UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE: Comunicación

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TIC

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura TIC **Carrera** Comunicación		
Código UTA-FJCS-CM-MP-UB-01-02	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 2 **Nivel** PRIMERO	**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 Comprende el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en actividades académicas y de la profesión, de acuerdo al requerimiento del contexto (perfil del profesional) y la optimización del tiempo en la obtención de soluciones de la vida diaria.

Descripción de la asignatura Aplicar las herramientas de la información y computación en los diferentes ámbitos académicos y de la profesión utilizando herramientas de audio y video para crear productos multimedia. Manejar software para crear Libros Electrónicos Realizar Presentaciones en línea Manejar software en internet para crear Audios Aplicar las técnicas básicas para crear Videos

Objetivo general de la asignatura Comprender las tecnologías de la información y la comunicación en informaciones académicas y de la profesión, considerando el requerimiento del contexto (perfil profesional) y la optimización del tiempo en la obtención de soluciones de la vida diaria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Manejar software para crear Libros Electrónicos

2.-Realizar Presentaciones en línea

3.-Manejar software en internet para crear Audios

4.-Aplicar las técnicas básicas para crear Videos

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	Manejar software para crear Libros Electrónicos			
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.- Introducción al manejo de Libros Electrónicos	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Flujo y espacio de trabajo	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja Libros Electrónicos
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Realizar Presentaciones en línea			
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.- Flujo y Espacio de trabajo	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- Creación de Presentaciones en línea	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Realiza Presentaciones en línea
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Manejar software en internet para crear Audios			
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.- Adquisición de audio digital	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- La interfaz del editor de audio	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja software en internet para crear Audios
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Aplicar las técnicas básicas para crear Videos			
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.- Adquisición de video digital	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- La interfaz del editor de video	4	4	4	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica las técnicas básicas para crear Videos
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Au?lico El escenario estrate?gico de aprendizaje corresponde con el desarrollo de la clase y comprende el espacio donde se realizan las actividades de aprendizaje, lo cual implica entenderlo como un espacio dida?ctico de trabajo dima?mico lu?dico y colectivo, en donde se ponen en juego estrategias de aprendizaje para el desarrollo de habilidades, actitudes de un grupo de estudiantes y desde los que enfrentan tema?ticas, tareas o problemas en un clima de reflexio?n, autocri?tica, cooperacio?ny compromiso. Por lo que se considera el escenario au?lico el ma?s efectivo para esta actividad. Aulas Virtuales

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.- Manejar software para crear Libros Electrónicos	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
2.- Realizar Presentaciones en línea	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
3.- Manejar software en internet para crear Audios	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
4.- Aplicar las técnicas básicas para crear Videos	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Saldívar Vaquera; Clara Ernestina	2010	Tecnologías de la información y comunicación	1a edición	Pearson Educación	México	1	160 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BFisei045ds							
Comentario:								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gómez Méndez, María José	2011	Edicion de Audio y Video con software libre	1	Bubok Publishing	España	1	79	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bases para la Edicion de Audio y Video con Software Libre							
URL:	https://0x102oij6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/55643							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Arias, Juan Carlos Cogua, Camilo	2012	Codificar/decodificar: prÁcticas, espacios y temporalidades del audiovisual en Internet	1	Pontificia Universidad Javeriana	Colombia Bogotá	1	264	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Codificar/decodificar: practicas, espacios y temporalidades del audiovisual en Internet							
URL:	https://0x102oij6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/123269							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sellas, Toni	2011	El podcasting: la (r)evolución sonora	1	UOC	España Barcelona	1	122	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Qué es el podcasting y cual es la clave de esta innovación							
URL:	https://0x102oij6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/33468							