



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

## SÍLABO DE LA ASIGNATURA

<b>FACULTAD:</b>	COORDINACIÓN DE ADMISIÓN Y NIVELACIÓN
<b>CARRERA:</b>	C3 - ARTES
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	TALLER DE TRANSDISCIPLINARIEDAD
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	CN Período 2024 -2S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	ALBA GISELA CASTILLO CAMACHO
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 14 de octubre de 2024
<b>FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:</b>	Riobamba, 12 de octubre de 2024



### 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	NIV030	
NOMBRE:	TALLER DE TRANSDISCIPLINARIEDAD	
SEMESTRE:	C3-ARTES	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Formación Básica	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	12	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	4,00
	Aprendizaje práctico-experimental	4,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	10,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	120,00	

### 2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		ARTE Y SOCIEDAD	NIV029
		MATEMATICA - GEOMETRIA	NIV031
		COMUNICACION ACADEMICA	NIV032

### 3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

El curso de nivelación de Taller Transdisciplinario tiene el objetivo de cuestionar y replantear los conocimientos que poseemos acerca de la cultura del diseño basado en reflexiones académicas. Así, los estudiantes regeneran su tejido neuronal sobre los saberes del pensamiento artístico-adquiridos durante el bachillerato y su educación extracurricular y son capaces de generar proyectos creativos transdisciplinarios. El curso cultiva en los y las estudiantes habilidades perceptivas para la creación artística integral, y a su vez es pertinente con las tensiones cotidianas-locales, nacionales y globales-que rodean la esfera cultural del diseño desde una perspectiva necesariamente transdisciplinaria. Se entiende esta perspectiva no simplemente como resultado de tender puentes entre conocimientos disciplinarios y pensamientos establecidos, sino como un desafío mental y corporal que plantee un acercamiento al lenguaje de diseño contemporáneo-en el que se enfatiza la relación entre el contenido y la forma del mensaje. Este curso explora a través de la academia la apreciación estética y conceptual de un objeto, y de la mano con esta exploración aprovecha directamente los beneficios que ofrece la educación introspectiva.

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

Son aquellas competencias del perfil de Egreso que se favorecen con el desarrollo de la asignatura. Comprender la perspectiva transdisciplinar como una renovación en la configuración del diseño. • Identificar el correcto manejo del lenguaje de diseño y su estructura como un medio de expresión utilizado en comunidad. • Conocer los conceptos básicos y las metodologías de diseño en relación a la realidad social para la fundamentación de sus propuestas creativas. • Delinear métodos y teorías para desarrollar un proyecto individual o grupal de creación artística y técnica de carácter transdisciplinar.

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

Son aquellos resultados de aprendizaje del perfil de egreso que se favorecen con el desarrollo de la asignatura. Interpretar la realidad cultural-regional, nacional y mundial-contemporánea para la construcción de conocimiento y creación artística. • Analizar transdisciplinariamente las posibilidades de creación para generar expresiones creativas concretas. Suministrar conocimientos teóricos referentes al diseño gráfico para fundamentar, evaluar y generar proyectos creativos. • Elaborar composiciones aplicando los diferentes elementos de diseño, considerando procesos de análisis estético para lograr efectividad y calidad en su propuesta gráfica. • Evaluar la gestión y producción de proyectos transdisciplinarios, en el nivel de esfuerzos intelectuales tanto individuales como colectivos.

### 6. UNIDADES CURRICULARES:



<b>UNIDAD N°:</b>		1						
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE TRANSDISCIPLINARIEDAD						
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		20						
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> 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 el pensamiento transdisciplinario a través de la construcción y reflexión teórica para su aplicación en proyectos.</p>								
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> 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>Argumentar conceptos académicos de la transdisciplinariedad. Evaluar los atributos propios de varias disciplinas. Considerar las semejanzas operacionales entre disciplinas para desarrollar un pensamiento transdisciplinar.</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. Conceptos básicos • 1.1.1. ¿Qué es una disciplina? • 1.1.2. Diferencia entre disciplina, interdisciplina, y transdisciplina. • 1.1.3. Transdisciplinariedad: una nueva forma experimental de construir un nuevo pensamiento.	4	4	2	1	Sincrónico: Clase Magistral Asincrónico: Aplicación de conceptos	Encuesta on-line test Ejercicio de dibujo	Elección de 2 lecturas cortas.	
1.2. Desarrollo de un pensamiento transdisciplinario. • 1.2.1. Pensamiento complejo • 1.2.2. Pensamiento lateral • 1.2.3. Pensamiento creativo: procesos y técnicas de	4	4	2	2	Sincrónico: Estudio del caso Asincrónico: Estudio del caso	Taller de creatividad	Consulta	
<b>TOTAL DE HORAS</b> (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)	8	8	4					
<p><b>EVALUACIÓN:</b> 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			
					Diario Bitácora			
					Pruebas Escritas Objetivas			
					Pruebas Orales de Actuación			
					Pruebas Orales de Base Estructurada			
	Evaluación de Desempeño				Cuadernos			
					Estudio de Caso			
					Rúbrica			
	Observación				Cuadernos			
Diario Bitácora								
Pruebas Escritas Objetivas								



	Pruebas	Cuadernos	
		Estudio de Caso	
		Ficha de Autoevaluación	
		Pruebas Escritas de Ensayo	
	Resolución de Problemas	Cuadernos	
		Estudio de Caso	
		Ficha de Autoevaluación	
		Ficha de Observación	
		Pruebas Escritas Objetivas	
	Rúbrica		
Formativa	Encuesta	Cuadernos	
		Diario Bitácora	
		Pruebas Escritas Objetivas	
		Pruebas Orales de Actuación	
		Pruebas Orales de Base Estructurada	
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos	
		Estudio de Caso	
		Rúbrica	
	Observación	Cuadernos	
		Diario Bitácora	
		Pruebas Escritas Objetivas	
	Pruebas	Cuadernos	
		Estudio de Caso	
		Ficha de Autoevaluación	
	Resolución de Problemas	Pruebas Escritas de Ensayo	
		Cuadernos	
		Estudio de Caso	
		Ficha de Autoevaluación	
	Sumativa	Encuesta	Ficha de Observación
			Pruebas Escritas Objetivas
Rúbrica			
Cuadernos			
Diario Bitácora			
Evaluación de Desempeño		Pruebas Orales de Actuación	
		Pruebas Orales de Base Estructurada	
		Cuadernos	
Observación		Estudio de Caso	
		Rúbrica	
		Cuadernos	
Pruebas		Diario Bitácora	
		Pruebas Escritas Objetivas	
		Cuadernos	
Resolución de Problemas		Estudio de Caso	
	Ficha de Autoevaluación		
	Ficha de Observación		
	Pruebas Escritas Objetivas		
	Rúbrica		



<b>UNIDAD N°:</b>		2					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		FAMILIARIZACIÓN CON PRÁCTICAS TRANSDISCIPLINARIAS					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		20					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> 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 las posibilidades de aplicación desde la transdisciplinariedad en distintos ámbitos para generar una relación con el diseño</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> 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>Apreciar la dimensión transdisciplinaria en el mundo del diseño en distintas áreas. Validar la relación entre conocimiento científico y creación artística en el mundo de diseño. Predecir soluciones reales a problemas cotidianos desde el enfoque transdisciplinario.</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. Aplicación de Transdisciplinariedad en distintas áreas de conocimiento. • 2.1.1. Arte, ciencia y tecnología. Obras de referentes artísticos transdisciplinarios como: Leonardo Davinci • 2.1.2. Antropología: como estudio cultural para el diseño gráfico • 2.1.3. Biofilia como enfoque transdisciplinario	4	4	2	3	Sincrónico: Estudio de ejemplos de cada área.  Asincrónico: Estudio del caso	Publicación de un resumen visual	Lectura y exploración de obra
2.2. Transdisciplinariedad en el diseño • 2.2.1. Importancia de la Co-creación en la transdisciplinariedad y el diseño. • 2.2.2. Estudio de casos reales: Resolución de problemas reales sociales, culturales y ambientales a mediante la Transdisciplinariedad y el diseño.	4	4	2	4	Sincrónico: Excursión digital docente  Asincrónico: Tiempo de trabajo en taller	Estudio de caso	Taller de simulación de trabajo cooperativo
<b>TOTAL DE HORAS</b> (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)	8	8	4				
<p><b>EVALUACIÓN:</b> 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		
	Encuesta				Cuadernos		
					Diario Bitácora		
					Pruebas Escritas Objetivas		
					Pruebas Orales de Actuación		
					Pruebas Orales de Base Estructurada		
	Evaluación de Desempeño				Cuadernos		
					Estudio de Caso		



Diagnóstica	Observación	Rúbrica
		Cuadernos
		Diario Bitácora
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
		Cuadernos
		Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
	Resolución de Problemas	Pruebas Escritas de Ensayo
		Cuadernos
Estudio de Caso		
Ficha de Autoevaluación		
Ficha de Observación		
Formativa	Encuesta	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Actuación
		Pruebas Orales de Base Estructurada
		Cuadernos
	Evaluación de Desempeño	Estudio de Caso
		Rúbrica
		Cuadernos
	Observación	Diario Bitácora
		Pruebas Escritas Objetivas
		Cuadernos
	Pruebas	Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Cuadernos
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
Ficha de Observación		
Pruebas Escritas Objetivas		
Rúbrica		
Sumativa	Encuesta	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Actuación
		Pruebas Orales de Base Estructurada
		Cuadernos
	Evaluación de Desempeño	Estudio de Caso
		Rúbrica
		Cuadernos
	Observación	Diario Bitácora
		Pruebas Escritas Objetivas
		Cuadernos
	Pruebas	Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Cuadernos
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
Ficha de Observación		
Pruebas Escritas Objetivas		
Rúbrica		



<b>UNIDAD N°:</b>		3					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		CONCEPTOS Y PRINCIPIOS BÁSICOS DE DISEÑO					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		40					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> 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>- Comprende conocimientos teóricos referentes al diseño gráfico para generar composiciones creativas.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> 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>Valorar la historia del nacimiento del diseño gráfico. Identificar la estética y armonía en una composición de diseño. Estimar la relación entre la percepción visual y la conceptualización de un proyecto visual.</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. Acercamiento teórico al diseño.  • 3.1.1. ¿Qué es diseño? • 3.1.2. Historia del diseño • 3.1.3. Diferencias entre arte y diseño.	4	4	2	5	Sincrónico: Excursión digital docente  Asincrónico: Consulta	Composición de formas y documentación blog	Videos sobre diseño.
3.2. Teoría básica de principios de diseño.  • 3.2.1. Principios del diseño. • 3.2.2. Elementos del diseño. • 3.2.3. Teoría básica del color.	4	4	2	6	Sincrónico: Excursión digital docente  Asincrónico: Taller de principios de diseño.	Composición de formas y documentación blog.	Videos sobre diseño.
3.3. Estética y composición. • 3.3.1. Estética • 3.3.2. Composición y armonía • 3.3.3. Conceptualización gráfica : relación entre mensaje y forma. • 3.3.4. Scketch: herramienta de representación gráfica	4	4	2	7	Sincrónico: Excursión digital docente  Asincrónico: Taller de composición.	Composición de armonía gráfica.	Videos sobre diseño.
3.4. Diseño y percepción visual  • 3.4.1. El elemento visual como mecanismo de comunicación • 3.4.2. La Gestalt: fondo y forma.	4	4	2	8	Sincrónico: Excursión digital docente.  Asincrónico: Recopilación de marcas en blog.	Creación de marca personal y documentación en blog	Lectura



<b>TOTAL DE HORAS</b> (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	8	
<b>EVALUACIÓN:</b> 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.					
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Encuesta	Cuadernos			
		Diario Bitácora			
		Pruebas Escritas Objetivas			
		Pruebas Orales de Actuación			
		Pruebas Orales de Base Estructurada			
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos			
		Estudio de Caso			
		Rúbrica			
	Observación	Cuadernos			
		Diario Bitácora			
		Pruebas Escritas Objetivas			
	Pruebas	Cuadernos			
		Estudio de Caso			
		Ficha de Autoevaluación			
		Pruebas Escritas de Ensayo			
	Resolución de Problemas	Cuadernos			
Estudio de Caso					
Ficha de Autoevaluación					
Ficha de Observación					
Pruebas Escritas Objetivas					
Rúbrica					
Formativa	Encuesta	Cuadernos			
		Diario Bitácora			
		Pruebas Escritas Objetivas			
		Pruebas Orales de Actuación			
		Pruebas Orales de Base Estructurada			
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos			
		Estudio de Caso			
		Rúbrica			
	Observación	Cuadernos			
		Diario Bitácora			
		Pruebas Escritas Objetivas			
	Pruebas	Cuadernos			
		Estudio de Caso			
		Ficha de Autoevaluación			
		Pruebas Escritas de Ensayo			
	Resolución de Problemas	Cuadernos			
Estudio de Caso					
Ficha de Autoevaluación					
Ficha de Observación					
Pruebas Escritas Objetivas					
Rúbrica					
	Encuesta	Cuadernos			
		Diario Bitácora			
		Pruebas Escritas Objetivas			
		Pruebas Orales de Actuación			
		Pruebas Orales de Base Estructurada			
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos			
		Estudio de Caso			
		Rúbrica			
		Cuadernos			
		Cuadernos			



Sumativa	Observacion	Diario Bitácora
		Pruebas Escritas Objetivas
	Pruebas	Cuadernos
		Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
		Pruebas Escritas de Ensayo
	Resolución de Problemas	Cuadernos
		Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
		Ficha de Observación
		Pruebas Escritas Objetivas
		Rúbrica



<b>UNIDAD N°:</b>		4					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSDICIPLINARES					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		40					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> 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 una metodología de diseño para la resolver problemas en la creación de proyectos visuales</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> 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>Compilar datos e información para desarrollo de un proyecto visual. Ensamblar mapas mentales a partir de la información compilada. Componer material gráfico pertinente a los requerimientos metodológicos.</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. Metodologías de Diseño Proyectual.  • 4.1.1. Introducción básica a metodologías de diseño. • 4.1.2. Metodología de design thinking	4	4	2	9	Sincrónico: Clase magistral Asincrónico: Estudio a detalle de proyectos realizados con metodología. Tiempo de trabajo en taller.	Sketch	Lectura
4.2. Empatizar y definir.  • 4.2.1. Recopilación de datos y necesidades del usuario. • 4.2.2. Sintetiza información recopilada	4	4	2	10	Sincrónico: Excursión digital docente. Asincrónico: Tiempo de trabajo en taller.	Construcción de diorama	Lectura
4.3. Idear y Prototipar  • 4.3.1. Propuesta • 4.3.2. Bocetaje • 4.3.3. Prototipado	4	4	2	11	Sincrónico: Clase magistral Asincrónico: Tiempo de trabajo en taller	Documentación audiovisual de trabajo	Evaluación individual de Diorama de acuerdo al contenido de unidad. Actividad en Moodle.



4.4. Testear						Sincrónico: Revisión de dioramas	Entrega de url de documentación audiovisual.	Evaluación individual de Diorama de acuerdo al contenido de unidad. Actividad en Moodle.	
• 4.4.1. Validación y testeo de soluciones.	4	4	2	12		Asincrónico: Tiempo de trabajo en taller			
<b>TOTAL DE HORAS</b> (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	8						
<b>EVALUACIÓN:</b> 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.									
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>			<b>Instrumentos</b>					
Diagnóstica	Encuesta				Cuadernos				
					Diario Bitácora				
					Pruebas Escritas Objetivas				
					Pruebas Orales de Actuación				
	Evaluación de Desempeño				Pruebas Orales de Base Estructurada				
					Cuadernos				
					Estudio de Caso				
	Observación				Rúbrica				
					Cuadernos				
					Diario Bitácora				
	Pruebas				Pruebas Escritas Objetivas				
					Cuadernos				
					Estudio de Caso				
					Ficha de Autoevaluación				
	Resolución de Problemas				Pruebas Escritas de Ensayo				
					Cuadernos				
Estudio de Caso									
Ficha de Autoevaluación									
Ficha de Observación									
Formativa	Encuesta				Pruebas Escritas Objetivas				
					Pruebas Orales de Actuación				
					Pruebas Orales de Base Estructurada				
					Cuadernos				
	Evaluación de Desempeño				Estudio de Caso				
					Rúbrica				
					Cuadernos				
	Observación				Diario Bitácora				
					Pruebas Escritas Objetivas				
					Cuadernos				
	Pruebas				Estudio de Caso				
					Ficha de Autoevaluación				
					Pruebas Escritas de Ensayo				
					Cuadernos				
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso				
					Ficha de Autoevaluación				
Ficha de Observación									
Pruebas Escritas Objetivas									
Rúbrica									
								Cuadernos	



Sumativa	Encuesta	Diario Bitácora
		Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Actuación
		Pruebas Orales de Base Estructurada
	Evaluación de Desempeño	Cuadernos
		Estudio de Caso
		Rúbrica
	Observación	Cuadernos
		Diario Bitácora
		Pruebas Escritas Objetivas
	Pruebas	Cuadernos
		Estudio de Caso
		Ficha de Autoevaluación
		Pruebas Escritas de Ensayo
	Resolución de Problemas	Cuadernos
		Estudio de Caso
Ficha de Autoevaluación		
Ficha de Observación		
Pruebas Escritas Objetivas		
		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 activo.
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Estudio de Casos
- Aprendizaje Colaborativo.
- Aprendizaje Cooperativo
- Constructivista - Participativo
- Clase Magistral
- Estudio de Casos
- Taller Pedagógico
- Heurístico
- Socrático

### Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

### Recursos:

- Proyector digital
- Software especializados
- Computador
- Internet
- Aula virtual
- Microsoft Teams
- Simuladores
- Presentaciones
- Material Didáctico
- Bibliografía Especializada
- Videotutoriales



**9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:**

- Ambientes Virtuales
- Aula de clase
- Biblioteca
- Escenarios Laborales
- Espacios abiertos de la Universidad
- Parque
- Parque
- Museos
- 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"> <li>• Desarrolla el pensamiento transdisciplinario a través de la construcción y reflexión teórica para su aplicación en proyectos.</li> </ul>	X			Argumentar conceptos académicos de la transdisciplinariedad. Evaluar los atributos propios de varias disciplinas. Considerar las semejanzas operacionales entre disciplinas para desarrollar un pensamiento transdisciplinar.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza las posibilidades de aplicación desde la transdisciplinariedad en distintos ámbitos para generar una relación con el diseño</li> </ul>		X		Apreciar la dimensión transdisciplinaria en el mundo del diseño en distintas áreas. Validar la relación entre conocimiento científico y creación artística en el mundo de diseño. Predecir soluciones reales a problemas cotidianos desde el enfoque transdisciplinario.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende conocimientos teóricos referentes al diseño gráfico para generar composiciones creativas.</li> </ul>	X			Valorar la historia del nacimiento del diseño gráfico. Identificar la estética y armonía en una composición de diseño. Estimar la relación entre la percepción visual y la conceptualización de un proyecto visual.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea una metodología de diseño para la resolver problemas en la creación de proyectos visuales</li> </ul>		X		Compilar datos e información para desarrollo de un proyecto visual. Ensamblar mapas mentales a partir de la información compilada. Componer material gráfico pertinente a los requerimientos metodológicos.

**11. BIBLIOGRAFÍA**

<b>11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA</b>
<b>11.1.1 BÁSICA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía completa del diseño grafico Gomez Palacio Bryony Parramón</li> </ul>
<b>11.1.2 COMPLEMENTARIA:</b>
Zavala, Lauro. (2010). Transdisciplinariedad: Principios Generales. Xochimilco: Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de: <a href="http://www.laurozavala.info/attachments/Transdisciplina.pdf">http://www.laurozavala.info/attachments/Transdisciplina.pdf</a> . Davis, Melissa (2010) : Fundamentos del branding. Barcelona: Parramón Ediciones S.A Gomez-Palacio Bryony y Vt Armin (2011) : Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Parramón Ediciones S.A Heller Steven y Vienne Véronique (2012): 100 ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Barcelona: Art Silva Pamela (2020). Color Book Parte 1. *contacto: <a href="https://www.behance.net/paam/El%20elogio%20de%20la%20sombra">https://www.behance.net/paam/El elogio de la sombra</a> . Jun'ichirō Tanizaki Wong, W. (2011). Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili. Bono, E. (1992). Pensamiento creativo. Editorial McGraw-Hill.



<b>11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL</b>
<b>11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)</b>
<b>11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)</b>
Revista Mundo Diners Ecuador. Articulos Varios <a href="https://revistamundodiners.com/">https://revistamundodiners.com/</a> Reseteo en cuarentena <a href="https://cokeondesert.wixsite.co/m/misitio">https://cokeondesert.wixsite.co/m/misitio</a> Radio Ambulante <a href="https://www.npr.org/podcasts/510315/radio-ambulante">https://www.npr.org/podcasts/510315/radio-ambulante</a>

<b>11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)</b>
Kibanski, Mónica. (2012). Entrevista a Mariela Yeregui: las artes electrónicas, un universo transdisciplinario. Recuperado el 24 de marzo de 2014 de: <a href="http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113287&amp;referente=docentes">http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113287&amp;referente=docentes</a> .
Castiblanco, J. (2012). Transdisciplinariedad: Reflexiones sobre el peligro de una sola historia. Estudiantes de doxa. Recuperado el 24 de marzo de 2014 de: <a href="http://www.estudiantesdedoxa.com/search/label/Transdisciplinariedad">http://www.estudiantesdedoxa.com/search/label/Transdisciplinariedad</a> .
Zavala, L. (2000). La tendencia transdisciplinaria en los estudios culturales. En: revista Casa del Tiempo. Recuperado el 24 de marzo de 2014 de: <a href="http://201.147.150.252:8080/jspui/handle/123456789/1268">http://201.147.150.252:8080/jspui/handle/123456789/1268</a> .

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

Diseñadora gráfica / ilustradora graduada en la ESPOCH(Escuela superior politécnica de Chimborazo) en el año 2019, Master en diseño de producto en la escuela ESDDESING de Barcelona,ha trabajado en distintos proyectos de las áreas del diseño como Branding, community manager, diseño de productos y artesanías, ha trabajado en "Consultoría para la implementación de la metodología de emprendimiento Innovar desde la Raíz en las provincias de Esmeraldas, Manabí y Chimborazo" Teniendo a mi cargo el manejo de 20 marcas comerciales y el desarrollo de 60 productos y desarrollo de talleres con mujeres de cada provincia. Este programa fue ejecutado por Fundación Maquita, cooperativo con la Embajada de España desde marzo 2021 al 10 de noviembre de 2021. También ha trabajado en el Desarrollo gráfico visual para festivales como Pacha fest-Fundación Utopía y en este último año ha venido trabajando de manera independiente para marcas comerciales de la ciudad de Riobamba.
---



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ing. ALBA GISSELA CASTILLO CAMACHO
	 Firmado electrónicamente por: ALBA GISSELA CASTILLO CAMACHO

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 14 de octubre de 2024
----------------	---------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



b51ae4c4-b5af-4acd-9cd4-c61a67ffe28

PABLO XAMER ROSAS CHAVEZ  
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"><li>• 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.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li></ul>	30%	30%
<b>PROMEDIO</b>		<b>100%- 10</b>	<b>100%- 10</b>

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: 16 de octubre de 2024 a las 13:26:26

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual