado a diferentes productos destinados a segmentos de mercado específicos. 	X			Productos tridimensionales desarrollados.



<ul style="list-style-type: none">Diseña propuestas modulares complejas aplicadas en el desarrollo de productos destinadas a un segmento de mercado específico.	X		Productos tridimensionales complejos desarrollados.
<ul style="list-style-type: none">Diseña productos tridimensionales, basado en el planteamiento de problemas entorno a las necesidades de un segmento de mercado específico.	X		Presentación de prototipos y memoria técnica de trabajo desarrollado.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none">DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS Lupton Ellen Editorial Gustavo Gili S.A.DISEÑO GRÁFICO Dabner David BLUMEPROCESOS CREATIVOS EN DISEÑO GRÁFICO: CUADERNOS DE TRABAJO ROBERTS Lucienne Parramón Ediciones S.A.
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
Navarro-Lizandra, J. L. (2010). Taller de expresión tridimensional. Universitat Jaume I.

11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)
Navarro-Lizandra, J. L. (2010). Taller de expresión tridimensional. Universitat Jaume I. Wong, Wucius. Fundamentos del diseño. Editorial GG

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
Navarro-Lizandra, J. L. (2010). Taller de expresión tridimensional. Universitat Jaume I.

12. PERFIL DEL DOCENTE:

PhD en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales
--



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ph.D. MARGARITA DEL ROCIO POMBOZA FLORIL
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 18 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



c15c6dcc-e619-4083-aadd-821483b395d5



.....
WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMALLI
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none">• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none">• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none">• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 31 de marzo de 2025 a las 11:28:14

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual