



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:	DIRECCIÓN CREATIVA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2024 - 2S
PROFESOR ASIGNADO:	JOSE RAFAEL SALGUERO ROSERO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 17 de septiembre de 2024
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 2 de octubre de 2024



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP0413.8.2	
NOMBRE:	DIRECCIÓN CREATIVA	
SEMESTRE:	OCTAVO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	OBLIGATORIA	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
MARKETING DIGITAL	DGP0414.7.3	GESTIÓN DEL DISEÑO	DGP5311.8.4

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

Dirección Creativa es una cátedra teórico-práctica que se adentra en consideraciones teóricas afines a los modelos contemporáneos de liderazgo. Explora las relaciones entre el liderazgo transformacional y el mejoramiento continuo de los equipos de trabajo. Analiza las dimensiones: carisma, influencia idealizada, inspiración o motivación inspiracional, estimulación intelectual y consideración individualizada con el propósito de dotar de saberes específicos en los futuros diseñadores. Desde su enfoque práctico, se adentra al análisis del rol del Director Creativo, como el líder que encauza los procesos de diseño, comunicación y puesta en práctica de productos o servicios dentro una empresa. Analiza casos de éxitos en ámbitos afines a la gestión creativa aplicada a proyectos de diseño editorial, diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, entre otros. Finalmente, desde un enfoque procedimental, aplica instrumentos metodológicos y creativos que implique atravesar del saber al saber hacer.

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

Competencia Genérica: Inter y multidisciplinariedad. Desarrolla su accionar profesional con visión disciplinar diversa aportando a los problemas de la profesión. Competencias específicas: 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

Genera propuestas creativas e innovadoras basadas en la interpretación de la cosmovisión andina, con una actitud bioconsiente, intercultural, participativa y responsable con la sociedad, aplicando su criterio ético en el desarrollo profesional. Gestiona contenidos en diversas plataformas de la información y comunicación, articulándolas de forma creativa con los conocimientos teóricos y habilidades prácticas, para dar solución problemas de comunicación audio-visual en entornos físicos, virtuales e híbridos tanto en el sector público como privado.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Dirección creativa y configuración de equipos creativos					
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>- Comprende el rol y las responsabilidades de la Dirección Creativa en entornos laborales de tipo emprendimiento, microempresas de servicios gráficos, agencias publicitarias y/o industrias creativas diversas.</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>- Desarrolla un Sketchbook conceptual que evidencie la impronta personal del Diseñador. - Sustenta la propuesta demostrando la parte procedimental y las cualidades para asumir la dirección creativa en una empresa.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Dirección creativa: análisis desde las dimensiones del Diseño y el Arte. • 1.1.1. Diseño: Táctica y Estrategia • 1.1.2. Pensamiento Creativo: creatividad como concepto	2	2	2	1	Encuadre Pedagógico - Taller Pedagógico	Construcción de un Sketch-book personal	Lectura comprensiva de la bibliografía básica.
1.2. La impronta personal del diseñador, como elemento diferenciador del Director Creativo. • 1.2.1. El acto creativo • 1.2.2. Habilidades comunicativas del Creativo	2	2	2	2	Taller Pedagógico	Panel expositivo	Árbol de Problemas o Espina de Pez
1.3. Configuración de equipos creativos. • 1.3.1. Premisas básicas del trabajo del Departamento Creativo • 1.3.2. Director de Arte vs. Director Creativo	2	2	2	3	Clase Metodológica - Taller Proyectual	Aplicación de roles en un ejercicio creativo.	Informe del Taller Proyectual
1.4. Funciones del Director Creativo.	2	2	2	4	Clase Invertida	Exposición en equipo	Conclusiones de la clase
1.5. Análisis de la estructura de equipos creativos en un caso real.	2	2	2	5	Caso de Estudio	Investigación Formativa_Fase Inicial: Problemización	Ensayo de Síntesis del Caso de Estudio
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)	10	10	10				
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Pruebas			Ficha de Coevaluación			
				Registros Conductuales			



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Formativa	Evaluación de Desempeño	Demostración
		Ficha de Coevaluación
	Pruebas	Registros Conductuales
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Demostración
		Ficha de Coevaluación
	Pruebas	Registros Conductuales
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso



UNIDAD N°:	2						
NOMBRE DE LA UNIDAD:	Procesos Creativos						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:	36						
<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>- Simula procesos de control sobre la empresa y procesos creativos no convencionales enfocados a proyectos de diseño editorial, diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, entre otros.</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>- Evidencia sus competencias para trabajar en un equipo multidisciplinario y diverso. - Aplica las herramientas creativas y metodológicas para generar un proyecto que evidencie el uso de procesos creativos complejos y no convencionales. - Sustentan la propuesta demostrando capacidad de síntesis y creatividad logrado persuadir a los “inversores”</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. Procesos creativos	2	2	2	6	Estudio de Caso	Análisis de Autor: Graham Wallas	Síntesis de la Propuesta de Wallas
2.2. Etapas del Proceso Creativo o Lateral	2	2	2	7	Clase Invertida	Análisis del Autor: Edward De Bono	Síntesis de la Propuesta del autor De Bono
2.3. Fases del Proceso Creativo según Arthur Koestler	2	2	2	8	Análisis de Caso	Análisis del Autor: Arthur Koestler	Síntesis de la Propuesta de Koestler
2.4. Procesos creativos en el campo específico del Diseño Gráfico y afines.	2	2	2	9	Clase Invertida	Exposición de Casos de Estudio seleccionados	Preparación de la Exposición
2.5. Recursos metodológicos y herramientas de planificación aplicados a procesos de creación.	2	2	2	10	Taller pedagógico	Análisis de Proceso Metodológico Projectual determinado.	Preparación de la Exposición
2.6. Procesos creativos no convencionales.	2	2	2	11	Aprendizaje orientado a proyectos	Proyecto en equipo. Incluye: Brief conceptual, factor diferenciador del proyecto, análisis de nicho de mercado, plan de negocios, pitch de presentación al inversor.	Desarrollo de las fases iniciales del proyecto
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	Evaluación de Desempeño	Demostración
	Pruebas	Ficha de Coevaluación
	Resolución de Problemas	Registros Conductuales
Formativa	Evaluación de Desempeño	Estudio de Caso
	Pruebas	Demostración
	Resolución de Problemas	Ficha de Coevaluación
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Registros Conductuales
	Pruebas	Estudio de Caso
	Resolución de Problemas	Demostración



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Liderazgo Transformacional en la Dirección Creativa					
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>- Relaciona las dimensiones del Liderazgo Transformacional en la coordinación y dirección de estrategias creativas en equipos multidisciplinarios y diversos.</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>- Evidencia el desarrollo de las competencias de liderazgo en acciones de: delegación, manejo de inteligencia colectiva, estimulación intelectual y motivación inspiracional. - Aplica herramientas creativas en la propuesta de sus estrategias de diseño proyectual.</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. Aproximación conceptual teórica al Liderazgo.	2	2	2	12	Aula Invertida	Exposiciones en equipo con base en la bibliografía seleccionada	Preparación del material expositivo
3.2. Modelos contemporáneos de Liderazgo.	2	2	2	13	Taller Pedagógico	Foro-debate	Conclusiones del Foro-Debate
3.3. Liderazgo transformacional. Dimensiones: carisma, influencia idealizada, inspiración o motivación inspiracional, estimulación intelectual y consideración individualizada.	2	2	2	14	Taller Pedagógico	Foro-debate	Construcción del perfil individual de las cualidades de Líder
3.4. Liderazgo transformacional para la coordinación de estrategias y herramientas creativas.	2	2	2	15	Caso de Estudio	Análisis del Caso de Estudio	Organizador gráfico de síntesis
3.5. Evaluación del Proyecto Final	2	2	2	16	Aula Invertida	Exposición de los resultados de la Investigación Formativa	Preparación del material de exposición
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)		10	10	10			
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Demostración			
	Pruebas			Ficha de Coevaluación			
	Resolución de Problemas			Registros Conductuales			
				Estudio de Caso			



Formativa	Evaluación de Desempeño	Demostración
		Ficha de Coevaluación
	Pruebas	Registros Conductuales
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Demostración
		Ficha de Coevaluación
	Pruebas	Registros Conductuales
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso

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

- Clase Invertida
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Colaborativo.
- Desarrollo de talleres prácticos en clase
- Seminario Interactivo
- Taller Pedagógico

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

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

Recursos:

- Herramientas de autor
- Aula virtual
- Material Didáctico
- Objetos Virtuales de Aprendizaje
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Aula de clase
- Escenarios Laborales
- Talleres
- Medios de Comunicación

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"> • Comprende el rol y las responsabilidades de la Dirección Creativa en entornos laborales de tipo emprendimiento, microempresas de servicios gráficos, agencias publicitarias y/o industrias creativas diversas. 		X		Organigrama estructural prospectivo de una empresa creativa.



<ul style="list-style-type: none"> • Simula procesos de control sobre la empresa y procesos creativos no convencionales enfocados a proyectos de diseño editorial, diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, entre otros. 	X			Propuesta de proceso metodológico profesionalizate con fines creativos. Etapa planificación
<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona las dimensiones del Liderazgo Transformacional en la coordinación y dirección de estrategias creativas en equipos multidisciplinarios y diversos. 	X			Proyecto concluido y fundamentado con heteroevaluación y coevaluación.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> • PROCESOS CREATIVOS EN DISEÑO GRÁFICO: CUADERNOS DE TRABAJO ROBERTS Lucienne Parramón Ediciones S.A. • 1000 IDEAS QUE CAMBIARON EL DISEÑO GRÁFICO Heller Steven BLUME • DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS Lupton Ellen Editorial Gustavo Gili S.A.
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Montoya, S. & Zuluaga, Y. (2018). Liderazgo transformacional y mejoramiento continuo en equipos de trabajo de pymes colombianas. Revista Venezolana de Gerencia. N° 23. Pág. 1-15.</p> <p>Frascara, J. (2018). Enseñando Diseño. Usuarios, contextos, objetivos, métodos de investigación. Ediciones Infinito</p>
11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
<ul style="list-style-type: none"> • La Educación Artística en los Grados de Infantil y Primaria. Un análisis desde las especialidades docentes actuales y propuestas a una especialización en artes, cultura visual, audiovisual y diseño Caeiro, Martín; Callejón, María Dolores; " • La Creatividad Entre Dominios " Thomas C. O'Guinn, Chris T. Allen and
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)
<p>Fernández-Esteves, F. (2017). El proceso creativo publicitario: la importancia de las apropiaciones artísticas en la práctica de la Dirección de Arte en Brasil y España. Tesis Digital. Universidad Autónoma de Barcelona</p>
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
<p>Blanca-Mgueléz, J. (2021) El director de arte en la configuración de los equipos creativos: proceso creativo y acceso a las agencias de publicidad. Revista Gráfica. N° 91</p>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

<p>JOSÉ RAFAEL SALGUERO ROSERO (Penipe-Ecuador, 1983) Licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Nacional de Chimborazo. Magíster en Diseño y Gestión de Marca por la Escuela Superior Politécnica del Litoral. Magíster en Innovación en la Educación por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, y candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo, Argentina.</p> <p>Se desempeña como Catedrático de Identidad Visual Corporativa, Antropología Visual y Semiótica en la carrera de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional de Chimborazo, desde septiembre de 2011. Es investigador adjunto, miembro de la Comisión Académica de Carrera y representante docente a la Comisión Académica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. Es el Coordinador Académico del Programa de Maestría en Diseño, mención Gestión del Diseño, ofertada por la Dirección de Posgrado, e integra el Consejo de Posgrado como representante de los graduados.</p> <p>Es parte del grupo de investigación Diseño y Cultura Visual que se adscribe a la línea de investigación Comunicación y Cultura. Su producción intelectual abarca temáticas referentes a la Pedagogía del Diseño, metodologías proyectuales, Semiótica aplicada, Diseño didáctico, Diseño Social, Branding y, a partir de su cursada doctoral publica temáticas afines a la Heráldica, Emblemática y Semiótica de la imagen material visual. En el campo educativo, sus aportes abordan los procesos de investigación formativa en instituciones educativas de tercer nivel y la innovación en la Educación. Al momento, su producción consta de 1 libro, 3 capítulos de libro y 11 artículos de impacto regional. Sus publicaciones aparecen en ediciones de Ecuador, Cuba, España y Argentina. Participa como revisor de obras de relevancia (tesis de pregrado, posgrado,</p> <p>En el ámbito profesional dirige procesos de diseño y gestión de marcas personales, de producto, servicio; además asesora proyectos de investigación para desarrollo de marcas y emblemas territoriales.</p> <p>Editor ejecutivo de la revista científica Chakiñan (2016-2019).</p> <p>Conforma el Comité Científico de la Revista HISPADIS, Historia, Patrimonio y Diseño, con ISSN: 2954-5382, Colombia.</p>



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. JOSE RAFAEL SALGUERO ROSERO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 17 de septiembre de 2024
----------------	------------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



07fc142c-592c-42ba-9da2-5c08cd05c0d9



.....
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: 8 de octubre de 2024 a las 18:27:38

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual