UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS

NIVEL

SÉPTIMO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-07-06</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
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
SÉPTIMO</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 La asignatura de Emprendimientos Creativos : Construir proyectos en base a estudios de diseño, investigación y cultura, en un entorno social exploratorio Fuente. Perfil del Egresado de la carrera. Emprendimientos Creativos tributa al perfil profesional a la asignatura de Planificación y gestión del dise ñ o, para realizar de manera ordenada y sistemática los procesos gráficos.

Descripción de la asignatura Descripción de la asignatura El presente módulo Emprendimientos Creativos pretende como finalidad que los estudiantes de la Carrera de Diseño de Gráfico, en el séptimo semestre de la Facultad de Diseño y Arquitectura, adquieran habilidades emprendedoras, como resultado de aprendizaje RDS tenemos: Distinguir las generalidades de la planificación y gestión para emplearlos en proyectos emprendedores en el área de productos y/o servicios relacionados con el diseño gráfico y la actividad creativa. Se trabajará con metodología de enseñanza con aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo a fin de potenciar los diferentes estilos de aprendizaje. Esta asignatura está organizada en cuatro unidades: Unidad 1: Describir la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un Exposición. Unidad 2: Aplicar una idea de negocio con INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS, acorde a las necesidades de su profesión y/o proyecto de vida mediante una Exposición Unidad 3: Relacionar LA IDEA DE NEGOCIO con los componentes del Modelo Canvas, que intervienen a través la presentación de una Exposición. Unidad 4: Formular un Plan de Negocios y Preparación del proyecto , a través de la presentación de su emprendimiento, mediante una exposición a un tribunal evaluador. Los verbos elegidos fueron escogidos a partir de la taxonomía SOLO Biggs y Collis (1982)

Objetivo general de la asignatura Distinguir las generalidades de la Planificación y Gestión para emplearlos en proyectos emprendedores en el área de productos y/o servicios relacionados con el Diseño Gráfico y la actividad creativa.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Describir la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un Exposición.

2.-Aplicar una idea de negocio con INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS, acorde a las necesidades de su profesión y/o proyecto de vida mediante una Exposición

3.-Relacionar LA IDEA DE NEGOCIO con los componentes del Modelo Canvas, que intervienen a través la presentación de una Exposición.

4.-Formular Plan de Negocio y Preparación del Proyecto, a través de la presentación de su emprendimiento, mediante una exposición a un tribunal evaluador.

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	Describir la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un Exposición.			
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.- Unidad 1 :EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Describe la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un Exposición.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, -: Ciclo de Kolb , RIE R(Reflexión) - I(Iniciativa) y E(valuación)
Estrategias educativas : Simulaciones, Conferencias , Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, La empatía, Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar una idea de negocio con INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS, acorde a las necesidades de su profesión y/o proyecto de vida mediante una Exposición			
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.- Unidad 2:INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS	8	12	4	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica una idea de negocio con INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS, acorde a las necesidades de su profesión y/o proyecto de vida mediante una Exposición
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, -: Ciclo de Kolb , RIE R(Reflexión) - I(Iniciativa) y E(valuación)
Estrategias educativas : Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, La empatía, Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Relacionar LA IDEA DE NEGOCIO con los componentes del Modelo Canvas, que intervienen a través la presentación de una Exposición.			
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.- Unidad 3:Idea de Negocio	8	12	4	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Relaciona LA IDEA DE NEGOCIO donde se visualice los componentes del Modelo Canvas, que intervienen a través la presentación de una Exposición.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, -: Ciclo de Kolb , RIE R(Reflexión) - I(Iniciativa) y E(valuación)
Estrategias educativas : Simulaciones, Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, La empatía, Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Formular Plan de Negocio y Preparación del Proyecto, a través de la presentación de su emprendimiento, mediante una exposición a un tribunal evaluador.			
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.- UNIDAD 4: PLAN DE NEGOCIOS Y PREPARACION DEL PROYECTO	8	4	12	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Formula UN PROYECTO EMPRENDEDOR PRIVADO/SOCIAL, a través de la presentación de su emprendimiento, mediante una exposición a un tribunal evaluador.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, -: Ciclo de Kolb , RIE R(Reflexión) - I(Iniciativa) y E(valuación)
Estrategias educativas : Simulaciones, Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, La empatía, Adaptabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

TIPO DE APRENDIZAJE ESCENARIO DE APRENDIZAJE (hibrido:presencial/virtual) APRENDIZAJE REAL: Acercamiento a expertos APRENDIZAJE VIRTUAL: Se cuenta con una aula virtual mostrada APRENDIZAJE AULICO: Aula de Clase modalidad virtual en la plataforma zoom y teams de ser necesario

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.- Describir la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un Exposición.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exposición
2.- Aplicar una idea de negocio con INNOVACION A TRAVÉS DE SERVICIOS Y PRODUCTOS CREATIVOS, acorde a las necesidades de su profesión y/o proyecto de vida mediante una Exposición	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exposición
3.- Relacionar LA IDEA DE NEGOCIO con los componentes del Modelo Canvas, que intervienen a través la presentación de una Exposición.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exposición
4.- Formular Plan de Negocio y Preparación del Proyecto, a través de la presentación de su emprendimiento, mediante una exposición a un tribunal evaluador.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exposición

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rosas, Nataly	2019	Breve manual de emprendimiento	1a edicion	Ediciones USTA	Colombia Bogota	1	26	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro que permite determinar los componentes del proceso emprendedor, libro contemporaneo							
URL:	https://0x102q3b6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/217775							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Vargas Álvarez, Álvaro Fernando		7 Motivos para emprender	1a edición			1	301 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG00404							
Comentario:	Libro escrito por el profesor que dicta la asignatura, al Emprendedor: Identificar sus habilidades blandas previo emprender, recibe consejos de expertos y brinda estrategias para construir su Proyecto de Vida.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Parra Alviz, Mercedes	2017	Emprendimiento y creatividad:	1a edición	Ecoe Ediciones	Bogotá	2	183 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	5139i							
Comentario:	Libro que permite mejorar el modelo de negocio creado							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Diaz Molina, Ivan	2021	El emprendimiento desde sus protagonistas	1a edicion	RIL editores	Chile Santiago	1	174	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro de apoyo para identificar actitudes emprendedoras libro contemporaneo							
URL:	https://0x102q3b6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/225512							