




GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Estudio Socio Cultural y Ambiental
UNIDAD 1: La Sociedad y su evolución histórica	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Evaluación del aprendizaje por medios de formulario de google	
Objetivos: Conocer la definición y tipos de sociedades.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 11 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La evaluación del aprendizaje a través de formularios digitales permite medir y analizar de manera precisa los conocimientos adquiridos. Utilizar herramientas como Google Forms proporciona acceso a opciones de personalización, automatización de resultados y análisis detallado de datos. En el ámbito educativo, esta metodología fomenta la participación activa, asegurando un proceso evaluativo dinámico y eficiente. Su uso en el diseño permite evaluar competencias técnicas y creativas, adaptándose a las necesidades del entorno académico y profesional.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la ética y cultura. ● Aplicar herramientas digitales para recopilar y analizar los resultados obtenidos de manera automatizada. ● Interpretar los resultados para identificar áreas de mejora y reforzar las competencias necesarias. 	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input type="checkbox"/> x</p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p>	
<p>@universitariodeformacion Destrezas sensoriales: <input type="checkbox"/> x</p> <p>    </p>	
<p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información</p>	

recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

 x

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Se creará un formulario para que evalúen aspectos conceptuales y prácticos. Se calificará las respuestas dadas en cada formulario que tiene un formato de preguntas de (opción múltiple, escala, texto libre, entre otros).

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con una computadora, laptop o celulares y haber estudiados los materiales publicado en la clase , para poder rendir la evaluación de forma correcta

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Acceso al cuestionario:**

Ingresa a la plataforma designada por el docente para realizar la evaluación.

Ubica el cuestionario correspondiente a la primera evaluación parcial. Este debe estar identificado con el tema de la Unidad 1.

- **Instrucciones iniciales:**

Lee detenidamente las instrucciones generales del cuestionario, incluyendo el número de preguntas, el tiempo disponible, y las reglas para responder.

Asegúrate de comprender el sistema de puntuación (15 puntos totales) y cómo se distribuyen entre las preguntas.

- **Ejecución de la actividad:**

Responde cada pregunta de selección múltiple eligiendo la opción que consideres correcta.

Si tienes dudas sobre una pregunta, utiliza estrategias como descartar opciones evidentemente incorrectas y pensar en los conceptos estudiados.

Mantén un ritmo constante para administrar bien el tiempo asignado.

- **Revisión antes de enviar:**

Antes de finalizar, revisa todas tus respuestas. Verifica si dejaste alguna pregunta sin responder.

Corrige cualquier error que encuentres o cualquier duda que hayas resuelto mientras avanzabas.

- **Entrega del cuestionario:**

Una vez que estés seguro de tus respuestas, envía el cuestionario siguiendo las instrucciones proporcionadas por el docente.

Asegúrate de que recibas una confirmación de entrega.

- **Retroalimentación:**

Al recibir tu calificación, revisa las respuestas correctas e identifica áreas donde puedas haber cometido errores.

Utiliza la retroalimentación para reforzar el aprendizaje de los temas de la Unidad 1

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El uso de formularios digitales facilita una evaluación integral, eficiente y moderna, adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes y el contexto educativo. Al aprovechar herramientas digitales, no solo se evalúa el aprendizaje, sino que se promueve el desarrollo de competencias tecnológicas esenciales para el campo del diseño.

10. RECOMENDACIONES

- Diseña preguntas claras, relevantes y alineadas con los objetivos de aprendizaje.
- Revisa y prueba el formulario antes de aplicarlo para garantizar su funcionalidad y precisión.
- Analiza los resultados con detalle para identificar oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Estudio Socio Cultural y Ambiental

UNIDAD 2: Nociones fundamentales para comprender la cultura, el medio ambiente y su relación con la sociedad.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Investigación aplicada sobre los Problemas ambientales. La contaminación en Ecuador y su relación con las empresas de Diseño

Objetivos: Conocer las definiciones de cultura y su relación con la sociedad y el ambiente.

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

La relación entre problemas ambientales como la contaminación y el diseño gráfico es un tema clave en el contexto actual de sostenibilidad. Investigar este vínculo permite comprender cómo las prácticas del diseño gráfico pueden contribuir al problema o ser parte de su solución. Esta guía fomenta la conciencia ambiental y el análisis crítico, promoviendo un diseño responsable que considere el impacto ambiental de los materiales y procesos utilizados.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Analizar los principales problemas de contaminación en Ecuador y su impacto en el medio ambiente.
- Identificar cómo las prácticas en las empresas de diseño gráfico pueden contribuir a la contaminación o ayudar a mitigarla.
- Proponer estrategias sostenibles para integrar la responsabilidad ambiental en el diseño gráfico.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así

como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El estudiante desarrollará un informe que identifique problemas de contaminación en Ecuador, describa su relación con el diseño gráfico y proponga al menos tres estrategias sostenibles aplicables al sector. Se calificará la profundidad de la investigación, la relevancia de las conexiones establecidas y la creatividad en las propuestas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Investigar sobre los principales problemas ambientales en Ecuador y sus causas.

Analizar estudios de caso sobre sostenibilidad en el diseño gráfico.

Recopilar información sobre materiales y procesos utilizados en el diseño gráfico y su impacto ambiental.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Identificación del problema: Seleccionar uno o varios aspectos específicos de la contaminación en Ecuador que se relacionen con el diseño gráfico.

Investigación documental: Buscar fuentes confiables que describan el problema ambiental y su vínculo con la industria del diseño.

Análisis crítico: Evaluar cómo las prácticas del diseño gráfico contribuyen al problema y cómo pueden transformarse para reducir el impacto.

Propuesta de estrategias sostenibles: Desarrollar soluciones prácticas que promuevan un diseño gráfico más ecológico.

Elaboración del informe: Redactar un documento estructurado que incluya el análisis y las propuestas, con referencias claras.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

La investigación aplicada en problemas ambientales fomenta la reflexión sobre el impacto de nuestras prácticas en el entorno. En el diseño, este enfoque impulsa una transformación hacia modelos más responsables, alineados con los principios del desarrollo sostenible.

10. RECOMENDACIONES

- Prioriza fuentes confiables y actualizadas en la investigación para garantizar datos precisos.
- Promueve la creatividad en las estrategias sostenibles, considerando la viabilidad de su aplicación.
- Reflexiona sobre cómo las soluciones propuestas pueden escalarse a nivel industrial para maximizar su impacto.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Estudio Socio Cultural y Ambiental

UNIDAD 3: Relación de las empresas de Diseño y animación con el medio ambiente..

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: ensayo sobre los medios audiovisuales animados y su impacto ambiental

Objetivos: Conocer las definiciones básicas para el estudio del medio ambiente.

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

La industria de los medios audiovisuales animados, a pesar de ser un pilar en la expresión artística y la comunicación masiva, genera impactos ambientales que incluyen el uso intensivo de recursos energéticos y electrónicos. Reflexionar sobre estas cuestiones mediante un ensayo crítico fomenta la conciencia ambiental, promoviendo prácticas más sostenibles en el diseño y producción de animaciones. Este ejercicio busca articular el análisis crítico, la escritura argumentativa y la comprensión del impacto ambiental desde una perspectiva ética y profesional.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Analizar los efectos ambientales asociados con los procesos de creación y distribución de medios audiovisuales animados.
- Desarrollar habilidades de argumentación escrita a través de un ensayo crítico, integrando datos y perspectivas relevantes.
- Proponer estrategias sostenibles para mitigar los impactos negativos de la industria audiovisual animada.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información

recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El ensayo será evaluado en función de:

- **Análisis crítico:** Profundidad y claridad del análisis sobre el impacto ambiental de los medios animados.
- **Redacción argumentativa:** Coherencia, organización y calidad del lenguaje utilizado.
- **Propuestas sostenibles:** Relevancia y viabilidad de las estrategias presentadas para minimizar los impactos ambientales.

El ensayo debe tener una extensión de 1,500 a 2,000 palabras, incluir al menos tres fuentes citadas correctamente y seguir un formato académico.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Investigar sobre la huella ambiental de la industria audiovisual, centrándose en los procesos digitales y físicos involucrados en la animación.

Revisar estudios de caso o informes sobre sostenibilidad en la producción de medios animados.

Leer ejemplos de ensayos argumentativos y analizar su estructura y estilo.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigación inicial: Recopilar información relevante sobre el impacto ambiental de los medios audiovisuales animados, identificando datos clave y estudios de caso.

Definición de la tesis: Establecer una idea central que guíe el ensayo, por ejemplo, "Los medios animados pueden evolucionar hacia prácticas más sostenibles".

Estructuración del ensayo: Elaborar un esquema con introducción, desarrollo y conclusión, incluyendo los principales argumentos y propuestas.

Redacción del borrador: Escribir el ensayo desarrollando cada argumento de manera clara, con apoyo en datos e investigaciones.

Revisión y edición: Revisar la coherencia, gramática, ortografía y referencias antes de entregar la versión final.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El ensayo sobre los medios audiovisuales animados y su impacto ambiental permite a los estudiantes reflexionar sobre la responsabilidad de la industria hacia el medio ambiente, destacando la necesidad de adoptar prácticas más sostenibles. Este ejercicio fomenta una perspectiva crítica y ética en el ejercicio profesional.

10. RECOMENDACIONES

- Utiliza datos actualizados y confiables para respaldar tus argumentos.
- Proporciona ejemplos concretos de prácticas sostenibles en la industria audiovisual animada.
- Revisa minuciosamente tu ensayo para asegurar claridad, precisión y profesionalismo en su presentación.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Estudio Socio Cultural y Ambiental

UNIDAD 4: Relación de las empresas de Diseño con el medio ambiente.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de exposición sobre el desarrollo sostenible

Objetivos: Identificar los riesgos ambientales presentes en las empresas de Publicidad.

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

El desarrollo sostenible es un concepto clave en el mundo contemporáneo, integrando aspectos sociales, económicos y ambientales para garantizar un futuro equilibrado. Crear una exposición sobre este tema no solo sensibiliza al público, sino que también promueve habilidades de investigación, comunicación visual y diseño. Este ejercicio fomenta la conexión entre el diseño gráfico y la sostenibilidad, preparando a los estudiantes para abordar desafíos globales de manera creativa y responsable.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Investigar y sintetizar información sobre los principios del desarrollo sostenible.
- Diseñar una exposición que comunique de manera efectiva los conceptos de sostenibilidad.
- Desarrollar habilidades de presentación y diseño visual aplicadas a un entorno expositivo.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así

como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El estudiante diseñará una exposición física o digital sobre el desarrollo sostenible, presentando información relevante y visualmente atractiva. Se calificará la claridad del mensaje, la creatividad en la presentación y la coherencia con los principios de sostenibilidad.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Investigar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y su importancia global.

Analizar ejemplos de exposiciones relacionadas con temas ambientales o sociales.

Recopilar imágenes, gráficos y contenido textual que puedan ser utilizados en la exposición.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigación inicial: Recopilar información sobre el desarrollo sostenible y los ODS relevantes.

Selección del tema central: Identificar un enfoque específico dentro del desarrollo sostenible para la exposición.

Diseño del contenido: Crear gráficos, diagramas y textos que comuniquen el tema de manera clara y visualmente atractiva.

Diseño del espacio expositivo: Planificar la distribución de los elementos en un espacio físico o digital, asegurando una narrativa fluida.

Presentación final: Montar y presentar la exposición, explicando su contenido y diseño al público objetivo.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

La creación de una exposición sobre el desarrollo sostenible permite a los estudiantes combinar habilidades creativas y analíticas, fomentando un enfoque crítico y responsable hacia los desafíos globales. Este ejercicio destaca la capacidad del diseño gráfico para comunicar ideas complejas y generar impacto social.

10. RECOMENDACIONES

- Utiliza recursos visuales impactantes y relevantes para captar la atención del público.
- Asegúrate de que el contenido sea claro y accesible, considerando diferentes niveles de conocimiento del tema.
- Evalúa la sostenibilidad de los materiales y procesos utilizados en la creación de la exposición.