



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

## SÍLABO DE LA ASIGNATURA

<b>FACULTAD:</b>	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
<b>CARRERA:</b>	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO (R-A)
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	DISEÑO EDITORIAL
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	Periodo 2025 - 1S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	LUIS MIGUEL VIÑAN CARRASCO
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 13 de marzo de 2025
<b>FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:</b>	Riobamba, 28 de marzo de 2025



**1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:**

<b>CÓDIGO:</b>	DGP5802.5.1.	
<b>NOMBRE:</b>	DISEÑO EDITORIAL	
<b>SEMESTRE:</b>	QUINTO SEMESTRE	
<b>UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Unidad Profesional	
<b>CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Formación Teórica	
<b>NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:</b>	16	
<b>NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	4,00
<b>TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:</b>	9,00	
<b>TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:</b>	144,00	

**2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
TIPOGRAFÍA	DGP6308.4.6.		

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

La asignatura de Diseño Editorial corresponde al 5to semestre de la malla curricular de la carrera de Diseño Gráfico. A través de fundamentos teóricos y prácticos conduce a la creación de productos editoriales impresos y digitales. Su propósito está orientado a la comprensión y aplicación de los principios y componentes del diseño editorial que incluyen elementos como tipografía, retícula, jerarquía visual e integración de imágenes. Contribuye en la formación profesional desarrollando competencias para estructurar y comunicar contenido visual como soluciones gráficas innovadoras y funcionales en contextos editoriales.

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

Competencia Genérica: Comunicación. Comprende, produce, difunde y divulga información oral y escrita en primera y segunda lengua valorando cómo, cuándo y con quién interactuar. Competencia Específica: Desempeño profesional individual y colectivo. Evidencia en su portafolio el dominio de los campos de actuación del Diseño de Identidad e Información, los conocimientos teóricos, prácticos, metodológicos y axiológicos, a fin de garantizar su inmersión en el mercado laboral, de manera independiente o integrándose a equipos de trabajo en entornos laborales públicos o privados.

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

- Posee dominio crítico y creativo de la comunicación oral y escrita expresado en la indagación, interpretación, argumentación y sistematización de la información, que incida en la calidad de las piezas visuales, audiovisuales e híbridas a diseñar. - Aplica el concepto de sistema al campo editorial, vinculando los aspectos generales de la publicación a las áreas específicas de los suplementos, buscando la adaptación del diseño integral a los diferentes públicos, de acuerdo con sus características.

**6. UNIDADES CURRICULARES:**



<b>UNIDAD N°:</b>	1							
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>	La publicación como sistema y como una unidad.							
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>	45							
<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>- Aplica las fases de creación de un proyecto para la creación de productos editoriales.</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>Identificar las fases de un proyecto editorial para la creación de productos como revistas, libros, periódicos y folletos.</p>								
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>			<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>			
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>				<b>SEMANA</b> (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo					
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación del Silabo y Actas de compromiso • 1.1.2. Evaluación diagnóstica • 1.1.3. Proyecto de investigación formativa • 1.1.4. Generalidades sobre tutorías, seguimiento del sílabo, evaluación docente, becas y ayudas económicas	1	1	0	1		Expositivo magistral	Socialización acerca del debate pedagógico Evaluación Diagnóstica	Analiza el sílabo con sus respetivos temas y subtemas
1.2. Introducción al Diseño Editorial • 1.2.1. Historia del Diseño Editorial • 1.2.2. El diseño editorial como herramienta de comunicación	2	1	4	1		Clase magistral	Diseño de infografías	Realizar un ensayo
1.3. Formatos Editoriales • 1.3.1. Libros • 1.3.2. Revistas	3	2	4	2		Clase magistral	Realizar una infografía de los formatos editoriales y sus características	Práctica de recorte de los principales formatos.
1.4. Formatos Editoriales • 1.4.1. Periódicos • 1.4.2. Folletos	3	2	4	3		Clase magistral	Realizar una infografía de los formatos editoriales y sus características	Práctica de recorte de los principales formatos.
1.5. Publicaciones digitales • 1.5.1. Tipos de publicaciones digitales por contenido	3	2	4	4		Clase magistral	Infografía de otros productos editoriales	Realizar un ensayo
1.6. Fases para la creación de un producto editorial	3	2	4	5		Clase magistral	Ejemplo práctico	Ejemplo práctico
<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)	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	Entrevista	Demostración
		Entrevista
		Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
	Pruebas	Portafolio
Formativa	Entrevista	Pruebas Escritas Objetivas
		Demostración
		Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
		Cuestionarios
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
	Pruebas	Portafolio
Sumativa	Entrevista	Pruebas Escritas Objetivas
		Demostración
		Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
		Cuestionarios
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
	Pruebas	Portafolio



<b>UNIDAD N°:</b>		2					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Formatos, elementos de diseño para cada suplemento					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36					
<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>- Compara los componentes de las páginas de productos editoriales logrando identificar sus particularidades.</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>Analizar los componentes de páginas editoriales con el fin de comprender su estructura, funcionalidad y coherencia 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				
2.1. Partes de una página	3	2	4	6	Clase magistral	Identificar las partes de una página.	Elaboración manual de una página (estilo collage).
2.2. Composición y retícula	3	2	4	7	Clase magistral	Investigación sobre retículas en productos editoriales.	Portafolio con tipos de retículas.
2.3. Tipografía y color	3	2	4	8	Clase magistral	Creación de una paleta adecuada de colores para un producto.	Consulta sobre tipografías elección de tipografía para proyectos.
2.4. Fotografías e imágenes • 2.4.1. Formatos para impresos • 2.4.2. Formatos para medios digitales	3	2	4	9	Clase magistral	Consulta sobre bancos de imágenes gratuitos.	Portafolio de tipos de imágenes en revistas.
<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)		12	8	16			
<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	Entrevista				Demostración		
					Entrevista		
					Proyecto		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
					Ensayo		
					Ensayo		
Observación				Escala de Valoración			
				Estudio de Caso			
				Mapa Mental			



		Portafolio
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
Formativa	Entrevista	Demostración
		Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
		Cuestionarios
	Observación	Ensayo
		Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
	Pruebas	Portafolio
	Pruebas Escritas Objetivas	
Sumativa	Entrevista	Demostración
		Entrevista
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
		Cuestionarios
	Observación	Ensayo
		Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
	Pruebas	Portafolio
	Pruebas Escritas Objetivas	



<b>UNIDAD N°:</b>		3					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Diagramación de medios impresos y digitales en el software					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36					
<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>- Diseña páginas para productos editoriales impresos y digitales.</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>Aplicar el concepto de sistema al campo editorial, vinculando los aspectos generales de la publicación a las áreas específicas de los suplementos, buscando la adaptación del diseño integral a los diferentes públicos, de acuerdo con sus características.</p>							
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>			<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA</b> (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Socialización de la planificación de Investigación Formativa	1	1	0	10	Expositiva magistral	Socialización sobre los temas de investigación formativa	Analiza el proyecto de investigación formativa
3.2. Conociendo la interfaz • 3.2.1. Creación de documentos • 3.2.2. Uso de herramientas	2	1	4	10	Clase magistral	Realiza un análisis del funcionamiento del software	Infografía sobre la interfaz
3.3. Diagramación de revistas	3	2	4	11	Diagramación de revistas en Indesign	Realiza ejercicios de diagramación de revistas	Practica en el programa
3.4. Diagramación de Periódicos	3	2	4	12	Diagramación de periódicos en Indesign	Realiza ejercicios de diagramación de periódicos	Practica en el programa
3.5. Diagramación de libros	3	2	4	13	Diagramación de libros en Indesign	Realiza ejercicios de diagramación de libros	Practica en el programa
<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)		12	8	16			
<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>							
<b>Tipos de Evaluación</b>		<b>Técnicas</b>			<b>Instrumentos</b>		
Diagnóstica	Entrevista				Demostración		
					Entrevista		
					Proyecto		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
					Ensayo		
					Ensayo		
Observación				Escala de Valoración			
				Estudio de Caso			



		Mapa Mental
		Portafolio
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
Formativa	Entrevista	Demostración
		Entrevista
		Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
		Portafolio
Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas	
Sumativa	Entrevista	Demostración
		Entrevista
		Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
		Portafolio
Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas	



<b>UNIDAD N°:</b>		4					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Concepto de suplemento, alcances y limitaciones.					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		27					
<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 proyectos editoriales culminando con la selección de materiales.</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>Asignar materiales de producción optimizando recursos y asegurando que el producto final cumpla con los estándares de calidad y los objetivos comunicacionales del proyecto editorial.</p>							
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>		<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>			
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA</b> (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
4.1. Suplementos editoriales • 4.1.1. ¿Qué es el suplemento? • 4.1.2. Características del Suplemento	3	2	4	14	Clase magistral	Análisis de suplementos	Ensayo acerca de características de los suplementos
4.2. Materiales y acabados en productos editoriales.	3	2	4	15	Clase magistral	Infografía sobre materiales y tecnologías en diseño editorial.	Gira de observación a imprenta
4.3. Informe final de investigación formativa	3	2	4	16	Expositiva magistral	Actividades individuales y grupales	Elaboración de informe
<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)	9	6	12				
<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>							
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>			<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Entrevista			Demostración			
				Entrevista			
				Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Ensayo			
Observación			Escala de Valoración				
			Estudio de Caso				
			Mapa Mental				
			Portafolio				
Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas				
	Entrevista			Demostración			
				Entrevista			
				Proyecto			



Formativa	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
Mapa Mental		
Pruebas	Portafolio	
Sumativa		Pruebas Escritas Objetivas
	Entrevista	Demostración
		Entrevista
		Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
	Observación	Ensayo
		Escala de Valoración
		Estudio de Caso
		Mapa Mental
Portafolio		
Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas	

### 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 Colaborativo.
- Clase Magistral
- Talleres
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos

#### Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

#### Recursos:

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

### 9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Biblioteca Virtual
- Aula virtual
- Aula de clase

### 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>Aplica las fases de creación de un proyecto para la creación de productos editoriales.</li> </ul>		X		Informe teórico de un caso de estudio
<ul style="list-style-type: none"> <li>Compara los componentes de las páginas de productos editoriales logrando identificar sus particularidades.</li> </ul>		X		Informe comparativo de componentes editoriales
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña páginas para productos editoriales impresos y digitales.</li> </ul>	X			Producto editorial digital y preparación para impresión
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla proyectos editoriales culminando con la selección de materiales.</li> </ul>	X			Matriz de selección de materiales para productos editoriales.

## 11. BIBLIOGRAFÍA

<b>11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA</b>
<b>11.1.1 BÁSICA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño editorial Zappaterra Yolanda Editorial Gustavo Gili S.A.</li> <li>FUNDAMENTOS DE LA TIPOGRAFÍA Harris Ambrose Parramón Ediciones S.A.</li> </ul>
<b>11.1.2 COMPLEMENTARIA:</b>
Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial. Editorial Gustavo Gili. Lupton, E. (2014). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. Princeton Architectural Press.
<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>
<b>11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)</b>
<a href="https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca">https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca</a>

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

MAGISTER EN DISEÑO Y GESTIÓN, DOCENTE EN LA UNACH, ESPOCH, UTI, UTA, PUCE-SD, COORDINADOR DE LA COMISIÓN DE ACREDITACIÓN - EVALUACIÓN Y ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN, DIRECTOR DE TESIS, CAPACITADOR EN SEMINARIOS. MIEMBRO DEL "GRUPO DE INVESTIGACIÓN E INTERACCIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN – IITC", PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN, AUTOR DE ARTÍCULOS CIENTÍFICOS. DIRECTOR DE DISEÑO Y BRANDING ESTRATÉGICO MAGNETIC-DESIGN Y CEPDA- GRÁFICA ELABORACIÓN DE PROYECTOS PARA EMPRESAS DEL ECUADOR, CONOCIMIENTOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA PARA LA GESTIÓN DE MARCA
---



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

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

REVISIÓN Y APROBACIÓN



333468d2-086f-4edc-a8c2-  
5dd37fd03df9

.....  
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"><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: 2 de junio de 2025 a las 22:14:09  
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual