DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	ROBERT DANILO OROZCO POMA
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 12 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 25 de marzo de 2025

1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	AHP0211.7.1	
NOMBRE:	ARTE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
SEMESTRE:	SÉPTIMO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PREREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	**CÓDIGO**	**ASIGNATURA**	**CÓDIGO**

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Arte Audiovisual y Multimedia está diseñada para sumergir a los estudiantes en el vasto y dinámico mundo de las artes audiovisuales, con un enfoque contemporáneo que integra las innovaciones de la inteligencia artificial en los procesos creativos. A través de un equilibrio entre teoría y práctica, el curso explora los fundamentos técnicos y narrativos de la producción audiovisual, al tiempo que promueve el desarrollo de habilidades en la creación multimedia y la utilización de herramientas de IA para la generación y edición de contenido. Los estudiantes participarán activamente en la creación de proyectos que no solo reflejan un dominio técnico, sino también una sensibilidad hacia la narrativa visual y el impacto social del arte audiovisual. La intención formativa es preparar a los futuros profesionales para que sean capaces de utilizar tecnologías emergentes y técnicas artísticas tradicionales en la creación de obras que resuenen cultural y éticamente en la sociedad actual.

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

- Valora el patrimonio intercultural mediante la preservación cuidado y protección para darle identidad a la sociedad. - Domina los saberes de las artes y la cultura, mediante la formación teórico-práctica para la gestión social del conocimiento ejerciendo la profesión con responsabilidad social. - Domina procesos metodológicos multi e inter disciplinarios a través de la gestión del conocimiento y la profesión, para el incremento del valor social en sus acciones constituyéndose en talento humano creativo y pertinente. - Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional.

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

- Realiza prácticas independientes con una concepción social de respeto y el reconocimiento de la diversidad y diálogo intercultural. Aplica talleres de involucramiento de la institución, la comunidad y la familia. - Trabaja en grupos cooperativos a través de proyectos educativos para el desarrollo cultural y socio económico de los pueblos con sostenibilidad. - Valora el patrimonio intercultural mediante la preservación cuidado y protección para darle identidad a la sociedad. - Utiliza la tecnología con fines pedagógicos para promover aprendizajes de interés colectivo, crea objetos artísticos empleando técnicas, métodos tradicionales y contemporáneos, para la preservación de la identidad cultural.

6. UNIDADES CURRICULARES:

UNIDAD N°:	1
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Fundamentos del Arte Audiovisual, Multimedia e Inteligencia Artificial
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:	48

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.

- Identificar los conceptos fundamentales del arte audiovisual y multimedia en diferentes contextos históricos y tecnológicos.
- Aplicar principios de composición, iluminación y color en la producción de imágenes fotográficas y videos.
- Experimentar con herramientas de IA para la generación de imágenes y videos en la producción audiovisual.
- Elaborar una serie fotográfica con enfoque narrativo aplicando principios de fotografía documental y artística.

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

-Analizar los principios técnicos de la composición visual y narrativa en la producción audiovisual.
-Implementar técnicas de edición y mejora visual con herramientas de IA en la producción audiovisual.

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**				
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Introducción y Bienvenida • 1.1.2. Acta de acuerdos y compromisos • 1.1.3. Socialización de acuerdos y compromisos • 1.1.4. Evaluación diagnóstica • 1.1.5. Objetivos del Curso • 1.1.6. Sílabo y Metodología • 1.1.7. Preguntas y Aclaraciones • 1.1.8. Investigación Formativa • 1.1.9. Introducción al Arte Audiovisual y Multimedia • 1.1.10. Impacto de la IA en la creación visual	2	2	2	1	Presentación del sílabo y expectativas del curso	Diagnóstico inicial y análisis de materiales audiovisuales. Reflexión sobre el tema de Investigación Formativa.	Lectura de textos introductorios sobre historia del arte audiovisual
1.2. Fundamentos Técnicos en Fotografía y Video • 1.2.1. Composición visual y narrativa • 1.2.2. Iluminación y color	2	2	2	2	Clases sobre teoría de la imagen y narrativa visual	Taller de fotografía básica y ejercicios de composición	Práctica de encuadres y luz en distintas condiciones
1.3. Lenguaje Cinematográfico y Narrativa Visual • 1.3.1. Estructura narrativa en el cine y la televisión • 1.3.2. Guionización y storyboard	2	2	2	3	Análisis de películas y cortos	Creación de una narrativa visual básica	Escritura de un guion corto y boceto de storyboard
1.4. Inteligencia Artificial en la Creación Visual • 1.4.1. Herramientas de IA en la producción audiovisual • 1.4.2. IA en animación, fotografía y diseño	2	2	2	4	Demostración de IA en producción de imágenes y videos	Uso de IA para generación de imágenes	Investigación sobre herramientas de IA en arte digital

1.5. Edición y Postproducción Audiovisual • 1.5.1. Software de edición • 1.5.2. Técnicas de montaje y composición	2	2	2	5	Demostración de software y efectos	Edición de un video corto con técnicas básicas	Práctica con tutoriales de edición en software profesional
1.6. IA en Edición y Postproducción • 1.6.1. Algoritmos de mejora visual • 1.6.2. Automatización en edición	2	2	2	6	Taller sobre IA en edición de video y sonido	Aplicación de IA en material audiovisual	Uso de software de IA para mejora de imágenes y audio
1.7. Fotografía Artística y Documental • 1.7.1. Composición narrativa en fotografía • 1.7.2. Estilos y enfoques fotográficos	2	2	2	7	Análisis de fotografía en cine y multimedia	Taller de fotografía documental en exteriores	Creación de una serie fotográfica con enfoque narrativo
1.8. Evaluación Primer parcial • 1.8.1. Análisis de avances • 1.8.2. Retroalimentación grupal	2	2	2	8	Presentación de trabajos y autoevaluación	Crítica de proyectos audiovisuales en clase	Reflexión escrita sobre aprendizajes y desafíos
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)	16	16	16				

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	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Formativa	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso

UNIDAD N°:	2
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Producción Audiovisual, Redes Sociales y Proyectos Multimediales
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:	48

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.

- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y la aplicación de técnicas audiovisuales en proyectos personales.
- Producir una transmisión en vivo aplicando estrategias de engagement y calidad técnica.
- Planificar un proyecto audiovisual aplicando principios técnicos, narrativos y tecnológicos.
- Exponer un proyecto audiovisual utilizando estrategias de difusión en medios digitales y presenciales.

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

-Diseñar estrategias de producción de contenido para redes sociales con enfoque en transmisión en vivo.
-Desarrollar proyectos audiovisuales con narrativas innovadoras aplicando técnicas avanzadas de edición y postproducción.

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. Estrategias de Producción para Redes Sociales • 2.1.1. Adaptación de contenido audiovisual para redes • 2.1.2. Creación de microformatos	2	2	2	9	Estudio de casos de éxito en redes sociales	Desarrollo de un video corto para plataformas digitales	Investigación sobre tendencias en contenido digital y redes
2.2. Transmisión en Vivo y Producción para Streaming • 2.2.1. Plataformas de transmisión en vivo • 2.2.2. Estrategias de engagement en vivo	2	2	2	10	Taller de producción para streaming	Simulación de una transmisión en vivo con interacciones	Evaluación de transmisiones en vivo en diferentes plataformas
2.3. IA en la Creación de Contenido Digital • 2.3.1. Generación de imágenes y videos con IA • 2.3.2. Automatización de procesos creativos	2	2	2	11	Exploración de plataformas de IA para multimedia	Creación de contenido audiovisual con herramientas de IA	Experimentación con IA en proyectos personales
2.4. Producción de Narrativas Interactivas • 2.4.1. Diseño de experiencias transmedia • 2.4.2. Interactividad en contenido audiovisual	2	2	2	12	Discusión sobre narrativas interactivas	Creación de una pieza multimedia interactiva	Desarrollo de una estrategia transmedia aplicada a un caso real
2.5. Desarrollo de Proyectos Finales • 2.5.1. Planificación y ejecución de proyectos • 2.5.2. Diseño conceptual y preproducción	2	2	2	13	Asesoría en el desarrollo de proyectos	Grabación de material audiovisual según guion	Escritura del guion final y planificación detallada del rodaje
2.6. Edición, Montaje y Postproducción • 2.6.1. Ajustes finales en edición • 2.6.2. Uso de IA para optimización visual y sonora	2	2	2	14	Taller de edición final y montaje	Corrección de color y mezcla de sonido	Aplicación de técnicas de edición avanzadas en proyectos personales

2.7. Presentación y Difusión de Proyectos • 2.7.1. Estrategias de distribución y exhibición • 2.7.2. Plataformas digitales y cine-foros	2	2	2	15	Presentación y defensa de proyectos en foro abierto	Exhibición de trabajos con retroalimentación grupal	Creación de materiales promocionales para redes y plataformas digitales
2.8. Reflexión y Evaluación Final • 2.8.1. Autoevaluación y aprendizajes adquiridos • 2.8.2. Perspectivas futuras	2	2	2	16	Discusión grupal sobre aprendizajes y experiencias	Evaluación crítica de proyectos ajenos	Elaboración de un plan de desarrollo personal en artes audiovisuales y multimedia
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)	16	16	16				

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	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Formativa	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Escala de Valoración
	Pruebas	Proyecto
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso

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:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Cooperativo
- Casos de estudio
- Cine-foro
- Aprendizaje activo.
- Clase teórica
- Constructivista - Participativo
- Demostraciones prácticas
- Desarrollo de talleres prácticos en clase
- Dinámicas de grupo
- Exposición de trabajos
- Expositivo
- Foros
- Investigativo
- Observación dirigida
- Práctica de campo
- Prácticas en clase
- Revisión bibliográfica sistemática
- Talleres
- Vídeo foro

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Encuesta:
- Pruebas:
- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

Recursos:

- Aula
- Bibliografia Especializada
- Computador
- Diapositivas
- Herramientas de autor
- Internet
- Laptops
- Lecturas compartidas
- Material de apoyo
- Material Didáctico
- Presentaciones en power point
- Recursos didácticos
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- Textos de lectura
- Videos
- Videotutoriales

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Aula de clase
- Espacios abiertos de la Universidad
- Instituciones Públicas
- Laboratorio
- Medios de Comunicación
- Museos
- Parque
- Salas de imágenes
- Set de Televisión
- 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**	
• Identificar los conceptos fundamentales del arte audiovisual y multimedia en diferentes contextos históricos y tecnológicos.	X			Ensayo breve sobre la evolución del arte audiovisual y su relación con la tecnología.
• Aplicar principios de composición, iluminación y color en la producción de imágenes fotográficas y videos.	X			Serie fotográfica con aplicación de reglas de composición visual.
• Experimentar con herramientas de IA para la generación de imágenes y videos en la producción audiovisual.	X			Creación de imágenes generadas con IA y presentación de su aplicación en proyectos audiovisuales.
• Elaborar una serie fotográfica con enfoque narrativo aplicando principios de fotografía documental y artística.	X			Presentación de una serie fotográfica con justificación conceptual.
• Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y la aplicación de técnicas audiovisuales en proyectos personales.	X			Autoevaluación escrita y socialización de aprendizajes en mesa de diálogo.
• Producir una transmisión en vivo aplicando estrategias de engagement y calidad técnica.	X			Simulación de una transmisión en vivo con interacción con el público.
• Planificar un proyecto audiovisual aplicando principios técnicos, narrativos y tecnológicos.	X			Documento de preproducción con guion, storyboard y planificación del rodaje.
• Exponer un proyecto audiovisual utilizando estrategias de difusión en medios digitales y presenciales.	X			Estreno del proyecto en foro académico con análisis de su impacto.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA

11.1.1 BÁSICA:

- AYUDAS AUDIOVISUALES Morlan John NULL
- LA TECNOLOGÍA APLICADA A LA EDUCACIÓN un enfoque de los medios audiovisuales NULL NULL
- LAS TÉCNICAS AUDIOVISUALES AL SERVICIO DE LA ENSEÑANZA LEFRANC ROBERT NULL
- Los medios audiovisuales en el aula Niño Rojas Victor Miguel Cooperativa Editorial Magisterio
- MANAUL PRÁCTICO DE MEDIOS AUDIOVISUALES SCUORSO HERBETH NULL
- Periodismo audiovisual Marín Carles Gedisa S.A
- CURSO COMPLETO DE FOTOGRAFÍA JOSEPH Michael BLUME
- Enciclopedia de fotografía digital Daly Tim BLUME
- Fotografía digital Martínez Luis A. Grupo Anaya S.A.
- Restauración digital de fotografías GRUPO ANAYA Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.)

11.1.2 COMPLEMENTARIA:

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.
Murray, J. (2017). Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Paidós.
Bazin, A. (2008). ¿Qué es el cine?. Rialp.
Ryan, M. L. (2015). Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Johns Hopkins University Press.
Lev Manovich (2020). Cultural Analytics. The MIT Press.

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)
Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). El arte cinematográfico (11ª ed.). McGraw Hill. [Disponible en bases de datos académicas] Manovich, L. (2001). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós. [Disponible en Google Books y ResearchGate] Nichols, B. (2010). Introducción al documental. Ediciones Gedisa. [Disponible en bibliotecas digitales universitarias] Arnheim, R. (2008). Arte y percepción visual. Alianza Editorial. [Disponible en OpenLibrary y plataformas académicas] Shapiro, B. (2023). Artificial Intelligence in Media: Future of Creativity. Springer. [Disponible en SpringerLink y bases de datos académicas]

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
Cine y valores: http://www.cineyvalores.fad.es Mediateca Madrid: https://mediateca.madrid.org Film Studies For Free: https://filmstudiesforfree.blogspot.com Banco de recursos INTEF: https://intef.es/recursos-educativos IA aplicada al audiovisual y multimedia: 5. Runway ML: https://runwayml.com DeepAI: https://deepai.org MIT OpenCourseWare (Media Arts and Sciences): https://ocw.mit.edu/courses/media-arts-and-sciences/

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Robert Orozco, Portoviejo 20 de febrero de 1967. Licenciado en Ciencias de la Educación mención Bellas Artes por la Universidad Estatal de Bolívar; Magister de Investigación en Antropología Visual por FLACSO sede Ecuador; Curso de Posgrado en Políticas Culturales de Base Comunitaria en FLACSO sede Argentina; Fotógrafo profesional; Egresado de Marketing Publicitario por el Instituto Tecnológico Superior "Stanford". Gestor y promotor cultural, Director creativo y diseñador en distintas instituciones editoriales y fotográficas; Ganador en dos oportunidades de los Fondos Concursables artísticos, culturales e investigación del Ministerio de Cultura y Patrimonio; Consultor para Ministerios, ONGs, Municipios, Consejo Provincial, universidades e instituciones culturales; 7 años al frente de la gestión de "Martes de Buen Cine" en la Casa de la Cultura de Chimborazo; Realizador de documentales etnográficos; Investigador antropológico con énfasis en los saberes ancestrales, asociaciones de mujeres, comunidades indígenas, tradiciones, manifestaciones culturales y migrantes.

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Sr. ROBERT DANILO OROZCO POMA

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 12 de marzo de 2025

REVISIÓN Y APROBACIÓN

d37a1197-06b3-4e91-a688-5e8f2ab041b3

PAULO DAVID HERRERA LATORRE

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	• 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	• 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	• Lectura, análisis y compresión 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: 27 de marzo de 2025 a las 19:20:29
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual