UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

PORTAFOLIO PROFESIONAL

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
PORTAFOLIO PROFESIONAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-05</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
TERCERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Portafolio profesional es una asignatura que aspira el reconocimiento del potencial creativo personal, para proyectarlo por medio de la marca de autor que recoja las principales fortalezas en el campo del diseño. Propone reconocer la importancia de la construcción de un buen portafolio que vincule al futuro diseñador con el mercado laboral. Esta asignatura pretende orientar en la definición del perfil profesional del estudiante y facilitar la realización de su portafolio personal, enten

Descripción de la asignatura La asignatura brinda al estudiante las herramientas y conocimientos puntuales para la realización de un Portafolio Creativo, que permita mostrar el contenido que existe detrás de cada proyecto realizado. Adicionalmente, incentiva el esfuerzo por establecer un valor diferencial en cada proyecto, la huella personal que alcance reconocimiento, buscando, además, que el estudiante refuerce las habilidades personales y sociales que le permitan colaborar en equipos de trabajo. La metodología a

Objetivo general de la asignatura Proyectar una imagen profesional que permita al estudiante su integración al campo laboral, a través de herramientas y recursos que demuestren el trabajo que se ha desarrollado durante la carrera y la consolidación de su propio estilo.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Diseñar un portafolio profesional creativo con con alto nivel de impacto visual que comunique la escencia del diseñador y se muestre los trabajos.

2.-Identificar la marca personal y potenciarla para proyectarse como profesional en el entorno laboral.

3.-Conocer herramientas básicas de comunicación para el correcto desenvolvimiento con el entorno social y profesional.

4.-Desarrollar técnicas de presentación personal para integrarse al campo laboral profesional y generar productos gráficos de calidad.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Diseñar un portafolio profesional creativo con con alto nivel de impacto visual que comunique la escencia del diseñador y se muestre los trabajos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- 1.1 Definiciones y tipos de portfolio	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
1.2.- 1.2 Estudios de diseño y Agencias de Publicidad	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
1.3.- 1.3 El sector editorial	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
1.4.- 1.4 Creación de portfolio, desenvolvimiento profesional	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Conoce los tipos de portafolio y su estructura para plasmarlo creativamente.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Identificar la marca personal y potenciarla para proyectarse como profesional en el entorno laboral.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- 2.1* Marca personal	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.2.- 2.2 Portfolio digital	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.3.- 2.3 Portfolio impresos	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.4.- 2.4 Darte a conocer en el mercado	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Define las fortalezas y debilidades de la marca personal, desarrolla su personaje arquetípico y cuenta su Brand story.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Conocer herramientas básicas de comunicación para el correcto desenvolvimiento con el entorno social y profesional.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- 3.1 Culturas en el Diseño	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.2.- 3.2* Comunicaciones interpersonales	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.3.- 3.3 Portolio Academico y Profesional	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.4.- 3.4* Pitching	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Comprende los factores que determinan las habilidades sociales y personales, así como una correcta lectura del lenguaje corporal.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Demostraciones, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollar técnicas de presentación personal para integrarse al campo laboral profesional y generar productos gráficos de calidad.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- 4.1 Dirección de Diseño y Desarrollo Conceptual	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.2.- 4.2 Definición de moodboard y Composición	2	1	3	Evaluaciones Parciales Trabajos
4.3.- 4.3 Preparación del proyecto para redes sociales	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.4.- 4.4 Presentación de Proyectos a Clientes	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Desarrolla habilidades para una comunicación óptima y como deben ser los productos gráficos de calidad.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (demostraciones) se realizarÃ¡n en el aula; Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos; y Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la Informaci&oacut

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Diseñar un portafolio profesional creativo con con alto nivel de impacto visual que comunique la escencia del diseñador y se muestre los trabajos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos de portafolio creativo
2.- Identificar la marca personal y potenciarla para proyectarse como profesional en el entorno laboral.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Pruebas generales de fin de unidad.
3.- Conocer herramientas básicas de comunicación para el correcto desenvolvimiento con el entorno social y profesional.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos de comunicación
4.- Desarrollar técnicas de presentación personal para integrarse al campo laboral profesional y generar productos gráficos de calidad.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos prácticos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ander-Egg, Ezequiel		Hablar en público... Y saber comunicar	a edición			1	páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	2172d							
Comentario:	Libro para entender como hablar en público... Y saber comunicar							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Taylor, Fig	2013	Como crear un portafolio y adentrarse en el mundo profesional	2a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	160 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00692							
Comentario:	-Que es un portfolio -Familiarizarse en el mercado -El sector editorial: publiciaciones periodicas -Crear un buen portfolio							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Linares, Rafael Eduardo	2003	¡Echa el anzuelo!: estrategias de pitch para jornadas audiovisuales y proyectos transmedia	1	Universitat Oberta de Catalunya	España Barcelona	1	76	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. aborda temas que se deben considerar para la realización de un Portafolio Académico y un Portafolio Profesional							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/57657							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Jhon Moya Barreto	2020	Hablar en público en la universidad: un manual para desenvolverse ante una audiencia	1	Editorial Pontificia Universidad Javeriana	Colombia Bogota	1	167	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. Este libro aborda el registro lingüístico, mostrando cómo el contexto define el uso del lenguaje. Destaca el papel del espacio en la comunicación y cómo el pitch influye en la interpretación del mensaje.							
URL:	Editorial Pontificia Universidad Javeriana							