



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS
CARRERA:	COMUNICACIÓN (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2024 - 2S
PROFESOR ASIGNADO:	PABLO XAMER ROSAS CHAVEZ
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 22 de noviembre de 2024
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 22 de noviembre de 2024



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	COB061112	
NOMBRE:	CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD	
SEMESTRE:	PRIMER SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Epistemología Metodología Investigación	
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	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
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 Cultura digital y sociedad se ubica en el primer semestre de la Carrera de Comunicación en la unidad de organización curricular básica y al campo de formación teórica. Proporciona a los estudiantes una comprensión integral de la sociedad de la información y del conocimiento, con énfasis en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su impacto en la educación y la sociedad. Se abordan los fundamentos de la cultura digital, incluyendo el marco jurídico que la regula, el uso práctico de herramientas digitales esenciales de vanguardia y paquetes aplicados a su profesión. Se enfoca en desarrollar competencias digitales críticas, incluyendo la seguridad digital, el uso eficiente de servicios de internet y el manejo de software de productividad específico. Además, introduce a los estudiantes en tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, el big data y la realidad virtual, preparándolos para los desafíos y oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado. Se realizará actividades de interculturalidad, internacionalización, género e inclusión.

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. Analiza, clasifica y adapta géneros contemporáneos y formatos periodísticos a plataformas digitales, dominando la redacción online y en redes sociales y desarrolla habilidades de redacción con claridad, concisión y precisión, manteniendo la ética periodística, la responsabilidad social y la transparencia, adaptándose a distintas audiencias y contextos, motivado por principios éticos para fomentar un periodismo consciente y comprometido.

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

Desarrolla la comunicación y el periodismo fundamentado en el uso racional de las TIC e inteligencia artificial, el uso de los laboratorios de radio y televisión, los centros de convergencia de medios y el observatorio de medios. Aplica la comunicación y el periodismo para la elaboración de contenidos mediante el uso racional de las TIC e inteligencia artificial, laboratorios de radio y televisión, los centros de convergencia de medios y el observatorio de medios que generen consciencia de la importancia de la interrelación adecuada con el medio ambiente que garantice sostenibilidad. Utiliza fuentes confiables y verifica la información, aplicando principios de ética periodística para asegurar la exactitud y credibilidad de las noticias producidas.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:	1						
NOMBRE DE LA UNIDAD:	CULTURA DIGITAL						
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>- Analiza críticamente el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, evaluando su impacto en la educación, la cultura digital para aplicarlo en su campo profesional específico - Aplica prácticas de seguridad digital y ética en el uso de tecnologías de la información, demostrando conocimiento del marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales para resolver problemas de su profesión - Maneja eficientemente los servicios de internet, plataformas institucionales, repositorios externos, Microsoft 365 y herramientas web interactivas para la gestión de información académica y profesional - Diseña estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas, repositorios digitales y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio</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>Analizar críticamente el impacto de la sociedad de la información y del conocimiento en la educación y la cultura digital, identificando retos y oportunidades en el contexto profesional. - Aplicar el marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales, demostrando conocimiento de las leyes de transformación digital, protección de datos y comercio electrónico. - Aplicar prácticas de seguridad digital y autonomía responsable en el uso de tecnologías de la información, identificando vulnerabilidades y previniendo ciberdelitos. - Usar eficientemente los servicios de internet, plataformas institucionales, bases de datos específicas, repositorios externos, Microsoft 365 y herramientas web interactivas para la gestión de información académica y profesional. - Diseñar estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio.</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				
1.1. Encuadre pedagógico: Bienvenida, socialización de normativas y sílabo, evaluación diagnóstica.	1	1	1	1	Encuadre pedagógico	Evaluación diagnóstica	Refuerzo autónomo de la evaluación
1.2. Sociedad de la información y del conocimiento: Educación, Retos, TICs.	1	1	1	1	Exposición de contenidos de la sociedad de la información y del conocimiento mediante clases magistrales multimedia.	Análisis de casos de la sociedad de la información y del conocimiento	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.3. Cultura digital: Definición, Características, Influencia, Cambios, Beneficios, Identidad digital.	1	1	1	1	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Estudio de casos la cultura digital	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.4. Marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales: Ley de transformación digital, protección de datos, comercio electrónico, FINTECH.	1,5	1,5	1,5	2	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Estudio de casos de la aplicación del marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos



1.5. Seguridad digital: Vulnerabilidades, Buenas prácticas, Ciberdelitos, Autonomía responsable.	1,5	1,5	1,5	2	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Estudio de casos de la seguridad digital	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.6. Internet y sus servicios: Fundamentos, internet, servicios de internet.	1,5	1,5	1,5	3	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de internet y sus servicios	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.7. Motores de búsqueda: Fundamentos, Descriptores, Búsquedas avanzadas.	1,5	1,5	1,5	3	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de motores de búsqueda	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.8. Servicios institucionales: Web, SICOA, Biblioteca, Moodle.	1,5	1,5	1,5	4	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de los servicios institucionales	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.9. Bases de datos y repositorios externos	1,5	1,5	1,5	4	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las bases de datos y repositorios externos	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.10. Microsoft 365: Correo, Formularios, Office web, almacenamiento en la nube.	3	3	3	5	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas de Microsoft 365	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
1.11. Herramientas web interactivas: Publicación de documentos, Presentaciones interactivas, Infografías.	3	3	3	6	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas web interactivas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
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	18	18				

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	Cuadernos Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuadernos Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Sumativa	Resolución de Problemas	Rúbrica
	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos
		Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
Resolución de Problemas	Rúbrica	



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		HERRAMIENTAS GENERALES Y DE VANGUARDIA					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		63					
<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>-- Demuestra competencia en el uso de software de productividad (presentaciones, procesadores de texto y hojas de cálculo) para la creación de contenido académico y profesional -- Maneja eficientemente herramientas de vanguardia como: inteligencia artificial, big data y realidad virtual para solucionar problemas aplicados a su carrera -- Aplica correctamente gestores bibliográficos y normas de citación para la elaboración de trabajos académicos y de investigación -- Usa herramientas y funciones avanzadas de hojas de cálculo para el análisis de datos, incluyendo la creación de tablas y gráficos dinámicos relevantes para su área de estudio</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>Demstrar dominio en el uso de programas de productividad (presentaciones, procesadores de texto, hojas de cálculo e inteligencia de negocios) para la creación de contenido académico y profesional. - Usar correctamente gestores bibliográficos y normas de citación en la elaboración de trabajos académicos y de investigación. - Aplicar herramientas y funciones avanzadas de hojas de cálculo para el análisis de datos, incluyendo funciones lógicas, matemáticas y estadísticas, así como la creación de tablas y gráficos dinámicos. - Manejar herramientas de inteligencia artificial, big data y realidad virtual con contenido del área.</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. Presentaciones: herramientas, contenidos multimedia, Hipervínculos, Transiciones, diseño.	3	3	3	7	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
2.2. Procesadores de Texto: interfaz, configuración, formatos, índices, estilos, gráficos, tablas, gestores bibliográficos, impresión.	3	3	3	8	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
2.3. Hojas de Cálculo: interfaz, datos, formulas, procesamiento de datos, gráficos estáticas, impresión.	3	3	3	9	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
2.4. Hojas de Cálculo: Funciones, tablas, gráficos dinámicos y seguridad	3	3	3	10	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas. Desarrollo del proyecto de investigación formativa.	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos



2.5. Inteligencia artificial generativa: fundamentos, prompts, IA generativa (texto, presentaciones, audio, video), investigación.	3	3	3	11	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
2.6. Big Data: fundamentos, herramientas procesamiento y visualización.	3	3	3	12	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
2.7. Realidad virtual: fundamentos, herramientas y herramientas para la creación de mundos virtual.	3	3	3	13	Exposición de contenidos del tema mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para el uso de las herramientas	Investigación y clasificación de contenidos mediante organizadores gráficos
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)	21	21	21				

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	Cuadernos Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuadernos Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuadernos Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		APLICACIONES PARA LA EDICIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA					
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>- Emplea herramientas de edición de imágenes, audio, video y multimedia para la creación de contenido digital, bajo condiciones de calidad y coherencia comunicacional, con el fin de desarrollar proyectos multimedia 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>Usar las herramientas de edición de imágenes, audio, video y multimedia para la creación de contenido digital, bajo condiciones de calidad y coherencia comunicacional, con el fin de desarrollar proyectos multimedia.</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. Multimedia e imágenes: Fundamentos, edición de imágenes vectoriales y de mapa de bits	3	3	3	14	Exposición de contenidos de multimedia e imágenes vectoriales y mapa de bits mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para la edición de imágenes vectoriales y de mapa de bits	Proyecto de edición de imágenes vectoriales y de mapa de bits
3.2. Editor de audio y video: Conceptos, archivos, herramientas, edición de video.	3	3	3	15	Exposición de contenidos de edición de audio y video mediante clases magistrales multimedia	Ejercicios guiados para la edición de audio y video. Exposición del proyecto de investigación formativa y carga en la plataforma.	Proyecto de edición de audio y video
3.3. Proyecto (enfoque de interculturalidad, internacionalización, genero e inclusión)	3	3	3	16	Revisión del proyecto	Evaluación del proyecto	Rectificación de errores y cargar a la plataforma
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	9	9				
<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	Encuesta			Cuadernos			
				Cuestionarios			
	Entrevista			Cuadernos			
Evaluación de Desempeño			Cuestionarios				
			Rúbrica				



	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos
		Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuadernos
		Cuestionarios
	Entrevista	Cuadernos
		Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Registro Descriptivo
	Resolución de Problemas	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

- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Casos de estudio
- Clase Magistral
- Foros
- Investigativo

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Blog
- Herramientas Web 2.0
- Videotutoriales
- Revistas indexadas
- Internet

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Laboratorio
- Ambientes Virtuales
- Biblioteca Virtual

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"> Analiza críticamente el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, evaluando su impacto en la educación, la cultura digital para aplicarlo en su campo profesional específico 		X		Sistematización de los impactos de la cultura digital en la sociedad y la educación aplicados a su carrera
<ul style="list-style-type: none"> Aplica prácticas de seguridad digital y ética en el uso de tecnologías de la información, demostrando conocimiento del marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales para resolver problemas de su profesión 		X		Sistematización de la seguridad digital aplicada a su carrera
<ul style="list-style-type: none"> Maneja eficientemente los servicios de internet, plataformas institucionales, repositorios externos, Microsoft 365 y herramientas web interactivas para la gestión de información académica y profesional 		X		Administración del correo electrónico - Creación de Formularios - Almacenamiento en la nube de documentación - Manejo de office web - Búsqueda y descarga de documentos científicos con contenido específico de las bases de datos específicas y de la biblioteca UNACH.
<ul style="list-style-type: none"> Diseña estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas, repositorios digitales y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio 		X		Documentos con información específica utilizando búsquedas avanzadas en fuentes confiables.
<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra competencia en el uso de software de productividad (presentaciones, procesadores de texto y hojas de cálculo) para la creación de contenido académico y profesional 		X		Presentaciones, documentos enriquecidos y hojas de cálculo con contenido relacionado a su carrera.
<ul style="list-style-type: none"> - Maneja eficientemente herramientas de vanguardia como: inteligencia artificial, big data y realidad virtual para solucionar problemas aplicados a su carrera 		X		Ejercicios con herramientas de vanguardia como: inteligencia artificial, big data y realidad virtual.
<ul style="list-style-type: none"> - Aplica correctamente gestores bibliográficos y normas de citación para la elaboración de trabajos académicos y de investigación 		X		Creación de información específica de su carrera con gestores bibliográficos.
<ul style="list-style-type: none"> - Usa herramientas y funciones avanzadas de hojas de cálculo para el análisis de datos, incluyendo la creación de tablas y gráficos dinámicos relevantes para su área de estudio 		X		Análisis de datos aplicados a su carrera utilizando hojas de cálculo
<ul style="list-style-type: none"> Emplea herramientas de edición de imágenes, audio, video y multimedia para la creación de contenido digital, bajo condiciones de calidad y coherencia comunicacional, con el fin de desarrollar proyectos multimedia creativos. 		X		Creación de proyectos multimedia mediante el uso de herramientas de edición de imágenes, audio y video para la creación de contenido digital, bajo condiciones de calidad y coherencia comunicacional.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA



11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none">• Manual de office 2010 MEDIAactive Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A.• Estadística descriptiva a través de excel Marqués Felicidad Alfaomega Grupo Editor S.A• Crea y diseña tu página web gratis Bell Mark Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.)• Ofimática aplicada a la gestión de negocios Pacheco Contreras Johnny Empresa Editora Macro E.I.R.L.• CURSO INFORMÁTICA PARA DOCENTES Ferreyra Cortez Gonzalo Alfaomega Colombiana S.A.• Manual de informática moderna. Rueda Santander Jesús Cyberplay Ltda.• Seguridad informática básico Gómez Vietes Álvaro. Ecoe Ediciones
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Curto, J. (2016). Introducción al business intelligence. Editorial UOC. Hart-Davis, G. (2010). Paso a paso: Microsoft® Office Excel® 2007. McGraw-Hill Interamericana. Mayes, T. (2007). Análisis financieros con Microsoft Excel. México, México D.F. López, J. (2017). Internet: servicios básicos. Editorial Universitaria Mbreno, J. (2014). Sistemas operativos y aplicaciones informáticas. RA-MA Editorial Ponz, J. (2011). Gestión de proyectos con Excel 2010. Madrid, España: Ediciones multimedia. Rueda, J. (2007). Manual de informática moderna. Cyberplay Ltda.</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>Elizondo, R. (2014). Informática 1. Obtenido de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/unachlibsp/detail.action?docID=4849846&query=informatica Enguita, J. (2015). Excel 2013. Obtenido de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/unachlibsp/detail.action?docID=3229122&query=excel Moreno, J. (2015). Iniciación a Office 2013. Obtenido de: https://ebookcentral.proquest.com/lib/unachlibsp/detail.action?docID=3229345&query=microsoft-office</p> <p>INTERCULTURALIDAD, INTERNACIONALIZACIÓN, GENERO E INCLUSIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Velásquez Reyes, J. S., & Montoya Ortega, Y. R. (2019). Gestión de la información a través de las TIC para el fortalecimiento de la comunicación intercultural en URACCAN. Ciencia E Interculturalidad, 25(2), 47–57. https://doi.org/10.5377/rci.v25i2.8542• Rebaza Vilchez, K. M., & Seminario Hurtado, N. (2018). El derecho a la educación intercultural bilingüe de la niñez indígena en el Perú: avances y desafíos. Persona Y Familia, 1(7), 135–163. https://doi.org/10.33539/perfa.2018.n7.1255• Uribe Arévalo, A., & Norman Acevedo, E. (2020). La internacionalización de la pequeña y mediana industria del software y de las tecnologías informáticas (SW & TI) a través del efecto trampolín del gremio. Cuadernos Latinoamericanos De Administración, 16(31). https://doi.org/10.18270/cuaderlam.v16i31.3068• YANGALI VICENTE, J. S., VARÓN TRIANA, N. U. B. I. A., & CALLA VÁSQUEZ, K. M. (2021). Clase espejo, una estrategia de internacionalización pedagógica para fortalecer la competencia investigativa en estudiantes de universidades latinoamericanas. Zona Próxima, (35), 3-21. http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n35/2145-9444-zop-35-3.pdf• Yansen, G. (2020). Género y tecnologías digitales: ¿qué factores alejan a las mujeres de la programación y los servicios informáticos?. Teknokultura, 17(2), 239-249. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7568084• García-Holgado, A., González-González, C., Mena, J., & García-Peñalvo, F. J. (2019). Perspectiva de género en Ingeniería Informática: cuestionario GENCE. Grupo GRIAL. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1487/5/GRIAL-TR-2019-0001-v3.pdf• Ramírez-Castañeda, L. A., & Sepúlveda-López, J. J. (2018). Brecha digital e inclusión digital: fenómenos socio-tecnológicos. Revista EIA, 15(30), 89-97. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-12372018000200089&script=sci_arttext• Araya-Fernández, E., & Garita-González, G. (2020). Habilidades blandas: elementos para una visión holística en la formación de profesionales en informática. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 12(23), 11-36. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S214577782020000200011&script=sci_arttext
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)



Calameo. (2022). Calameo. Obtenido de: <https://es.calameo.com/> Canva. (2020). Canva. Obtenido de: <https://www.canva.com/>
Colossyan. (2024). The AI video platform for workplace learning. Obtenido de: <https://www.colossyan.com> Eric. (2024). Educacion Resources Information Center. Obtenido de: <https://eric.ed.gov/>
Google. (2024). Google Colab. Obtenido de: <https://colab.research.google.com/> Issuu. (2022). Issuu. Obtenido de: <https://issuu.com/>
Lara, A. (2020). Estadística descriptiva: representaciones gráficas: Obtenido de: <https://rpubs.com/daco92/579609> Lind, D., Marchal, W., Wathen, S. (2012). Estadística aplicada a los negocios y a la economía.
Microsoft. (2020). Microsoft 365 Education. Obtenido de: <https://www.microsoft.com/es-ES/education/buy-license/microsoft365/default.aspx?culture=en-us&country=VW>
Microsoft. (2021). Microsoft Forms. Obtenido de: <https://forms.office.com/>
Microsoft. (2021). Microsoft Onedrive. Obtenido de: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage>
Piktochart. (2022). Pinterest. Obtenido de: <https://piktochart.com/>
Pinterest. (2022). Pinterest. Obtenido de: <https://www.pinterest.es/>
Scispace. (2024). The Fastest Research Platform Ever. Obtenido de: <https://typeset.io/> Scribd. (2022). Scribd, Obtenido de: <https://es.scribd.com/>
Slideshare. (2022). Slideshare. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/>
Universidad Nacional de Chimborazo. (2020). Bibliotecas. Obtenido de: <https://www.unach.edu.ec/biblioteca/> Unesco. (2024). Tesoro de la UNESCO. Obtenido de: <https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/es/> Zotero. (2021). Zotero. Obtenido de: <https://www.zotero.org/>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Licenciado en Diseño Gráfico con Maestría en Gestión y Diseño Web de la ESPOL en el periodo 2015-2017, Máster de la Universidad Autónoma de Barcelona en Diseño Multimedia, estudio realizado en el periodo 2011-2012.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Lcdo. PABLO XAMIER ROSAS CHAVEZ
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 22 de noviembre de 2024
----------------	-----------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



9ad801ea-ec68-4f42-a35f-
fd19f98bbaf7



.....
JULIO ADOLFO BRAVO MANCERO
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: 25 de febrero de 2025 a las 10:12:50

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual