



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:	PRODUCCIÓN GRÁFICA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2024 - 2S
PROFESOR ASIGNADO:	ELVIS AUGUSTO RUIZ NARANJO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 20 de septiembre de 2024
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 30 de septiembre de 2024



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP5311.5.5.	
NOMBRE:	PRODUCCIÓN GRÁFICA	
SEMESTRE:	CUARTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Comunicación y Lenguaje	
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 esta dentro del eje de organización de los contenidos teóricos, metodológicos y técnico-instrumentales en cada una de las unidades de organización curricular, aplicando conocimientos, técnicas y procesos de diseño para la generación de archivos terminados para la imprenta, definiendo adecuadamente las características de los sistemas de impresión convencionales, digitales y sus aplicaciones en el proceso de producción gráfica.

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

Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. Asume una cosmovisión ecológica para relacionarse con los otros y con el entorno donde habitan personal y profesionalmente contribuyendo con la construcción de sociedades sostenibles en todos los órdenes. Propone soluciones funcionales y creativas a problemas de la proyección en las áreas de comunicación visual, audiovisual y transmedial, aplicando procesos manuales, digitales y realidades híbridas, generando resultados innovadores, que informen, persuadan y nutran culturalmente a la sociedad.

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. Diseña sistemas de información visual empleando un pensamiento proyectual creativo y sistemático, reflexionando sobre las responsabilidades comunicativas del diseñador gráfico, el cumplimiento de normas técnicas y ambientales, propendiendo al uso de materiales biodegradables en proyectos que impliquen producción física. Aplica los conocimientos teóricos y técnicos, habilidades prácticas y procesos de diseño para la generación de propuestas gráficas terminados, listas para la reproducción en medios físicos manuales o digitales, definiendo adecuadamente las características de los sistemas de impresión, convencionales, digitales y sus aplicaciones en el proceso de producción gráfica, enfocados a un pensamiento bio-consciente. Desarrolla planes de preproducción digital y de producción de impresos; manipulará la resolución y el tamaño de imágenes bajo las terminologías técnicas que se manejan en las imprentas, utilizando fórmulas para su digitalización y corrección de color. Aplica las herramientas y equipos empleados en la producción de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir o publicar

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Procesos de pre impresión					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
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.							
- Desarrolla planes de preproducción digital y de producción de impresos; manipulará la resolución y el tamaño de imágenes bajo las terminologías técnicas que se manejan en las imprentas, utilizando fórmulas para su digitalización y corrección de color.							
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							
Conoce e identifica los procesos de producción gráfica y la comunicación							
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. Presentación del sílabo. • 1.1.1. Sensibilización respecto a la importancia de las tutorías académicas. • 1.1.2. Sensibilización respecto al proceso de evaluación docentes y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.3. Mbtivación a los estudiantes para participar en las convocatorias a becas y ayudas económicas	1	0	0	1	Exposición del sílabo y su contenido.	Análisis de las unidades y temas a tratar.	N/A
1.2. Conceptos Básicos de Producción Gráfica • 1.2.1. Formatos de archivo: PDF/X, TIFF, EPS. • 1.2.2. Gestión de resolución: DPI y PPI. • 1.2.3. Tamaño de imágenes: proporciones y escalado. • 1.2.4. Uso de software de preimpresión.	2	2	4	1	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Recursos a utilizar: en Aula Virtual: Zoom, foros, tareas, test, video, archivo, URL	Discusión en clases e intercambio de comentarios acerca de la temática. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Zoom, foros, tareas, test, video, archivo, URL	Diagnóstico inicial Preparación práctica. Lectura, análisis y comprensión de documentación, material bibliográfico de la asignatura. Cuestionarios, tareas, talleres, aula virtual
1.3. Control de calidad en preimpresión • 1.3.1. Lineatura y tramado: definición y aplicación. • 1.3.2. Perfiles ICC: definición y uso en la preimpresión. • 1.3.3. Pruebas de preimpresión: tipos y funciones.	3	2	4	2	Clase teórica sobre control de calidad en preimpresión. Recursos a utilizar: en Aula Virtual: Zoom, foros, tareas, test, video, archivo, URL	Ejercicio de creación y aplicación de perfiles ICC en pruebas de preimpresión.	Revisión de ejemplos de tramado y lineatura en diferentes tipos de impresión. Lectura, análisis y comprensión de documentación, material bibliográfico de la asignatura



1.4. Revisión y ajustes finales					Explicación sobre técnicas de conversión de color y verificación. Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas.	Discusión en clases e intercambio de comentarios acerca de la temática. Taller práctico sobre imposición de páginas y preparación de archivos finales.	Revisión y corrección de archivos para garantizar su calidad de impresión. Lectura, análisis y comprensión de documentación, material bibliográfico de la asignatura
1.4.1. Conversión de colores: RGB a CMYK. 1.4.2. Verificación de archivos: imposición y márgenes. 1.4.3. Preparación de planchas y formas impresoras.	3	2	4	3			
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				
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			Cuestionario en Saberes Previos			
	Entrevista			Guía de Preguntas			
	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
				Pruebas Orales de Base no Estructurada			
	Pruebas			Cuadernos			
	Resolución de Problemas			Pruebas Orales de Base no Estructurada			
Formativa				Ensayo			
				Informes			
	Encuesta			Cuestionario en Saberes Previos			
	Entrevista			Guía de Preguntas			
	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
				Pruebas Orales de Base no Estructurada			
Sumativa	Pruebas			Cuadernos			
	Resolución de Problemas			Pruebas Orales de Base no Estructurada			
				Ensayo			
				Informes			
	Encuesta			Cuestionario en Saberes Previos			
	Entrevista			Guía de Preguntas			



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Tecnología de los sistemas de impresión y soportes					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
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. - Desarrolla planes de preproducción digital y de producción de impresos; manipulará la resolución y el tamaño de imágenes bajo las terminologías técnicas que se manejan en las imprentas, utilizando fórmulas para su digitalización y corrección de color.					
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 Comprender las diferentes tecnologías de impresión y la selección adecuada de soportes según el proyecto gráfico.					
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. Sistemas de Impresión • 2.1.1 . Impresión offset: procesos y aplicaciones. • 2.1.2. Impresión digital: características y usos. • 2.1.3. Otras tecnologías: serigrafía, flexografía, litografía	6	4	8	5	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Clase teórica sobre diferentes sistemas de impresión.	Discusión en clases e intercambio de comentarios acerca de la temática, análisis de objetos de aprendizaje. Análisis de muestras físicas de impresiones en diferentes sistemas y soportes.	Comparación de tecnologías de impresión y sus aplicaciones en proyectos específicos.
2.2. Pruebas y Control de Calidad • 2.2.1. Calibración de maquinaria: métodos y herramientas. • 2.2.2. Pruebas de impresión: control de registro y color	3	2	4	6	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje.	Discusión en clases e intercambio de comentarios acerca de la temática, análisis de objetos de aprendizaje. Explicación de métodos de ajuste de tintas y calibración de maquinaria.	Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Práctica de ajuste de tintas y calibración de equipos de impresión.
2.3. Flujo de Trabajo de Impresión • 2.3.1. Películas • 2.3.2. Reimpresión • 2.3.3. Computer to plate	3	2	4	7	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Clase teórica sobre el flujo de trabajo en impresión.	Discusión en clases e intercambio de comentarios acerca de la temática. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Simulación en clase del flujo de trabajo de impresión desde la preimpresión	Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Realización de un flujo de trabajo completo en software de diseño.



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	
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		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	
	Evaluación de Desempeño		Pruebas Escritas Objetivas	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
	Pruebas		Cuadernos	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
Formativa	Resolución de Problemas		Ensayo	
			Informes	
	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	
	Evaluación de Desempeño		Pruebas Escritas Objetivas	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
Sumativa	Pruebas		Cuadernos	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
	Resolución de Problemas		Ensayo	
			Informes	
	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Post Prensa					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		45					
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.							
- Aplica las herramientas y equipos empleados en la producción de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir o publicar							
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							
Aplicar técnicas de post prensa para mejorar la presentación y durabilidad de los productos gráficos impresos.							
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. Corte y plegado: técnicas y maquinaria. • 3.1.1. Corte y plegado: técnicas y maquinaria. • 3.1.2. Encuadernación: tipos y aplicaciones. • 3.1.3. Laminados y acabados especiales: barnizado, plastificado, etc.	3	2	4	8	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Clase teórica sobre técnicas de acabado en post prensa.	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Práctica en taller de corte, plegado y aplicación de laminados en productos impresos.	Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Revisión de materiales y técnicas utilizadas en acabados especiales.
3.2. Insumos de Post Prensa • 3.2.1. Principios de la calidad • 3.2.2. Verificación del producto	3	2	4	9	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Presentación teórica sobre insumos utilizados en post prensa.	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Taller de troquelado y aplicación de diferentes insumos en productos gráficos.	Investigación sobre innovaciones en insumos de post prensa en la industria gráfica.
3.3. Presupuestos en diferentes tipos de impresión • 3.3.1. Cotizaciones: factores de costo en diferentes tipos de impresión (offset, digital, serigrafía) • 3.3.2. Armado de pliegos y planchas: optimización y reducción de costos • 3.3.3. Ahorro de material: estrategias para minimizar desperdicios en el proceso de impresión.	9	6	12	12	Clase magistral. Análisis de objetos de aprendizaje. Metodología de aprendizaje basado en problemas. Explicación teórica sobre factores que afectan el presupuesto en impresión.	Ejercicio práctico de armado de pliegos y cálculo de costos en diferentes tipos de impresión. Metodología de aprendizaje basado en problemas.	Elaboración de una cotización completa para un proyecto gráfico, considerando costos y ahorros de material.



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)	15	10	20	
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		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	
	Evaluación de Desempeño		Pruebas Escritas Objetivas	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
	Pruebas		Cuadernos	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
Formativa	Resolución de Problemas		Ensayo	
			Informes	
	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	
	Evaluación de Desempeño		Pruebas Escritas Objetivas	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
Sumativa	Pruebas		Cuadernos	
			Pruebas Orales de Base no Estructurada	
	Resolución de Problemas		Ensayo	
			Informes	
	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Entrevista		Guía de Preguntas	



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Gestión del Color					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
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.							
 - Aplica las herramientas y equipos empleados en la producción de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir o publicar							
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							
Desarrollar planes de gestión del color que aseguren la calidad final del producto impreso.							
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. Fundamentos de la Gestión del Color • 4.1.1. Espacios de color: RGB, CMYK, Lab, Pantone. • 4.1.2. Perfiles ICC: creación y uso • 4.1.3. Calibración de monitores y dispositivos de salida.	3	2	4	13	Explicación sobre gestión del color y perfiles ICC.	Práctica de calibración de monitores y dispositivos de salida en el laboratorio.	Lectura de artículos sobre gestión del color en producción gráfica.
4.2. Normativas y Estándares en la Gestión del Color	3	2	4	14	Presentación sobre normativas internacionales de gestión del color.	Análisis de casos de implementación de normativas en empresas gráficas locales e internacionales.	Investigación sobre estándares ISO y su aplicación en proyectos gráficos específicos.
4.3. Formatos de archivo	3	2	4	15	Clase teórica sobre formatos de archivo y sus usos.	Práctica en el uso de formatos de archivo para diferentes tipos de contenido digital.	Investigación sobre características y optimización de diferentes formatos de archivo.
4.4. Maquetación y Montaje	3	2	4	16	Clase teórica práctica sobre técnicas de maquetación y montaje.	Taller práctico de maquetación y montaje de un proyecto de diseño digital.	Revisión de buenas prácticas en maquetación y montaje en diseño gráfico.
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				
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	Cuestionario en Saberes Previos
	Entrevista	Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
	Pruebas	Cuadernos
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
Formativa	Resolución de Problemas	Ensayo
		Informes
	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Entrevista	Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
Sumativa	Pruebas	Cuadernos
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
	Resolución de Problemas	Ensayo
		Informes
	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Entrevista	Guía de Preguntas
	Evaluación de Desempeño	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
	Pruebas	Cuadernos
		Pruebas Orales de Base no Estructurada
	Resolución de Problemas	Ensayo
		Informes

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

- Analítico
- Aprendizaje activo.
- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Constructivista - Participativo
- Prácticas en clase
- Aula invertida
- Clase Invertida

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Internet
- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Herramientas Web 2.0
- Lecturas compartidas
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- Diapositivas
- Aula
- Zoom
- Microsoft Teams



9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Sala Multimedia
- Empresas
- Ambientes Virtuales

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	
• Desarrolla planes de preproducción digital y de producción de impresos; manipulará la resolución y el tamaño de imágenes bajo las terminologías técnicas que se manejan en las imprentas, utilizando fórmulas para su digitalización y corrección de color.	X			Participar activamente en los talleres de lectura crítica. Participar activamente en los talleres de análisis y discusión sobre los fundamentos teóricos de los sistemas de impresión. Participar en exposiciones temáticas de la unidad. Realizar informes, trabajos, consultas sobre los contenidos de la unidad. Realizar comentarios de textos. Participar activamente en los estudios del contexto local sobre la producción gráfica. Elaborar el portafolio del estudiante.
• Desarrolla planes de preproducción digital y de producción de impresos; manipulará la resolución y el tamaño de imágenes bajo las terminologías técnicas que se manejan en las imprentas, utilizando fórmulas para su digitalización y corrección de color.	X			Participar activamente en los talleres de lectura crítica. Participar activamente en los talleres de análisis y discusión sobre los fundamentos teóricos de los sistemas de impresión. Participar en exposiciones temáticas de la unidad. Realizar informes, trabajos, consultas sobre los contenidos de la unidad. Realizar comentarios de textos. Participar activamente en los estudios del contexto local sobre la producción gráfica. Elaborar el portafolio del estudiante.
• Aplica las herramientas y equipos empleados en la producción de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir o publicar	X			Participar activamente en los talleres de lectura crítica. Participar en exposiciones temáticas de la unidad. Realizar informes, trabajos, consultas sobre los contenidos de la unidad. Participar activamente en los estudios del contexto local sobre la producción gráfica. Elaborar el portafolio del estudiante.
• Aplica las herramientas y equipos empleados en la producción de los proyectos gráficos; conociendo los sistemas de impresión y los materiales a utilizar para luego seleccionar de acuerdo a las necesidades de la pieza a imprimir o publicar	X			Participar activamente en los talleres de lectura crítica. Participar en exposiciones temáticas de la unidad. Realizar informes, trabajos, consultas sobre los contenidos de la unidad. Participar activamente en los estudios del contexto local sobre la producción gráfica. Elaborar el

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
• Sobre impresión de la pantalla al papel y viceversa Blasco Soplon Laia INDEXBOOK S.L • Impresión Offset Torres Rojas Álvaro IC Editorial • Administración y dirección de la producción D'Alessio Ipinza Fernando Pearson Educación Ltda
11.1.2 COMPLEMENTARIA:



Santarsiero, H. La producción gráfica: Una nueva dimensión (1995). Editorial: Nacho
Johansson, K. Manual de producción gráfica: Recetas (1998). Editorial: Bokforlaget
Adobe Systems Inc. (2021). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2021 Release). Adobe Press.
Bammesberger, A & Lang, S. (2020). Digital Prepress for Offset Printing. Focal Press.
Frank, P. (2019). Printing Processes and Printing Technologies. McGraw-Hill Education.
Helms, B. (2021). Print Production Handbook. Bloomsbury Visual Arts.
Moss, R. (2020). Color Management for Print Design. Rockport Publishers.

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)

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09537325.2020.1767771>

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)

<https://tampograficas.com/tag/revelado-placas/>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Licenciado en Diseño Gráfico en 2008 (UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO), Máster en Seguridad Industrial 2015 (UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO), Master Universitario en gestión de la Información, redes sociales y productos digitales. Experiencia en el área de investigación registrando ponencias y publicaciones locales así como en revistas de alto impacto, desempeñando la docencia en la carrera de Diseño Gráfico y Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo, designado como miembro de la comisión de carrera de Diseño Gráfico, tutor de tesis de pregrado y posgrado (Seguridad Industrial y Salud Ocupacional), experiencia en el área de evaluación y acreditación de la carrera de Diseño Gráfico, coordinación de proyectos de vinculación con la sociedad, miembro de la comisión para la construcción de los procesos del Sistema de Gestión de la Calidad, facilitador académico externo del CES; experiencia en el área administrativa como Analista de Gestión Estratégica coordinando procesos de compras públicas, planificación estratégica y de talento humano. Doctorando de PhD de Diseño en la Universidad de Palermo (Argentina), ganador de Director de fotografía con el Cortometraje "Pronóstico Equivocado" en el festival Cinemallent Awards organizado por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Instructor calificado por el SECAP, cursos aprobados en: metodologías de la investigación cualitativa, elaboración de artículos científicos, del macro al micro currículo aportes teóricos metodológicos; congresos nacionales e internacionales, técnico de Seguridad Industrial y Salud Ocupacional, asesoría de Gestión de Calidad, propietario de Consultoría en Gestión "Runa Management"



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Sr. ELVIS AUGUSTO RUIZ NARANJO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 20 de septiembre de 2024
-----------------------	------------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



5f252d21-b125-4c26-b8d0-
714f3168968d



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	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 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: 15 de octubre de 2024 a las 17:57:18

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual