



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS
CARRERA:	COMUNICACIÓN (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	SOFTWARE ESPECIALIZADO 2
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	ANDRES LEANDRO RODRIGUEZ GALAN
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 21 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 27 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	COB330435.	
NOMBRE:	SOFTWARE ESPECIALIZADO 2	
SEMESTRE:	TERCER 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	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
SOFTWARE ESPECIALIZADO 1	COB330424.		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Software Especializado II brinda a los futuros comunicadores una comprensión integral de los fundamentos del audio y video, así como de los principios de edición, permitiéndoles aplicarlos en la creación de piezas auditivas, visuales y audiovisuales para diversos medios de comunicación. A lo largo del curso, los estudiantes aprenderán a adaptarse a las nuevas tendencias, formatos y tecnologías emergentes. Durante la cátedra, se abordarán temas clave como interculturalidad, género, internacionalización e inclusión, lo que enriquecerá la perspectiva crítica de los alumnos. Asimismo, se explorará la creación de contenidos para plataformas digitales, incorporando herramientas innovadoras vinculadas con la inteligencia artificial, destacando su rol en la transformación tecnológica actual.

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

Comprende, produce, difunde y divulga información oral y escrita en primera y segunda lengua valorando cómo, cuándo y con quién interactuar. Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. 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. Adapta los fundamentos teóricos y prácticos para el ejercicio pleno de la comunicación, el humanismo, el periodismo, la investigación y las TIC.

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

Aplicar la comunicación y el periodismo para la elaboración de contenidos mediante el uso racional de las Tic e Inteligencia Artificial, laboratorios de radio y televisión, los centros de convergencia de medios y el observatorio de medios que generen consciencia de la importancia de la interrelación adecuada con el medio ambiente que garantice sostenibilidad.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		TEORIA DEL SONIDO					
NUMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
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.							
- Recopila información referente a los conceptos básicos sobre el sonido y audio - Analiza la realidad actual del uso de las nuevas tecnologías para la producción de audios - Recopila datos importantes que servirán para realizar productos para radio							
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							
Distingue los fundamentos del sonido analógico y digital y su aplicabilidad en la comunicación.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Encuadre	1	1	1	1	Presentación del Silabo	Encuadre académico	Evaluación de diagnóstico
1.2. Características del Sonido	2	2	2	1	Presentación acerca del sonido y sus características (tono, intensidad, timbre)	Ejercicios de identificación de las características del sonido	Análisis del sonido, intensidad, tono, formas y ruido.
1.3. Unidades de medida para el audio	3	3	3	2	Análisis sobre la unidades de medida y muestreo del audio	Ejercicios de experimentación medición de fuentes de sonido	Análisis sobre el audio: ejecución, velocidad del muestreo, impulsos eléctricos, niveles y fidelidad
1.4. Formatos de audio	3	3	3	3	Evaluación	Ejercicios de exportación en diferentes formatos de audio	Clasificar los formatos de audio y describir sus características.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	9	9	9				
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
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Rúbrica
	Pruebas	Cuestionarios
Formativa		Rúbrica
	Resolución de Problemas	Rúbrica
	Encuesta	Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
Sumativa		Rúbrica
	Pruebas	Cuestionarios
		Rúbrica
	Resolución de Problemas	Rúbrica



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		EDICIÓN DE SONIDO					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
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. - Analiza la realidad actual del uso de las nuevas tecnologías para la producción de audios - Maneja el software de edición de audio para desarrollar productos de audio digitales - Practica con herramientas digitales de manipulación de audio para producir cuñas de radio							
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 Utiliza herramientas TIC y TAC para crear y editar audio, desarrollando productos auditivos destinados a los medios de comunicación.							
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. Funcionamiento básico de un software de Edición de audio	3	3	3	4	Exposición de los diferentes softwares para edición de audio	Tutorial del trabajo de los programas de edición de audio y sus variaciones - software free y software pagado	Establecer diferencias técnicas entre el software pagado y el software free
2.2. Software, multipistas, efectos y plugins	3	3	3	5	Presentación del tema	Ejercicios de experimentación sobre edición y aplicación de efectos	Lectura el audio y la Narrativa
2.3. Edición de archivos de audio	3	3	3	6	Clase sobre el proceso de importar archivos y exportarlos en base a conversiones.	Practica sobre manipulación de archivos de audio	Uso de la Inteligencia Artificial para editar audio, y separar pistas
2.4. Producción y radio digital	3	3	3	7	Técnicas sobre grabación y producción de contenidos de audio	Experimentación sobre captura de audio	Realizar un producto auditivo, sobre temáticas de género, interculturalidad o internacionalización



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)	12	12	12	
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
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios Rúbrica
	Pruebas			Cuestionarios Rúbrica
	Resolución de Problemas			Rúbrica
Formativa	Encuesta			Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios Rúbrica
	Pruebas			Cuestionarios Rúbrica
	Resolución de Problemas			Rúbrica
Sumativa	Encuesta			Cuestionarios
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios Rúbrica
	Pruebas			Cuestionarios Rúbrica
	Resolución de Problemas			Rúbrica



UNIDAD N°:		3						
NOMBRE DE LA UNIDAD:		TEORÍA DEL VIDEO						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27						
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.								
- Comprende conocimientos sobre el video y sus estándares - Emplea todos los conocimientos para crear su espacio de trabajo orientado a la producción audiovisual - Desarrolla ejercicios audiovisuales en base a guiones								
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								
Adquiere conocimientos esenciales sobre el video analógico y digital, incluyendo sus principales características y formatos, y su aplicación en el ámbito de la comunicación.								
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. Fundamentos del video analogico y digital	3	3	3	8	Clase magistral del tema	Ejercicios de experimentación	Realizar un análisis sobre los fundamentos de video	
3.2. Los CODECS	1	1	1	9	Clase práctica para conocer los codecs de video digital y su presentación y exportación	Exportación de video utilizando varios CODECS	Realizar un analisis de las diferencias entre la compresión lossy y la compresión lossless Realizar un ejercicio de compresión en tiempo real y en diferido	
3.3. La compresión y los formatos de exportación de video	2	2	2	9	Determinar en clase las formas de comprimir un video para distribuirlo	Exportación de video utilizando varios formatos según la plataforma	Realizar un ejercicio sobre la compresión y su uso para transmisiones para televisión y para internet	
3.4. Formatos y tipos para producción audiovisual	1	1	1	10	Analisis de los formatos de producción audiovisual	Creación y configuración de formatos de video	Realizar un ejercicio básico de producción	



3.5. Definición de edición y composición de video digital.	2	2	2	10	Exposición dialogada sobre la diferencia entre montaje y edición de video	Ejercicios de experimentación	El montaje Cinematográfico. Teoría y análisis.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	9	9	9				
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		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Pruebas				Rúbrica		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Formativa	Encuesta				Rúbrica		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Pruebas				Rúbrica		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Sumativa	Encuesta				Rúbrica		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Pruebas				Rúbrica		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		EDICIÓN DE VIDEO					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		54					
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. - Produce material audiovisual con calidad para medios de comunicación - Elabora piezas comunicacionales en base a los formatos y tipos - Realiza el proceso de posproducción							
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 Maneja maneja herramientas TIC y TAC para la creación y edición de video para desarrollar productos audiovisuales. Produce material audiovisual con calidad para medios de comunicación Genera piezas comunicacionales en base a los nuevos formatos y tipos adaptados a los medios de comunicación							
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. Espacio y flujo de trabajo y configuración de un proyecto	3	3	3	11	Ejemplos demostrativos sobre el espacio de flujo de trabajo	Ejercicios de experimentación	Configuración de formatos, DAR, SAR y FPS
4.2. Edición de secuencias y clips	1	1	1	12	Ejemplo prácticas sobre la revisión de origen y direccionamiento de pista. Flujo de trabajo de edición multicámara	Práctica sobre edición de clips de video	Ejercicio sobre edición de video con un ejemplo
4.3. Control de recursos	2	2	2	12	Clase práctica sobre el uso de recursos en el software de edición	Ejercicios de experimentación utilizando los recursos	Proyecto audiovisual en grupo
4.4. Titulación y Titulador	1	1	1	13	Clase práctica sobre la creación y aplicación de formato al texto en títulos. Dibujo de formas en títulos.	Ejercicios de experimentación sobre titulación	Ejercicio práctico sobre títulos en adobe



4.5. Efectos y transiciones	2	2	2	13	Clase sobre Aplicación, eliminación, búsqueda y organización de efectos.	Ejercicios de experimentación	Ejercicio con transiciones y efectos
4.6. Animación y fotogramas clave	3	3	3	14	Taller de fotogramas clave mediante la interpolación	Creación de animaciones	Ejercicio sobre fotogramas clave con efectos
4.7. Chroma Key	3	3	3	15	Clase sobre las técnicas para la aplicación de chroma.	Aplicación de Efectos, utilizando Chroma	Desarrollo del la investigación formativa: Importancia de los formatos audiovisuales como medio de promoción para los emprendimientos
4.8. Proyecto final	3	3	3	16	Evaluación Parcial	Presentación del proyecto de investigación formativa	Presentar un video final sobre Género, interculturalidad o internacionalización
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	18	18	18				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		
Diagnóstica		Encuesta			Cuestionarios		
		Evaluación de Desempeño			Cuestionarios		
					Rúbrica		
		Pruebas			Cuestionarios		
Formativa		Resolución de Problemas			Rúbrica		
		Encuesta			Cuestionarios		
		Evaluación de Desempeño			Cuestionarios		
					Rúbrica		
Pruebas			Cuestionarios				
Sumativa		Resolución de Problemas			Rúbrica		
		Encuesta			Cuestionarios		
		Evaluación de Desempeño			Cuestionarios		
					Rúbrica		
Pruebas			Cuestionarios				
		Resolución de Problemas			Rúbrica		

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje



- Aprendizaje activo.
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Colaborativo.
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Casos de estudio
- Clase Magistral
- Diseño ADDIE
- Talleres

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Diapositivas
- Software
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Laboratorio
- Talleres

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	
• Recopila información referente a los conceptos básicos sobre el sonido y audio	X			Ensayo escrito de los fundamentos del audio digital.
• Analiza la realidad actual del uso de las nuevas tecnologías para la producción de audios		X		Realiza un análisis sobre la interrelación de las TICs y la producción de audio digital.
• Recopila datos importantes que servirán para realizar productos para radio	X			Conoce sobre formatos y tipos de archivos usados para la producción de audios
• Analiza la realidad actual del uso de las nuevas tecnologías para la producción de audios		X		Realiza un análisis sobre la interrelación de las TICs y la producción de audio digital.
• Maneja el software de edición de audio para desarrollar productos de audio digitales	X			Producto de audio digital
• Practica con herramientas digitales de manipulación de audio para producir cuñas de radio		X		Cuñas de radio
• Comprende conocimientos sobre el video y sus estándares			X	Documentos sobre el análisis de los tipos de video y sus estándares



• Emplea todos los conocimientos para crear su espacio de trabajo orientado a la producción audiovisual		X		Guion
• Desarrolla ejercicios audiovisuales en base a guiones		X		Ejercicios básicos
• Produce material audiovisual con calidad para medios de comunicación	X			Documental
• Elabora piezas comunicacionales en base a los formatos y tipos	X			Producto audiovisual
• Realiza el proceso de posproducción		X		Proyecto final

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
• 100 Claves para la radio en línea Ballesteros Lopez Tito Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL) • Manual técnico de sonido. Gómez Juan Edward Editorial Paraninfo • Guía práctica adobe premiere Empresa Editora Macro Macro E.I.R.L. • EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN DIGITAL Paredes Seguil Germán Macro E.I.R.L.
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
- Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Retrieved from http://bit.ly/manualnarrativaylenguajeaudiovisual - Escudero Vilarín, N. (2000). Las claves del documental. Instituto Oficial de Radio y Televisión: Madrid. - Rodríguez A. Sánchez J. Isin D. (2018). Marketing digital, contenido y viralización. Un caso de estudio. 2do Congreso Científico internacional de las Ciencias administrativas y financieras FADE 2018; ISBN: 978-9942-801-03-6 - Rodríguez A. Isin D. (2018). La comunicación digital como estrategia para el posicionamiento de la marca balanceados EXIBAL. MktDESCubre// (vol.1, num. 3); ISBN: n/a; ISSN: 2602-8522
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)
YUS, FRANCISCO. (2008). Alterations of Relevance in Cyber-media. Universitas Psychologica, 7(3), 629-642. Retrieved November 11, 2021, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672008000300003&lng=en&tng=en. H. Berghel and D. Berleant, "The challenge of customizing cybermedia," Heuristics 7 (2) (Summer/Fall 1994), pp. 33-43. http://fdpsyr.berghel.net/publications/challenge/challenge.pdf
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
Manual de Adobe Audition: https://helpx.adobe.com/es/pdf/audition_reference.pdf Manual de Adobe After Effects :https://helpx.adobe.com/es/pdf/aftereffects_reference.pdf Manual de Adobe Premiere: https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_reference.pdf Tutoriales de Adobe: https://helpx.adobe.com/audition/atv/cs6-tutorials.html REPOSITORIO UNIVERSIDAD DE LA RIOJA https://dialnet.unirioja.es/revistas REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNLP http://sedici.unlp.edu.ar/

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Ingeniero en Diseño Gráfico con Maestría en Gestión de Marketing y Servicio al Cliente, con más de 10 años de experiencia como docente universitario en instituciones como la ESPOCH y la UNACH. He impartido asignaturas en las áreas de Diseño Gráfico, Marketing, Publicidad, Narrativas y Software Especializado. Mi trayectoria académica incluye la participación activa en proyectos de investigación y vinculación, asumiendo roles de coordinador y ejecutor de proyectos. Además, he sido miembro de la comisión de carrera y de la comisión para el rediseño de la carrera de Diseño Gráfico en la ESPOCH.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Cuento con más de doce años de experiencia profesional en el desarrollo de propuestas gráficas y comunicacionales para diversas instituciones y organizaciones. Mi enfoque de investigación se centra en temas clave como el Marketing Digital, la Comunicación, la Imagen Corporativa y la Responsabilidad Social.

Actualmente, me desempeño como Responsable de Evaluación y Aseguramiento de la Calidad en la Facultad de Ciencias Políticas y Administrativas. Asu vez, estoy cursando una maestría en Comunicación Transmedia en la Universidad de La Rioja, lo que me permite seguir enriqueciendo mi perfil académico y profesional en el ámbito de la comunicación.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Msc. ANDRES LEANDRO RODRIGUEZ GALAN
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 21 de marzo de 2025
-----------------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



a475f8f1-0a30-4f20-aa4d-
58eede42404d



JULIO ADOLFO BRAVO MANCERO

DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	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	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	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 12:41:48

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual