



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:	ANIMACIÓN 3D
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	GABRIELA MARIBEL PUENTES OROZCO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 20 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP2209.8.1	
NOMBRE:	ANIMACIÓN 3D	
SEMESTRE:	OCTAVO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
MODELADO 3D	DGP2209.7.4		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Animación 3D, ubicada en el octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico, es esencial para el desarrollo de competencias de animación tridimensional. Como parte del programa de estudios, esta asignatura prepara a los estudiantes para crear y manipular objetos, personajes y entornos en movimiento dentro de un espacio 3D, utilizando software especializado. De naturaleza teórica y práctica, su propósito es enseñar técnicas de rigging, animación de personajes, dinámica de objetos y simulación de físicas. La asignatura contribuye al perfil profesional brindando herramientas necesarias para innovar en el campo de la animación digital, un área crucial para la industria creativa y tecnológica actual. Abarca ejes de formación del modelo educativo de la UNACH como: Emprendimiento; para identificar oportunidades y desarrollar proyectos innovadores, Inter y multidisciplinariedad; para integrar el modelado 3D con diferentes áreas del conocimiento, Tecnologías; para solventar situaciones personales y profesionales mediante el uso de recursos técnicos, e Innovación; para resolver problemas implementando soluciones creativas. La cátedra de Animación 3D refuerza el perfil de egreso al desarrollar habilidades técnicas y artísticas que permiten al estudiante enfrentarse a los retos del diseño multimedia con soluciones animadas de alta calidad. En alineación con la misión de la carrera, la Animación 3D potencia la capacidad de los futuros diseñadores para integrar arte y tecnología. Su visión es consolidar a los egresados como líderes en la creación de contenidos visuales dinámicos, altamente creativos y profesionales. Finalmente, esta cátedra se enfoca en el cumplimiento del cuarto objetivo de desarrollo sostenible que consiste en "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos".

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

Competencia Genérica: Innovación. Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión. Competencia Específica: Manejo óptimo de paquetes gráficos. Determina los tratamientos óptimos para trabajos con base en imágenes mapa de bits y vectoriales, en proyectos bidimensionales y tridimensionales en entornos físicos, digitales e híbridos, evidenciando una actitud bio-conciente, intercultural e inclusiva.

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

- Desarrolla su potencial creativo mediante el diseño, organización y ejecución de actividades proyectuales, creativas e innovadoras, que contribuyan a formular innovaciones en concordancia con la Matriz Productiva y el Plan Nacional de Desarrollo vigente en su contexto laboral geográfico. - Aplica las competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción, rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas, aplicados en propuestas 2D y 3D en entornos físicos, virtuales e híbridos.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Introducción a la animación 3D					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		24					
<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 los principios de animación en escenas de producción animadas previas a la práctica en el software</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>Interpretar los referentes y principios de animación para su aplicación en proyectos tridimensionales.</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				
<p>1.1. Encuadre Pedagógico</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1.1. Presentación de la asignatura. Acta de acuerdos y compromisos • 1.1.2. Socialización del sílabo de la asignatura • 1.1.3. Diagnóstico de conocimientos • 1.1.4. Charla de sensibilización respecto a la importancia de las tutorías académicas • 1.1.5. Charla de sensibilización respecto del proceso de evaluación docente y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.6. Charla de motivación a los estudiantes para participar en convocatorias de becas y ayudas académicas. 	2	2	2	1	Expositivo magistral	Socialización acerca del debate pedagógico Evaluación Diagnóstica	Analiza el sílabo con sus respetivos temas y subtemas
1.2. Historia y evolución de la animación 3D	2	2	2	2	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
1.3. Principios de animación	2	2	2	3	Expositivo magistral	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	identificación de los principios en películas o animaciones 3D
1.4. Metodología de producción 3D	2	2	2	4	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
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)	8	8	8				



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	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Proyecto
Formativa	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Proyecto
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Proyecto



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Consideraciones de tiempo y espacio					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		18					
<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>- Realiza la animaciones de entornos virtuales evidenciando dominio de las herramientas de movimiento.</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>Realizar entornos virtuales donde se evidencie el dominio de técnicas de animación y movimientos de cámara.</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. Timeline	2	2	2	5	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
2.2. Graph editor	2	2	2	6	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
2.3. Animación de cámara	2	2	2	7	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
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)		6	6	6			
<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	Evaluación de Desempeño		Rúbrica				
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Pruebas		Cuestionarios				
	Resolución de Problemas		Proyecto				
Formativa	Evaluación de Desempeño		Rúbrica				
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Pruebas		Cuestionarios				
	Resolución de Problemas		Proyecto				
Sumativa	Evaluación de Desempeño		Rúbrica				
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Pruebas		Cuestionarios				



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b
Versión 3: 28-10-2021

Resolución de Problemas	Proyecto
-------------------------	----------



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Proceso de producción 3D					
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>- Combina técnicas de animación clásica a la animación tridimensional digital y los conocimientos de las distintas herramientas que existen para la animación de personajes tridimensionales digitales.</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>Crear animaciones basadas en el proceso de producción 3D que incluye las fases de preproducción, producción y postproducción, para desarrollar propuestas aplicables a diferentes áreas.</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. Preproducción • 3.1.1. Idea - Historia • 3.1.2. Guión gráfico • 3.1.3. Concept Art • 3.1.4. Storyboard	2	2	2	8	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.2. Producción • 3.2.1. Layout • 3.2.2. Modelado / esculpido	2	2	2	9	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.3. Producción - Animación 3D • 3.3.1. Simulación de Físicas • 3.3.2. Dinámicas	2	2	2	10	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.4. Producción - Rigging	2	2	2	11	Clase magistral y entornos virtuales	Taller grupal grabación de movimientos	Simulación de movimientos
3.5. Socialización de la planificación de Investigación Formativa	2	2	2	12	Expositiva magistral	Socialización sobre los temas de investigación formativa	Analiza el proyecto de investigación formativa
3.6. Postproducción • 3.6.1. Lighting • 3.6.2. Composición y edición	2	2	2	13	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.7. Postproducción - VFX	2	2	2	14	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.



3.8. Postproducción - Simulaciones	2	2	2	15	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.9. Informe final de investigación formativa	2	2	2	16	Expositiva magistral	Actividades individuales y grupales	- Elaboración de informe - Exposiciones
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	Evaluación de Desempeño			Rúbrica			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Proyecto			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Rúbrica			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Proyecto			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Rúbrica			
	Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
	Pruebas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Proyecto			

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.
- Exposición de trabajos
- Clase Magistral
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Clase Invertida
- Demostraciones prácticas
- Constructivista - Participativo
- Vídeo foro
- Aprendizaje Basado en Proyectos

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:



- Computador
- Internet
- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Herramientas Web 2.0
- Videotutoriales
- Diapositivas
- Software
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Aula de clase
- Biblioteca Virtual
- Talleres
- 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	
<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los principios de animación en escenas de producción animadas previas a la práctica en el software 		X		Plantea un primer borrador para una animación 3D.
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la animaciones de entornos virtuales evidenciando dominio de las herramientas de movimiento. 		X		Proyecto de investigación formativa
<ul style="list-style-type: none"> • Combina técnicas de animación clásica a la animación tridimensional digital y los conocimientos de las distintas herramientas que existen para la animación de personajes tridimensionales digitales. 	X			Creación de animaciones 3D

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> • Animación Selby Andrew Pad • Blender Hess Roland Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.) • Manual de modelado y animación con blender Suau Pablo Publicaciones Universidad de Alicante
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
RODRIGUEZ Alberto, (2010), Proyectos de animación 3D, Anaya, multimedia Kerlow, I. V. (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley.
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)



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

<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/181/cd/indice.htm>
<http://www.fluxy.net/programas-gratis/3725799-descargar-gratis-efectos-especiales-con-blender.html>
<https://blender3drecursos.wordpress.com/tag/efectos-especiales-con-blender-2-6/>
<http://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/01.Introduccion.html>
<https://docs.blender.org/manual/es/2.79/rigging/index.html>
https://microsite.animum3d.com/descarga-ebook-paso-a-paso-3d?utm_campaign=WEB-CONTENIDOS&utm_source=web&utm_medium=ebooks-web&utm_term=descarga-ebook-paso-a-paso-3d

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Disenadora Gráfica con formación de pregrado y posgrado en la Universidad Nacional de Chimborazo. Profesional con sólidos conocimientos en software de diseño y herramientas complementarias para la creación, edición y gestión de información. La experiencia en creatividad y gestión me ha permitido participar en proyectos para empresas de alcance nacional, como Supermercados Santa María, así como en el ámbito de la educación superior con la Universidad Nacional de Chimborazo.

En el campo de la investigación, cuento con experiencia en la redacción de artículos científicos y capítulos de libro, abordando temáticas vinculadas al Diseño Gráfico, la Creatividad, la Gestión de la comunicación visual y la Educación. He participado en proyectos de investigación aplicada y en eventos académicos, contribuyendo al fortalecimiento del vínculo entre las disciplinas proyectuales y la investigación científica.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. GABRIELA MARIBEL PUENTES OROZCO

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 20 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



4e5b1366-80a0-4f03-93c9-
e696d7aa2396

.....
WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMALLI
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none">• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none">• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none">• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 7 de abril de 2025 a las 16:37:18
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual