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

Nombre de la asignatura EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS **Carrera** Diseño Gráfico		
Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-07-06	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 2 **Nivel** SÉPTIMO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 32	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 64
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

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 diseño, 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: Explica la realidad DEL **EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR** a través de un **ENSAYO/VIDEO.**

Unidad 2: Escoge 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/VIDEO.**

Unidad 3: Determinar LA IDEA DE NEGOCIO donde se visualice los componentes que intervienen a través la presentación de un **GRÁFICO/EXPOSICIÓN.**

Unidad 4: Valora UN **PROYECTO EMPRENDEDOR PRIVADO/SOCIAL,** basado en el modelo de negocio elegido aplicando técnicas efectivas de impacto**,** donde se evidencien la aplicación real del emprendimiento a través de la presentación de un **díptico/exposición** a un jurado.

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.-Explicar la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un ENSAYO/VIDEO.

2.-Escoger 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/VIDEO.

3.-Determinar la IDEA DE NEGOCIO donde se visualice los componentes que intervienen a través la presentación de un GRÁFICO/EXPOSICIÓN

4.-Valorar un PLAN DE NEGOCIOS Y PREPARACIÓN DEL PROYECTO, basado en el modelo de negocio elegido aplicando técnicas efectivas de impacto, donde se evidencien la aplicación real del emprendimiento a través de la presentación de un díptico/exposición a un jurado.

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	Explicar la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un ENSAYO/VIDEO.			
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: Explica la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un ENSAYO/VIDEO.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Simulaciones, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, 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	Escoger 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/VIDEO.			
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 Evaluación del desempeño en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Escoge 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/VIDEO
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Simulaciones, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, 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	Determinar la IDEA DE NEGOCIO donde se visualice los componentes que intervienen a través la presentación de un GRÁFICO/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 Evaluación del desempeño en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Diseña un emprendimiento utilizando un MODELO DE NEGOCIO donde se visualice los componentes que intervienen a través la presentación de un GRÁFICO/EXPOSICIÓN
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias, Método expositivo
Estrategias educativas : Simulaciones, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, 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	Valorar un PLAN DE NEGOCIOS Y PREPARACIÓN DEL PROYECTO, basado en el modelo de negocio elegido aplicando técnicas efectivas de impacto, donde se evidencien la aplicación real del emprendimiento a través de la presentación de un díptico/exposición a un jurado.			
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 Evaluación del desempeño en escenarios reales o simulados Ensayos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Valora UN PROYECTO EMPRENDEDOR PRIVADO/SOCIAL, basado en el modelo de negocio elegido aplicando técnicas efectivas de impacto, donde se evidencien la aplicación real del emprendimiento a través de la presentación de un díptico/exposición a un jurado
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias, Métodos de caso, Método expositivo
Estrategias educativas : Simulaciones, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, 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 necsario

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.- Explicar la realidad DEL EMPRENDIMIENTO Y EMPRENDEDOR a través de un ENSAYO/VIDEO.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Ensayo/video
2.- Escoger 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/VIDEO.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exposición/Video
3.- Determinar la IDEA DE NEGOCIO donde se visualice los componentes que intervienen a través la presentación de un GRÁFICO/EXPOSICIÓN	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	GRÁFICO/EXPOSICIÓN
4.- Valorar un PLAN DE NEGOCIOS Y PREPARACIÓN DEL PROYECTO, basado en el modelo de negocio elegido aplicando técnicas efectivas de impacto, donde se evidencien la aplicación real del emprendimiento a través de la presentación de un díptico/exposición a un jurado.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	DÍPTICO/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://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/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:								

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://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/225512							