



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:	ILUSTRACIÓN DIGITAL
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	LUIS MIGUEL VIÑAN CARRASCO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 13 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGB1203.3.5.	
NOMBRE:	ILUSTRACIÓN DIGITAL	
SEMESTRE:	TERCER SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
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	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

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Ilustración Digital en el 3er semestre proporciona a los estudiantes las herramientas y técnicas necesarias para crear imágenes digitales a través de diferentes estilos y enfoques. Ubicada en un nivel introductorio de la malla curricular, su propósito es desarrollar la creatividad y la capacidad técnica en el uso de software de ilustración. Los contenidos abarcan fundamentos de dibujo digital, color, composición y narrativa visual, contribuyendo significativamente a la formación profesional del estudiante. Esta asignatura correspondiente al perfil de egreso, se alinea con la misión y visión de la carrera buscando promover la innovación en el diseño gráfico.

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

Competencia Genérica: Tecnologías. Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. Competencia Específica: Manejo óptimo de paquetes gráficos. Determina los tratamientos óptimos para trabajos con base en imágenes mapa de bits y vectoriales, en proyectos bidimensionales y tridimensionales en entornos físicos, digitales e híbridos, evidenciando una actitud bio-conciente, intercultural e inclusiva.

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

- Evidencia el dominio de competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción y rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas. - Aplica las competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción, rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas, aplicados en propuestas 2D y 3D en entornos físicos, virtuales e híbridos.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Introducción a la edición de imágenes vectoriales					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		45					
<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>- Identifica los conceptos y principios de la ilustración digital para aplicar técnicas efectivas en sus proyectos creativos.</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>Adquirir habilidades teóricas y praxiológicas referentes a las características y modulaciones de imágenes vectoriales con fines de ilustración digital.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS				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	SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)			
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación del Silabo y Actas de compromiso • 1.1.2. Evaluación diagnóstica • 1.1.3. Proyecto de investigación formativa • 1.1.4. Generalidades sobre tutorías, seguimiento del silbato, evaluación docente y becas y ayudas económicas	1	1	1	1	Expositivo Magistral. Dinámicas de grupo	Socialización acerca del debate Pedagógico y evaluación diagnóstica	Analiza el silabo con sus respectivos temas y subtemas
1.2. Gráficos vectoriales y rasterizados	2	1	3	1	Clase magistral y entornos virtuales	Análisis y debates	Análisis individual de imágenes digitales y las diferencias que existen entre mapa de bits y vectorial
1.2. Principios de la ilustración digital • 1.2.1. Composición • 1.2.2. Color • 1.2.3. Forma y línea • 1.2.4. Textura • 1.2.5. Narrativa • 1.2.6. Espacio negativo	3	2	4	2	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
1.3. Software de ilustración digital • 1.3.1. Adobe Illustrator	3	2	4	3	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Informe interfaz Adobe Illustrator
1.5. Formatos y exportación de archivos	3	2	4	4	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Técnicas de edición vectorial					
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>- Crea recursos gráficos utilizando técnicas avanzadas de ilustración con el fin de enriquecer la presentación visual en proyectos de diseño gráfico.</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 técnicas de edición vectorial en el diseño de recursos gráficos.</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. Uso de capas	3	2	4	6	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y compresión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
2.2. Técnicas para redibujar en Illustrator	3	2	4	7	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y compresión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
2.3. Texturas y patrones	3	2	4	8	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y compresión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
2.4. Brochas y pinceles	3	2	4	9	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y compresión de material documental	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
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			
	Entrevista			Entrevista			
	Evaluación de Desempeño			Cuadernos			
				Cuestionarios			
				Estudio de Caso			
				Portafolio			



Diagnóstica	Observación	Ficha de Observación Proyecto	
	Pruebas	Demostración Pruebas Escritas de Ensayo Pruebas Escritas Objetivas	
		Resolución de Problemas	Mapa Mental Rúbrica
	Formativa	Entrevista	Entrevista
Evaluación de Desempeño		Cuadernos Cuestionarios Estudio de Caso Portafolio	
		Observación	Ficha de Observación Proyecto
		Pruebas	Demostración Pruebas Escritas de Ensayo Pruebas Escritas Objetivas
Resolución de Problemas			Mapa Mental Rúbrica
Sumativa		Entrevista	Entrevista
		Evaluación de Desempeño	Cuadernos Cuestionarios Estudio de Caso Portafolio
			Observación
	Pruebas		Demostración Pruebas Escritas de Ensayo Pruebas Escritas Objetivas
		Resolución de Problemas	Mapa Mental Rúbrica



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Ilustración y Diseño Gráfico con vectores					
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>- Evalúa parámetros de ilustración digital para construir un estilo propio en el contexto de sus proyectos creativos.</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>Diseñar ilustraciones de diferentes tipos y estilos para su aplicación en proyectos de diseño gráfico.</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. Socialización de la planificación de Investigación Formativa	1	1	1	10	Expositiva magistral	Socialización sobre los temas de investigación formativa	Analiza el proyecto de investigación formativa
3.2. Tipos de ilustración digital	2	1	3	10	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
3.3. Aplicación de la Ilustración digital • 3.3.1. Ilustración editorial • 3.3.2. Ilustración publicitaria • 3.3.3. Ilustración infográfica • 3.3.4. Ilustración de moda	3	2	4	11	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
3.4. Explorando el estilo de un ilustrador	3	2	4	12	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
3.5. Definición de estilos de ilustración propios	3	2	4	13	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
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	Entrevista	Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Cuestionarios
		Estudio de Caso
		Portafolio
	Observación	Ficha de Observación
		Proyecto
	Pruebas	Demostración
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Pruebas Escritas Objetivas
Resolución de Problemas	Mapa Mental	
	Rúbrica	
Formativa	Entrevista	Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Cuestionarios
		Estudio de Caso
		Portafolio
	Observación	Ficha de Observación
		Proyecto
	Pruebas	Demostración
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Pruebas Escritas Objetivas
Resolución de Problemas	Mapa Mental	
	Rúbrica	
Sumativa	Entrevista	Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Cuestionarios
		Estudio de Caso
		Portafolio
	Observación	Ficha de Observación
		Proyecto
	Pruebas	Demostración
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Pruebas Escritas Objetivas
Resolución de Problemas	Mapa Mental	
	Rúbrica	



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Proyectos prácticos y producción de material gráfico					
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 proyectos gráficos de ilustración concluyendo con archivos para publicación e impresión.</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>Desarrollar proyectos de ilustración para su publicación e impresión en diversos medios y soportes.</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. De la conceptualización a la producción	3	2	4	14	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
4.2. Informe final de investigación formativa	3	2	4	15	Expositiva magistral	Actividades individuales y grupales	Elaboración de informe
4.3. Ajustes de arte final para impresión o medios digitales	3	2	4	16	Clase magistral y entornos virtuales	Lectura, análisis y comprensión de material documental.	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.
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	Entrevista			Entrevista			
	Evaluación de Desempeño			Cuadernos			
				Cuestionarios			
				Estudio de Caso			
				Portafolio			
	Observación			Ficha de Observación			
Pruebas			Proyecto				
			Demostración				
			Pruebas Escritas de Ensayo				
Resolución de Problemas			Pruebas Escritas Objetivas				
Entrevista			Mapa Mental				
			Rúbrica				
Entrevista			Entrevista				
			Cuadernos				



Formativa	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Estudio de Caso
	Observación	Portafolio
		Ficha de Observación
Pruebas	Proyecto	
	Demostración	
Resolución de Problemas	Pruebas Escritas de Ensayo	
	Pruebas Escritas Objetivas	
Sumativa	Entrevista	Mapa Mental
		Rúbrica
	Evaluación de Desempeño	Entrevista
		Cuadernos
	Observación	Cuestionarios
		Estudio de Caso
	Pruebas	Portafolio
		Ficha de Observación
	Resolución de Problemas	Proyecto
		Demostración
	Pruebas Escritas de Ensayo	
	Pruebas Escritas Objetivas	
	Mapa Mental	
	Rúbrica	

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

- Clase Magistral
- Exposición de trabajos
- Expositivo
- Aprendizaje Colaborativo.
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Constructivista - Participativo
- Talleres
- Aprendizaje Basado en Proyectos

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Computador
- Aula virtual
- Proyector
- Herramientas Web 2.0
- Videotutoriales
- Aula
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Aula de clase
- Biblioteca



- Ambientes Virtuales
- Biblioteca Virtual
- Laboratorio

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"> • Identifica los conceptos y principios de la ilustración digital para aplicar técnicas efectivas en sus proyectos creativos. 		X		Portafolio digital de análisis de ilustraciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Crea recursos gráficos utilizando técnicas avanzadas de ilustración con el fin de enriquecer la presentación visual en proyectos de diseño gráfico. 	X			Portafolio digital de recursos gráficos.
<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa parámetros de ilustración digital para construir un estilo propio en el contexto de sus proyectos creativos. 	X			Portafolio digital de evolución en la ilustración. Incluye evaluación y justificación de los parámetros de influencia en el desarrollo de su estilo propio.
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla proyectos gráficos de ilustración concluyendo con archivos para publicación e impresión. 	X			Material ilustrado impreso.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> • Comic Art NOw Skinn Dez Editorial Gustavo Gili S.A. • MANUALM DE ILUSTRADOR CS6 MARCOMBO S.A Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A. • 16 Lecciones para aprender illustrator. Espinoza Herrera Abel Megabyte s.a.c. Grupo Editorial
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Redondo, G. M. (2009). Ilustración digital. Retrieved from https://ebookcentral.proquest.com</p> <p>Zeegen, L. (2013). Principios de ilustración (2a. ed.). Retrieved from https://ebookcentral.proquest.com</p> <p>Blair, S. (2016). Digital illustration: The new guide to creating stunning artwork. Design Studio Press.</p>

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)
<p>Centner, Marianne, and Frances Vereker. Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator, John Wiley & Sons, Incorporated, 2011. ProQuest Ebook Central, https://ebookcentral.proquest.com/lib/unach-ebooks/detail.action?docID=822580.</p>

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
<p>Centner, Marianne, and Frances Vereker. Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator, John Wiley & Sons, Incorporated, 2011. ProQuest Ebook Central, https://ebookcentral.proquest.com/lib/unach-ebooks/detail.action?docID=822580.</p>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

<p>MAGISTER EN DISEÑO Y GESTIÓN, DOCENTE EN LA UNACH, ESPOCH, UTI, UTA, PUCE-SD, COORDINADOR DE LA COMISIÓN DE ACREDITACIÓN - EVALUACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, DIRECTOR DE TESIS, CAPACITADOR EN SEMINARIOS. MIEMBRO DEL "GRUPO DE INVESTIGACIÓN E INTERACCIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA</p>
--



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

COMUNICACIÓN – IITC”, PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN, AUTOR DE ARTÍCULOS CIENTÍFICOS. DIRECTOR DE DISEÑO Y BRANDING ESTRATÉGICO MAGNETIC-DESIGN Y CEPDA- GRÁFICA. ELABORACIÓN DE PROYECTOS PARA EMPRESAS DEL ECUADOR, CONOCIMIENTOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA PARA LA GESTIÓN DE MARCA.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. LUIS MIGUEL VIÑAN CARRASCO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 13 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



7a98c9cc-9b7a-4c80-9d7c-
d5f0b2083505



.....
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: 1 de abril de 2025 a las 09:57:18
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual