



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 I
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2023 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	RAMIRO GEOVANNY RUALES PARREÑO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 30 de marzo de 2023
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 3 de abril de 2023



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	COB330424.	
NOMBRE:	SOFTWARE ESPECIALIZADO I	
SEMESTRE:	SEGUNDO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	OBLIGATORIA	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	CIENCIAS BASICAS	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	4.00
	Aprendizaje práctico-experimental	2.00
	Aprendizaje Autónomo	4.00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	10.00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	160.00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
INFORMATICA	COB120312.		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Software Especializado 1 en la malla curricular de la Escuela de Comunicación Social se encuentra como Núcleo de Ciencias básicas. En la actualidad somos testigos de una paulatina transformación del mundo, donde la comunicación visual y multimedia a través por los diferentes avances tecnológicos donde interviene el prodigioso desarrollo de los sistemas de comunicación electrónicos y digitales, nos hace comprender que el mundo de la imagen se ha convertido en un fenómeno social importantísimo, que ha globalizado los contenidos visuales con los nuevos conceptos de vivir. Las exigencias, en lo que a materia de Software Especializado se refiere, son muy amplias, no solo por el manejo de diferentes herramientas digitales de edición que provean suficientes criterios para la construcción de contenidos comunicacionales visuales, a través de un proceso de edición y manejo de imágenes digitales y la maquetación de productos impresos y digitales, de forma tal que provea un proceso adecuado en la formación de Licenciado en Comunicación. Contribuye al Plan Nacional del Buen Vivir 2017 - 2021 - tomando en consideración al Objetivo 4 que menciona a "Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, es decir la plurinacionalidad y la interculturalidad.

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

1. Proyecta a la comunicación en los distintos niveles, a través de estrategias comunicacionales, programas, campañas y eventos de comunicación, para los medios, industria cultural, organizaciones públicas y privadas a nivel local, regional, nacional e internacional. 3. Crea productos comunicacionales informativos, de opinión, educativos y de entretenimiento, mediante técnicas y recursos físicos y digitales para producir mensajes para prensa, radio, televisión y virtuales, con calidad, en observancia de las normas éticas y deontológicas

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

1.2 Aplica las nuevas tecnologías de la información en la convergencia mediática a través de la elaboración, edición y difusión de contenidos comunicativos, con ética profesional 3.2. Diseña productos comunicacionales, según la estructura de los medios masivos, mediante la aplicación de géneros y formatos, para una eficaz difusión. Conocer los fundamentos teóricos de la informática que le habilitan para el ejercicio de la Comunicación, el Humanismo, el Periodismo, la Investigación y las TICs. Maneja las herramientas básicas del sistema operativo, multimedia y utilitarios para organizar la información y administrarla correctamente. Escoge adecuadamente las herramientas de internet, aplicados en el campo de su especialidad y su relación con otras áreas afines, empleando criterios éticos, técnicos y científicos para optimizar recursos. Desarrolla la comunicación y el periodismo fundamentado en el uso racional de las Tics, el uso de los laboratorios de radio y televisión, los centros de convergencia de medios y el observatorio de medios.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		FUNDAMENTOS TEÓRICOS					
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> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las nuevas tecnologías de la información y comunicación. - Utiliza las Tics como soporte del trabajo de construcción de conceptos comunicacionales visuales - Analiza las nuevas tecnologías de la información y comunicación. - Construye a través de elementos visuales propuestas comunicacionales - Analiza los elementos básicos de creatividad para elaborar diseños visuales creativos - Utiliza al Volumen y la sombra como parte de proceso de construcción de imágenes para elaborar conceptos visuales comunicacionales 							
<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>Elabora conceptos y procesos de construcción de calidad referente al Software Especializado y su aplicabilidad en la sociedad actual con calidad Ejecuta las tareas básicas de los elementos visuales para la construcción de procesos de comunicación visual acorde a los parámetros y estándares, considerando los componentes de interculturalidad, género e internacionalización</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. Encuadre	2	0	0	1	Presentación del Silabo Acuerdos y compromisos Video Archivo Cuestionario	Revisión de elementos Consultas Cuestionario Foro Tareas	Firma de actas Consultas Cuestionario Foro Tareas
1.2. El software y sus tipos	2	2	4	1	Presentación acerca de la importancia de la comunicación digital Presentación acerca del software de diseño gráfico y sus actividades Video referente al proceso de construcción de conceptos comunicacionales visuales	Análisis del tipo de Software a usar Consultas Cuestionario Foro Tareas!	Operaciones básicas del software de aplicación Operaciones básicas sobre el software de Diseño Diferencias entre los gráficos tipo vector y gráficos rasterizados Consultas Cuestionario Foro Tareas!



1.3. El proceso de la Comunicación Visual	4	2	4	2	Video acerca de los profesionales de la Comunicación asistidos por software Especializado y sus actividades Presentación referente al proceso de construcción de conceptos Video Archivo	Análisis del proceso de comunicación visua Consultas Cuestionario Foro Tareas	• Ejercicios con diferentes elementos • Realizar con líneas juntas paralelas onduladas, efecto de movimiento. • Configurar un paisaje con trazos unidos utilizandodiez tipos delíneas. Construir una propuesta visual de su vida
1.4. Elementos para crear un producto visual	4	2	4	3	Video de las formas de plasmar un producto comunicacional visual Presentación sobre el trabajo que desarrolla para construir un concepto Video Archivo Carpetas	Revisión de los elementos visuales Consultas Cuestionario Foro Tareas	Ejercicio práctico sobre tipos de formas de presentar un concepto visual Consultas Cuestionario Foro Tareas
1.5. Lineas y formas	2	1	2	4	Presentacion sobre el tipo y uso de líneas Ejemplos de tipos de líneas y formas Uso de las líneas y formas Video Archivo Carpetas	Ejercicios de líneas y formas Consultas Cuestionario Foro Tareas	Ejercicios prácticos sobre el uso de los tipos de líneas Ejercicios sobre las formas y sus características Consultas Cuestionario Foro Tareas
1.6. El Plano, luz sombra - Composición y simetría	2	1	2	4	Presentación sobre los planos y dimensiones mapas conceptuales sobre Simetría, Composición Composición plana Proporciones Composiciones diversas Video sobre imágenes en planos bidimensionalevideo sobre imágenes tridimensionales	Ejemplos de planos, luz sombra Consultas Cuestionario Foro Tareas	Ejercicio práctico sobre imágenes bidimensionales, sobre objetos con proporción y simetría, Escalas, imágenes tridimensionales Consultas Cuestionario Foro Tareas
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)	16	8	16				
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			Proyecto			
				Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
	Evaluación de Desempeño			Posters			



Diagnóstica	Pruebas	Proyecto	
		Reporte	
		Rúbrica	
		Cuestionarios	
		Pruebas Escritas de Ensayo	
		Rúbrica	
Formativa	Evaluación de Desempeño	Ensayo	
		Portafolio	
		Encuesta	Proyecto
		Pruebas	Cuestionarios
			Ensayo
			Estudio de Caso
Posters			
Proyecto			
Reporte			
Sumativa	Resolución de Problemas	Rúbrica	
		Cuestionarios	
		Pruebas Escritas de Ensayo	
		Rúbrica	
		Ensayo	
		Portafolio	



UNIDAD N°:		2				
NOMBRE DE LA UNIDAD:		EDITORES DE GRÁFICOS VECTORIZADOS				
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> <ul style="list-style-type: none"> - Maneja el software de vectores para desarrollar conceptos visuales digitales. - Desarrolla ejemplos visuales medios de comunicación no tradicionales (diarios, revistas, volantes, trípticos, agendas, gacetas, etc. con gráficos tipo vector - Elabora productos comunicacionales para medios masivos y otros medios (Tics). con gráficos tipo vector - Maneja el software de vectores para desarrollar conceptos visuales digitales. 						
<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>Utiliza programas vectoriales para administrar imágenes Emplea las herramientas del software analizado para la creación de productos visuales</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
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo			
2.1. Introducción a Inkscape y Adobe Illustrator	4	2	4	5	Tutorial del trabajo con vectores, polígonos. Presentación de las características de Inkscape e Adobe Illustrator Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Entorno de trabajo de inkscape e Illustrator Chat Consultas Cuestionario Foro
2.2. Entorno de Trabajo	4	2	4	6	presentación sobre la configuración del entorno de trabajo Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Elementos para realizar los productos visuales Chat Consultas Cuestionario Foro
2.3. Comandos y herramientas	4	2	4	7	Video tutorial sobre las herramientas del software de editores de gráficos vectorizados Videos tutoriales de ejemplos Ejercicios a desarrollar en clases Video Archivo Carpetas Cuestionarios	ejercicios prácticos Chat Consultas Cuestionario Foro



2.4. Formatos para impresión	4	2	4	8	Presentación sobre los formatos de impresión Tutorial como se imprime en editores de gráficos vectorizados Video Archivo Carpetas Cuestionarios	ejercicios de configuración Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Ejercicio práctico sobre el desempeño de trabajos grupales en impresos y para productos para la web Video Archivo Carpetas Cuestionarios
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)	16	8	16				
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			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas de Ensayo			
			Rúbrica				
Formativa	Encuesta			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas de Ensayo			
			Rúbrica				
Sumativa	Encuesta			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas de Ensayo			
			Rúbrica				
			Ensayo				



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



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

Portafolio



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		EDITORES DE IMÁGENES					
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> <ul style="list-style-type: none"> - Maneja el software de Edición de imágenes para desarrollar conceptos visuales digitales - Trabaja con herramientas digitales de manipulación de imágenes para producir Afiches publicitarios y diseña organizadores gráficos. - Elabora productos comunicacionales para medios masivos y otros medios (Tics). con imágenes editadas - Trabaja con herramientas digitales de manipulación de imágenes para producir Afiches publicitarios y diseña organizadores gráficos. 							
<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>Emplea las herramientas y procesos del software de edición y manejo de imágenes digitales para la creación de productos visuales de calidad</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. Introducción a los editores de imágenes	4	2	4	9	Presentación sobre el uso de software de manipulación de imágenes . ejercicios mapas conceptuales presentaciones multimedia Aula Virtual con material de estudio Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Análisis de los entornos de Gimp y Photoshop Chat Consultas Cuestionario Tareas	Crea archivos gráficos con imágenes manipula imágenes con procesos digitales Consultas Cuestionario Tareas
3.2. Entorno de Photoshop y Gimp	4	2	4	10	Presentación sobre el entorno de trabajo de Gimp y Adobe Photoshop Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Ejercicio práctico Consultas Cuestionario Tareas	Uso de entorno de trabajo en ejemplos prácticos Consultas Cuestionario Tareas
3.3. Capas y secciones	4	2	4	11	Presentaciones del uso de secciones Presentaciones del uso de capas Video Archivo Carpetas Cuestionarios	Administración de capas y efectos Consultas Cuestionario Tareas	Realizar dibujos en varias capas Consultas Cuestionario Tareas



3.4. Herramientas de administración	4	2	4	12	<p>Video tutorial sobre las herramientas del software de editores de imágenes</p> <p>Videos tutoriales de ejemplos Ejercicios a desarrollar en clases</p> <p>Video Archivo</p> <p>Carpetas</p> <p>Cuestionarios</p>	<p>Organizadores gráficos sobre las características gimp y adobe photoshop su entorno de trabajo, comandos y herramientas</p>	<p>Crea archivos gráficos con imágenes con procesos digitales</p> <p>Elaborar un afiche publicitario de un empresa de comunicación visual • Trabajos de investigación realizados por los estudiantes sobre los temas indicados en la sección Trabajos de Investigación.</p>
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)	16	8	16				
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			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Pruebas Escritas de Ensayo			
Rúbrica							
Formativa	Encuesta			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Pruebas Escritas de Ensayo			
Rúbrica							
Sumativa	Encuesta			Proyecto			
	Evaluación de Desempeño			Cuestionarios			
				Ensayo			
				Estudio de Caso			
				Posters			
				Proyecto			
				Reporte			
	Pruebas			Rúbrica			
	Resolución de Problemas			Cuestionarios			
	Resolución de Problemas			Pruebas Escritas de Ensayo			
Rúbrica							



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

		Rúbrica
		Cuestionarios
	Pruebas	Pruebas Escritas de Ensayo
		Rúbrica
	Resolución de Problemas	Ensayo
		Portafolio



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		MAQUETAR PRODUCTOS IMPRESOS					
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> <ul style="list-style-type: none"> - Administra el espacio de trabajo. Paneles y herramientas para la identificación de la herramienta digital de maquetación - Crea y configura un documento, Páginas maestras y reticulación, para realizar el proceso de Integración y composición de texto - Realiza procesos de integración, empaquetado e impresión de imágenes con texto y para la creación de machotes de impresos 							
<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>Emplea las herramientas y procesos del software de edición y de medios impresos y digitales para la creación de productos impresos y digitales de calidad</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. INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE DE MAQUETACIÓN E INTERFAZ DEL PROGRAMA - CONFIGURACIÓN DE UN NUEVO PROYECTO	4	2	4	13	Presentación sobre los diferentes tipos de impresos Tutorial sobre el software de Maquetación Video Archivo Carpetas	Análisis de tipos de impresos Consultas Cuestionario Tareas	Investigar sobre los tipos impresos y dimensiones Consultas Cuestionario Tareas
4.2. HERRAMIENTAS PARA CREACIÓN DE IMPRESOS, SCRIBUS E INDESIGN	4	2	4	14	Ejercicio práctico sobre la importación de imágenes en scribus y Adobe Indesign Video Archivo Carpetas	Elementos de los programas descritos Consultas Cuestionario Tareas	Ejercicio sobre el trabajo de un afiche, revista o publicación web Consultas Cuestionario Tareas
4.3. COMBINACIONES DE OBJETOS CREAR FUSIONES - MASCARAS, FILTROS Y TRANSPARENCIAS	4	2	4	15	Video Tutorial sobre como combinar objetos en scribus y Adobe Indesign Presentación del proceso de combinación Video Archivo Carpetas	Creación de revista Consultas Cuestionario Tareas	Ejercicio sobre combinación de objetos dentro de un impreso Consultas Cuestionario Tareas



4.4. TRABAJAR CON FORMAS OBJETOS Y TRANSFORMACIONES - CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTO	4	2	4	16	Creación de texto Propuestas innovadoras de Diagramación presentaciones ejercicios prácticos sobre el tema Video Archivo Carpetas	Ejercicio final de impresos Consultas Cuestionario Tareas	Herramientas de scribus y Adobe Indesign su incidencia en los comunicadores sociales. Realizar un impreso por parte de los estudiantes a través de los trabajos de investigación realizados por los estudiantes.
---	---	---	---	----	--	---	--

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)	16	8	16				
---	----	---	----	--	--	--	--

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	Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
		Estudio de Caso
		Posters
		Proyecto
		Reporte
	Rúbrica	
	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas de Ensayo
Rúbrica		
Resolución de Problemas	Ensayo	
	Portafolio	
Formativa	Encuesta	Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
		Estudio de Caso
		Posters
		Proyecto
		Reporte
	Rúbrica	
	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas de Ensayo
		Rúbrica
	Resolución de Problemas	Ensayo
		Portafolio
Sumativa	Encuesta	Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Ensayo
		Estudio de Caso
		Posters
		Proyecto
		Reporte
	Rúbrica	
	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas de Ensayo



	Rúbrica
Resolución de Problemas	Ensayo
	Portafolio

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:

<p>Metodología de enseñanza aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Problemas • Casos de estudio • Metodología ADDIE • Aprendizaje Basado en Proyectos <p>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta: • Pruebas: • Resolución de Problemas: • Evaluación de Desempeño: <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Internet • Aula virtual • Herramientas Web 2.0 • Zoom • Microsoft Teams • Webex Cisco • Moodle
--

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes Virtuales • Biblioteca Virtual

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	
• Utiliza las nuevas tecnologías de la información y comunicación.	X			Ensayo Uso de las nuevas tecnologías de la información para la construcción de productos visuales
• Utiliza las Tics como soporte del trabajo de construcción de conceptos comunicacionales visuales	X			Análisis sobre los tipos de software y su interrelación con los conceptos comunicacionales visuales
• Analiza las nuevas tecnologías de la información y comunicación.	X			Trabajo grupal: Relación de las Tics con la comunicación Social
• Construye a través de elementos visuales propuestas comunicacionales	X			Ejercicios sobre el papel para crear un afiche sobre un tema relacionado con el entorno



<ul style="list-style-type: none"> Analiza los elementos básicos de creatividad para elaborar diseños visuales creativos 		X		Ejercicios prácticos sobre el papel
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza al Volumen y la sombra como parte de proceso de construcción de imágenes para elaborar conceptos visuales comunicacionales 	X			Realiza ejemplos sobre el uso del volumen y la sombra para letras y figuras
<ul style="list-style-type: none"> Maneja el software de vectores para desarrollar conceptos visuales digitales. 		X		Prácticas en el software de vectores que se estudia
<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla ejemplos visuales medios de comunicación no tradicionales (diarios, revistas, volantes, trípticos, agendas, gacetas, etc. con gráficos tipo vector 	X			Muestras visuales con el software estudiado
<ul style="list-style-type: none"> Elabora productos comunicacionales para medios masivos y otros medios (Tics). con gráficos tipo vector 	X			proyecto visual para tics
<ul style="list-style-type: none"> Maneja el software de vectores para desarrollar conceptos visuales digitales. 		X		Prácticas en el software de vectores que se estudia
<ul style="list-style-type: none"> Maneja el software de Edición de imágenes para desarrollar conceptos visuales digitales 	X			Prácticas en el software de vectores que se estudia
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja con herramientas digitales de manipulación de imágenes para producir Afiches publicitarios y diseña organizadores gráficos. 	X			Muestras visuales con el software estudiado
<ul style="list-style-type: none"> Elabora productos comunicacionales para medios masivos y otros medios (Tics). con imágenes editadas 	X			proyecto visual para tics (afiche)
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja con herramientas digitales de manipulación de imágenes para producir Afiches publicitarios y diseña organizadores gráficos. 	X			Muestras visuales con el software estudiado
<ul style="list-style-type: none"> Administra el espacio de trabajo. Paneles y herramientas para la identificación de la herramienta digital de maquetación 	X			práctica sobre los entornos de trabajo del software usado
<ul style="list-style-type: none"> Crea y configura un documento, Páginas maestras y reticulación, para realizar el proceso de Integración y composición de texto 	X			ejemplo base de un impreso
<ul style="list-style-type: none"> Realiza procesos de integración, empaquetado e impresión de imágenes con texto y para la creación de machotes de impresos 	X			Proyecto de un impreso básico con todos sus elementos

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> Curso de Diseño Gráfico Educar Cultural Recreativa S. A. Educar Cultural Recreativa S.A. 1000 IDEAS QUE CAMBIARON EL DISEÑO GRÁFICO Heller Steven BLUME Manual de illustrator CS5 MEDIAactive Marcombo Ediciones Técnicas Photoshop CS5 Córdoba Moreno Enrique RA-MA Editorial
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Lecturas recomendadas CIBERCULTURAS 2.0 - EN LA ERA DE LAS MÁQUINAS INTELIGENTES Alejandro Piscitelli Creative Commons</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)

Tratamiento digital de imagen y fotografía con GIMP Fernández Fueyo, Ángel Julián España 2017 2017 Ministerio de Educación de España 9788436956887
Manual de tratamiento digital de imágenes con Adobe Photoshop Terán Anciano, Julio España 2016 2010 Editorial CEP, S.L. 9788468109268 9788468163475
Adobe Illustrator CC Martínez Sotillos, María Carmen España 2016 Ministerio de Educación de España 2016 9788436956252

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

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672008000300003
<http://fdpsyr.berghel.net/publications/challenge/challenge.pdf>
https://www.researchgate.net/publication/298215146_Capturing_and_integrating_the_design_brief_in_building_information_models
<https://www.revistacomunicar.com/>
www.azc.uam.mx/cyad/Docencia/pdfcg/BASICO
WWW.universia.net/catalogaXXI
www.difusioncultural.uam.mx/revista/nov2002
www.ubi.es/estudis/programes/historia_art
www.portaldearte.d/terminos
www.umh.es/asignaturas/fichasignatura.asp?
www.iudep.edu.uy/curricular/p_historiadelarteg.htm
www.visionarte.com/
www.alcabaza.elmundo.es/netart

ACCESO ABIERTO

<https://www.accesoabierto.net/es>

REPOSITORIO UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

<https://dialnet.unirioja.es/revistas>

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNLP

<http://sedici.unlp.edu.ar/>

EDUACION 3.0

<https://www.educaciontrespuntocero.com/>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

PROGRAMADOR DE SISTEMAS INFORMÁTICOS
ANALISTA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS
INGENIERO EN SISTEMAS INFORMÁTICOS
ESPECIALISTA EN IMAGEN CORPORATIVA
EXPERTO EN PROCESOS E-LEARNING
EXPERTO EN MEDIOS DIGITALES
MASTER DEGREE IN DISTANCE EDUCATION
MAGISTER EN COMUNICACIÓN CORPORATIVA
MASTER UNIVERSITARIO EN E-LEARNING Y REDES SOCIALES
ESTUDIANTE DEL DOCTORADO EN COMUNICACION EN LA UNIVERSIDAD DE LA HABANA



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. RAMIRO GEOVANNY RUALES PARREÑO

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 30 de March de 2023
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



eac3fd29-ce8a-4eb6-b96b-d8b3553bcbdd9

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	<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: 12 de abril de 2023 a las 08:57:25
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual