



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:	LENGUAJE AUDIOVISUAL
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	SANTIAGO FABIAN BARRIGA FRAY
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 14 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP6203.5.4.	
NOMBRE:	LENGUAJE AUDIOVISUAL	
SEMESTRE:	QUINTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Formación Teórica	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	4,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

En el quinto semestre dentro de la Carrera Diseño Gráfico, la asignatura de Lenguaje Audiovisual, persigue dotar de las herramientas técnicas y de las claves organizativas necesarias en el proceso de producción audiovisual en sus diversas fases. Con tal fin, la asignatura se desarrollará a partir de dos dinámicas de trabajo y tipologías de sesiones lectivas diferenciadas, en las que se realizará un tratamiento teórico-práctico de sus contenidos docentes desde la comprensión de la teoría del cine hasta la creación del guion del producto mediante el seguimiento, el estudio y propuesta de elementos narrativos dentro de la actividad de producción en el sector audiovisual contemporáneo con ideas transformadoras, con creatividad gráfica y audiovisual, con capacidad crítica, emprendedora y juicio artístico, que utiliza los avances científico-técnicos para generar una comunicación funcional.

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

Competencia Genérica 3: Comunicación Comprende, produce, difunde y divulga información oral y escrita en primera y segunda lengua, valorando cómo, cuándo y con quién interactuar. Competencia Específica 1: Integración de conocimientos teóricos de la profesión Integra conocimientos teóricos que fundamentan y rigen la concepción de proyectos en el campo de estudio del Diseño, fortaleciendo el desarrollo de la inteligencia cognitiva, praxiológica y axiológica, que se evidenciará en los proyectos gráficos, audiovisuales y transmediales que ejecute.

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. Integra bases teóricas, conceptuales e históricas que rigen la concepción del Diseño Gráfico, dirigido a la estructuración de proyectos de comunicación visual, audiovisual e híbrida, permitiendo al futuro diseñador el manejo de un lenguaje técnico y metodologías profesionalizantes con creatividad y calidad estética en el ejercicio de la profesión. Adquiere herramientas de análisis filmico que le permiten realizar abordajes críticos y comprender la evolución del lenguaje audiovisual. Comprende la incidencia de factores sociohistóricos, estéticos y tecnológicos, desde la crisis del modelo narrativo clásico hasta problemáticas de cine contemporáneo, articulando en su análisis la sintaxis filmica, la estructura narrativa y los recursos formales.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°: 1						
NOMBRE DE LA UNIDAD: INTRODUCCIÓN: TIPOLOGÍA Y TEORÍA DEL CINE						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 30						
<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> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica con autodominio las publicaciones para cinéfilos a partir de relaciones entre grandes autores del cine para la realización de propuestas artísticas. - Clasifica hábilmente la teoría y estética del cine en relación a ejemplos de grandes cineastas para la construcción del plano. - Reconoce con juicio estético el espacio filmico y técnicas de profundidad como elemento estético para la representación visual y sonora. - Describe con destreza las funciones e ideologías del montaje en base a apartados teóricos para elaboración de edición contemporánea. - Conoce acerca del cine narrativo y sus códigos en base a la evolución del movimiento cinematográfico para la cimentación de historias. 						
<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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica las publicaciones para cinéfilos a partir de relaciones entre grandes autores del cine para la realización de propuestas artísticas. 2. Clasifica la teoría y estética del cine en relación a ejemplos de grandes cineastas para la construcción del plano. 3. Reconoce el espacio filmico y técnicas de profundidad como elemento estético para la representación visual y sonora. 4. Describe las funciones e ideologías del montaje en base a apartados teóricos para elaboración de edición contemporánea. 5. Conoce acerca del cine narrativo y sus códigos en base a la evolución del movimiento cinematográfico para la cimentación de historias. 						
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
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo			
1.1. Encuadre Pedagógico						
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1.1. Aporte de la asignatura al perfil de egreso • 1.1.2. Presentación del Sílabo y Actas de compromiso • 1.1.3. Evaluación de componentes • 1.1.4. Proyecto de investigación formativa • 1.1.5. Generalidades sobre tutorías, seguimiento del sílabo, evaluación docente y becas y ayudas económicas 	1	0	0	1	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas dirigidas y obras cinematográficas. Dinámicas de grupo.	Ninguna
1.2. Tipologías de textos sobre cine. (3)						
<ul style="list-style-type: none"> • 1.2.1. Relatos del Cine. Los primeros años del cine. Nacimiento del relato cinematográfico. 	2	1	2	1	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.



1.3. Teoría y estética del cine. (4)					Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
<ul style="list-style-type: none"> • 1.3.1. El relato según Edwin Porter. El relato según David Griffith. • 1.3.2. Evolución del cine André Bazin y Siegfried Kracauer. • 1.3.3. Estética según Jacques Aumont. 	2	2	2	2			
1.4. El filme como representación visual y sonora. (3)					Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
<ul style="list-style-type: none"> • 1.4.1. El espacio filmico. Técnicas de profundidad, concepto de plano. El cine representación sonora. 	2	2	2	3			
1.5. El montaje. (4)					Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
	2	2	2	4			
1.6. Cine y narración. (4)					Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
<ul style="list-style-type: none"> • 1.6.1. El cine narrativo. El film de ficción. • 1.6.2. El realismo en el cine. La impresión de realidad. 	2	2	2	5			
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)	11	9	10				
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			
	Encuesta			Cuestionarios			
	Entrevista			Cuestionario en Saberes Previos			



Diagnóstica	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo
		Proyecto
		Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo
		Proyecto
	Rúbrica	
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo
		Proyecto
	Rúbrica	



UNIDAD N°: 2																																			
NOMBRE DE LA UNIDAD: COMPONENTES Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO																																			
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 44																																			
<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> <ul style="list-style-type: none"> - Distingue estéticamente los significantes de un film con fundamento teórico para la elaboración del lenguaje audiovisual. - Explica con habilidad los niveles de representación y fases para elaborar un film a partir de niveles de representación para la puesta en escena. - Construye con autonomía el espacio filmico en base a ejes de composición para la elaboración de propuestas audiovisuales. - Interpreta eficazmente los acontecimientos en base al tiempo circular, cíclico y lineal para la construcción de paradigmas narrativos. - Dramatiza de forma colaborativa la construcción de la imagen y su composición en el plano, basado en el lenguaje audiovisual contemporáneo. 																																			
<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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue los significantes de un film con fundamento teórico para la elaboración del lenguaje audiovisual. 2. Explica los niveles de representación y fases para elaborar un film a partir de niveles de representación para la puesta en escena. 3. Construye el espacio filmico en base a ejes de composición para la elaboración de propuestas audiovisuales. 4. Interpreta los acontecimientos en base al tiempo circular, cíclico y lineal para la construcción de paradigmas narrativos. 5. Dramatiza la construcción de la imagen y su composición en el plano, basado en el lenguaje audiovisual contemporáneo. 																																			
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?	TEMPORALIZACIÓN																																		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS																																		
	SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)																																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aprendizaje en contacto con el docente</th> <th>Aprendizaje práctico-experimental</th> <th>Aprendizaje autónomo</th> <th>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</th> <th>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</th> <th>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2.1. Componentes cinematográficos. (5) • 2.1.1. La lingüística del film. Los significantes y las áreas expresivas. • 2.1.2. Los signos. Los códigos.</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>6</td> <td> Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos. </td> <td> Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones. </td> </tr> <tr> <td>2.2. Representación y niveles. (5) • 2.2.1. Los tres niveles de la representación. • 2.2.2. La puesta en escena. La puesta en cuadro. La puesta en serie. Centralidad del espacio - tiempo.</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>7</td> <td> Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos. </td> <td> Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones. </td> </tr> <tr> <td>2.3. Espacio cinematográfico. (4) • 2.3.1. Los tres ejes del espacio. Los bordes de la imagen: campo y fuera de campo. • 2.3.2. Espacio y movimiento. Perfiles del espacio.</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>8</td> <td> Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación. </td> <td> Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones. </td> </tr> <tr> <td>2.4. Tiempo cinematográfico. (4) • 2.4.1. El orden. • 2.4.2. La duración.</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>9</td> <td> Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación. </td> <td> Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones. </td> </tr> </tbody> </table>	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	2.1. Componentes cinematográficos. (5) • 2.1.1. La lingüística del film. Los significantes y las áreas expresivas. • 2.1.2. Los signos. Los códigos.	3	2	4	6	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.	2.2. Representación y niveles. (5) • 2.2.1. Los tres niveles de la representación. • 2.2.2. La puesta en escena. La puesta en cuadro. La puesta en serie. Centralidad del espacio - tiempo.	3	2	4	7	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.	2.3. Espacio cinematográfico. (4) • 2.3.1. Los tres ejes del espacio. Los bordes de la imagen: campo y fuera de campo. • 2.3.2. Espacio y movimiento. Perfiles del espacio.	3	2	4	8	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.	2.4. Tiempo cinematográfico. (4) • 2.4.1. El orden. • 2.4.2. La duración.	3	2	4	9	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO																														
2.1. Componentes cinematográficos. (5) • 2.1.1. La lingüística del film. Los significantes y las áreas expresivas. • 2.1.2. Los signos. Los códigos.	3	2	4	6	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.																													
2.2. Representación y niveles. (5) • 2.2.1. Los tres niveles de la representación. • 2.2.2. La puesta en escena. La puesta en cuadro. La puesta en serie. Centralidad del espacio - tiempo.	3	2	4	7	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.																													
2.3. Espacio cinematográfico. (4) • 2.3.1. Los tres ejes del espacio. Los bordes de la imagen: campo y fuera de campo. • 2.3.2. Espacio y movimiento. Perfiles del espacio.	3	2	4	8	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.																													
2.4. Tiempo cinematográfico. (4) • 2.4.1. El orden. • 2.4.2. La duración.	3	2	4	9	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios. Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.																													



2.5. Lenguaje de los planos y sus componentes. (6) • 2.5.1. Plano, encuadre y puesta en escena. • 2.5.2. Encuadre y cuadro. Encuadre y puesta en escena. Juego de distancias. • 2.5.3. Encuadre y duración.	3	2	3	10	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	15	10	19				

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	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		EL GUION					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		40					
<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>- Elabora minuciosamente la idea como eje para la estructura dramática. - Planifica de forma metódica la sinopsis del film en base a modelos establecidos que contengan la estructura narrativa. - Concreta armónicamente el tratamiento definitivo de todas las situaciones del film en base a la estructura narrativa para creación de argumentos originales. - Clasifica con habilidad la estructura como partida para la creación de guiones. - Interpreta empáticamente las características del personaje y su relación con la trama basado en postulados teóricos y prácticos para la creación de protagonistas.</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>1. Clasifica la estructura como partida para la creación de guiones. 2. Interpreta las características del personaje y su relación con la trama basado en postulados teóricos y prácticos para la creación de protagonistas. 3. Elabora la idea como eje para la estructura dramática. 4. Planifica la sinopsis del film en base a modelos establecidos que contengan la estructura narrativa. 5. Concreta el tratamiento definitivo de todas las situaciones del film en base a la estructura narrativa para creación de argumentos originales.</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. Estructura y largometraje. (8)							
<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.1. Primer acto. Segundo acto. El tercer acto. • 3.1.2. ¿Cómo empezar? ¿Cómo entrar en la historia? • 3.1.3. Del planteamiento al punto de inflexión. • 3.1.4. El final del primer acto. El punto de inflexión. 	3	2	3	12	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
3.2. El personaje y su evolución en la trama. (8)							
<ul style="list-style-type: none"> • 3.2.1. Descripción de los personajes. • 3.2.2. Creación del personaje. El personaje en la trama. • 3.2.3. Cambios sufridos por el personaje. 	3	2	3	13	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.



3.3. Idea. (4)						Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
• 3.3.1. Anécdota e idea dramática. • 3.3.2. Conflicto e intriga básica. Estructura o storyline.	3	2	3	14				
3.4. Sinopsis. (4)						Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
• 3.4.1. Modelo para elaborar o analizar la sinopsis. Análisis de la estructura. • 3.4.2. Claves de evaluación de la sinopsis.	3	2	3	14				
3.5. Guion literario. (6)						Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Análisis de casos. Talleres realizados en clase. Resolución de problemas. Proyectos prácticos.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
• 3.5.1. Tratamiento del guion literario. Guion técnico. • 3.5.2. Diálogo. El guion, herramienta para la producción.	3	2	3	14				
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	15	10	15					

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	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo
		Proyecto
		Rúbrica



UNIDAD N°: 4							
NOMBRE DE LA UNIDAD: RODAJE							
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 30							
<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>- Convierte con solvencia una idea en un producto terminado. - Ejecuta hábilmente el guion literario en la puesta en escena.</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>1. Convierte una idea en un producto terminado. 2. Ejecuta el guion literario en la puesta en escena.</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. Preproducción. (8) • 4.1.1. Área de arte, fotografía, cámara y sonido. Guion técnico y plan de rodaje.	3	4	3	15	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
4.2. Rodaje (8) • 4.2.1. Unidades de rodaje. Puesta de luces, ambientación, cámara.	3	4	3	16	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Proyecto de Parcial. Investigación formativa. Actividad de recuperación.	Foros. Glosarios. Tareas prácticas. Investigación bibliográfica y de campo. Presentaciones.
4.3. Elaboración del informe final de investigación formativa (8) • 4.3.1. Consolidación y publicación de informe.	3	4	3	16	Conferencia inicial. Taller de discusión. Aprendizaje basado en problemas. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje colaborativo. Lecturas y obras cinematográficas. Portafolio, glosarios.	Informe	Informe
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	12	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			Cuestionarios			
	Entrevista			Cuestionario en Saberes Previos			
	Evaluación de Desempeño			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Lista de Cotejo			
				Proyecto			
Encuesta			Rúbrica				
			Cuestionarios				



Formativa	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionarios
	Entrevista	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Lista de Cotejo Proyecto 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

- Conferencia inicial
- Taller de discusión
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Colaborativo.
- Lecturas dirigidas y obras cinematográficas.
- Dinámicas de grupo
- Video conferencia
- Estudio de Casos
- Cine-foro
- Talleres
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Foros

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Aula virtual
- Herramientas Web 2.0
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- Aula
- Libros físicos y digitales
- Espacios de cine online.
- Zoom
- Microsoft Teams
- Material Didáctico
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Laboratorio de Audiovisuales.
- Festivales de cine online.
- Exteriores de acuerdo al guion
- 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"> Identifica con autodominio las publicaciones para cinéfilos a partir de relaciones entre grandes autores del cine para la realización de propuestas artísticas. 	X			Ensayo de la evolución cinematográfica de André Bazin. (500 palabras).
<ul style="list-style-type: none"> Clasifica hábilmente la teoría y estética del cine en relación a ejemplos de grandes cineastas para la construcción del plano. 	X			Vídeo de 1 minuto plano secuencia.
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce con juicio estético el espacio fílmico y técnicas de profundidad como elemento estético para la representación visual y sonora. 	X			Cortometraje 1' que incluya profundidad de campo; narrativo y no narrativo (lo ideal). Conoce acerca del cine narrativo y sus códigos.
<ul style="list-style-type: none"> Describe con destreza las funciones e ideologías del montaje en base a apartados teóricos para elaboración de edición contemporánea. 	X			Cortometraje 2 minutos que incluya profundidad de campo desde la mirada de Emanuel Lubezky y tipos de montaje. Describe las funciones e ideologías del montaje.
<ul style="list-style-type: none"> Conoce acerca del cine narrativo y sus códigos en base a la evolución del movimiento cinematográfico para la cimentación de historias. 	X			Cortometraje 1' que incluya profundidad de campo; narrativo y no narrativo (lo ideal). Conoce acerca del cine narrativo y sus códigos.
<ul style="list-style-type: none"> Distingue estéticamente los significantes de un film con fundamento teórico para la elaboración del lenguaje audiovisual. 	X			Vídeo de 2' Análisis significantes visuales y sonoros Película Heli.
<ul style="list-style-type: none"> Explica con habilidad los niveles de representación y fases para elaborar un film a partir de niveles de representación para la puesta en escena. 	X			Vídeo de 2' Análisis tres niveles de representación Película Nebraska.
<ul style="list-style-type: none"> Construye con autonomía el espacio fílmico en base a ejes de composición para la elaboración de propuestas audiovisuales. 	X			Rúbrica de evaluación y autoevaluación. Exposición y ejecución movimientos de cámara serie "American Horror Story".
<ul style="list-style-type: none"> Interpreta eficazmente los acontecimientos en base al tiempo circular, cíclico y lineal para la construcción de paradigmas narrativos. 		X		Rúbrica de evaluación y autoevaluación. Exposición y representación grupal de películas "Memento" "Inception" "The Arrival", "A touch a sin".
<ul style="list-style-type: none"> Dramatiza de forma colaborativa la construcción de la imagen y su composición en el plano, basado en el lenguaje audiovisual contemporáneo. 		X		Rúbrica de evaluación y autoevaluación. Trabajo Práctico planos, movimientos de cámara y angulación.
<ul style="list-style-type: none"> Elabora minuciosamente la idea como eje para la estructura dramática. 	X			Infografía que incluya: Personajes, objetivo, conflicto central y moral, desenlace, acciones narrativas con y sin diálogos, storyline. Ensayo películas "Leviathan", "Tumbuku", "Lobster".
<ul style="list-style-type: none"> Planifica de forma meticulosa la sinopsis del film en base a modelos establecidos que contengan la estructura narrativa. 	X			Argumento y Guion literario.
<ul style="list-style-type: none"> Concreta armónicamente el tratamiento definitivo de todas las situaciones del film en base a la estructura narrativa para creación de argumentos originales. 	X			Tratamiento visual. Elementos de preproducción en formato Celtx.
<ul style="list-style-type: none"> Clasifica con habilidad la estructura como partida para la creación de guiones. 	X			Estructura de tres actos guion original.



<ul style="list-style-type: none"> Interpreta empáticamente las características del personaje y su relación con la trama basado en postulados teóricos y prácticos para la creación de protagonistas. 	X		Infografía que incluya: - Descripción, objetivos, arquetipo, transformación durante la trama. Dramatización de escenas película "Babel", serie "Breaking Bad". "House of Cards"
<ul style="list-style-type: none"> Convierte con solvencia una idea en un producto terminado. 	X		Avance de Rodaje. Roles dentro de la producción.
<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta hábilmente el guion literario en la puesta en escena. 	X		Avance de Rodaje. Planificación y rodaje de cortometraje, video clip, Spot. Presentación de propuestas audiovisuales.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> EL CINE COMO RECURSO DIDÁCTICO García Colorado Gabriel Trillas ENFOQUE Y LENGUAJE Ambrose Gavin Parramón Ediciones S.A. La estética de la expresión cinematográfica Martín Marcel Ediciones Rialp, S.A. Fotografía digital Martínez Luis A. Grupo Anaya S.A. Diseño de personajes para novela gráfica Withrow Steven Gustavo Gili S. A
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>El libro del guion: https://books.google.com.ec/books?id=e42BpeN8y94C&printsec=frontcover&dq=el+libro+del+gui%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20libro%20del%20gui%C3%B3n&f=false Cómo analizar un film: https://books.google.com.ec/books?id=kJOBEl0tpuwC&printsec=frontcover&dq=analisis+del+film&hl=es-419&sa=X&ved=0CCAQ6AEwAWoVChMt-DZpN6kyAVgVQ-Ch1qjQGY#v=onepage&q=analisis%20del%20film&f=false</p> <p>¿Qué es el cine? https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf</p> <p>El Análisis del Filme: https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoev69veDcxR005MhloS00/edit</p> <p>El Cine, análisis y estética: http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf</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>Comunicación, Género y Construcción Social Capítulo: FESTIVAL DE CORTOMETRAJES TINKU, COMO PUNTO DE PARTIDA PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA Y LA PUESTA EN ESCENA http://obsinvestigacion.unach.edu.ec/scitys/mod_lib/libros.jsp</p> <p>El libro del guion: https://books.google.com.ec/books?id=e42BpeN8y94C&printsec=frontcover&dq=el+libro+del+gui%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20libro%20del%20gui%C3%B3n&f=false Cómo analizar un film: https://books.google.com.ec/books?id=kJOBEl0tpuwC&printsec=frontcover&dq=analisis+del+film&hl=es-419&sa=X&ved=0CCAQ6AEwAWoVChMt-DZpN6kyAVgVQ-Ch1qjQGY#v=onepage&q=analisis%20del%20film&f=false</p> <p>¿Qué es el cine? https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf</p> <p>El Análisis del Filme: https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoev69veDcxR005MhloS00/edit</p> <p>El Cine, análisis y estética: http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf</p>
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)



Comunicación, Género y Construcción Social
Capítulo: FESTIVAL DE CORTOMETRAJES TINKU, COMO PUNTO DE PARTIDA PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA Y LA PUESTA EN ESCENA

http://obsinvestigacion.unach.edu.ec/scitys/mod_lib/libros.jsp

El libro del guion:

https://books.google.com.ec/books?id=e42BpeN8y94C&printsec=frontcover&dq=el+libro+del+gui%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20libro%20del%20gui%C3%B3n&f=false

Cómo analizar un film:

<https://books.google.com.ec/books?id=kJOBEI0tpuwC&printsec=frontcover&dq=analisis+del+film&hl=es-419&sa=X&ved=0CCAQ6AEwAwVChMt-DZpN6kyAVgVQ-Ch1qjQGY#v=onepage&q=analisis%20del%20film&f=false>

¿Qué es el cine?

<https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/08/bazin-andre-que-es-el-cine.pdf>

El Análisis del Filme:

<https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoev69veDcxR005MHl0S00/edit>

El Cine, análisis y estética:

<http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Licenciado en Diseño Gráfico y Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación por la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), de Ecuador. Magister en Diseño y Branding por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) de Ecuador. Doctor (PhD) en Diseño por la Universidad de Palermo de Argentina. Ha realizado publicaciones dentro del campo de la Educación y el Diseño participando como Ponente en Congresos Nacionales e Internacionales. Es Docente de la Carrera de Diseño Gráfico UNACH desde el año 2011 hasta la actualidad. Forma parte de la Asociación de Carreras de Diseño Multimedia en la Universidad de Palermo (Arg), y es miembro del Comité Académico del Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño. Revisor de artículos para revistas indexadas. Desde el año 2012 dirige su estudio audiovisual: "Méliès / Films and graphics", ganador como mejor director y mejor actor con el Cortometraje "Vagabundos", realizado para el Festival Cinemallent Awards organizado por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, entre otros trabajos audiovisuales.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: PhD. SANTIAGO FABIAN BARRIGA FRAY

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 14 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



a57fcb22-4bc8-4fde-9a01-
f08fee0491a1

.....
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: 31 de marzo de 2025 a las 22:51:50
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual