

PLAN INSTITUCIONAL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO EUROAMERICANO

Misión:

*Formar y sostener una infraestructura académica adecuada y de vanguardia, tendiente a la **formación profesional integral de sus estudiantes**. Extender la cobertura de su oferta académica tanto a los distintos extractos sociales como a los diferentes sectores del país y del mundo, utilizando infraestructura y métodos de estudio acordes a las exigencias modernas, empleando siempre las mejores herramientas tecnológicas. Extender sus **productos de investigación tecnológicos** a otros sectores de Educación, de Producción y Servicios, de forma a contribuir ampliamente al desarrollo del País".*

Visión:

*El Instituto Tecnológico EuroAmericano, será reconocido en la comunidad como una institución con un altísimo prestigio en todos los **niveles: académico, moral, social**, transformándose en una institución académica de gran solidez, contribuyendo al desarrollo del País.*

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN AUDIOVISUALES

MISIÓN

Formar Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto, para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, profesionales con conocimientos actualizados en el manejo de las últimas tecnologías utilizadas en el ámbito de la animación digital y todo proyecto relacionado con innovaciones multimedia.

VISIÓN

La Carrera de Diseño gráfico se constituirá como pionera en la formación de profesionales manejo de medios comunicacionales, la digitalización e integración de imágenes, sonido, video y datos, en los ámbitos científicos, técnicos, sociales y humanísticos, y, comprometidos con los objetivos institucionales, el desarrollo de la región y el país.

PERFIL PROFESIONAL

El tecnólogo en Diseño gráfico mención audiovisuales es un profesional capaz de realizar soportes gráficos, ilustraciones manuales y digitales, campañas publicitarias, creación de animaciones en 2d y 3d, páginas web estáticas y dinámicas, montajes, producción y posproducción digital, manteniendo siempre los valores éticos y morales que le dan un valor agregado a su perfil.

COMPETENCIAS PRINCIPALES POR DESARROLLAR DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN AUDIOVISUALES.

Dirigir proyectos creativos e investigativos, inherentes a la creación y diseño de diversos soportes para medio de comunicación.

Aplicar técnicas de representación utilizando herramientas gráficas análogas o digitales.

Aplicar técnicas comunicacionales tales como: Teoría de la imagen, semiótica, alfabetidad visual y teoría del color, a fin de optimizar la estructuración de los soportes publicitarios y la efectividad de los discursos visuales.

Realizar propuestas audiovisuales fundamentadas de manera sistemática y coherente de acuerdo con las condiciones y parámetros propios de cada trabajo.

Desempeñarse con web master, capaz de realizar sitios web profesionales, que contengan contenidos dinámicos y atractivos, para toda empresa que requiera sus servicios.

Realizar simulaciones en 3D, capaz de representar la realidad en un entorno digital.

SISTEMATIZACIÓN DE LA COMPETENCIAS DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN AUDIOVISUALES POR SEMESTRES

SEMESTRE	COMPETENCIAS
1er semestre	Resolver problemas de diseño gráfico utilizando el lápiz con destreza, aplicando de manera correcta la línea, el sombreado y el volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales.
2do semestre	Aplicar diferentes técnicas pictóricas tales como : La acuarela , oleo, acrílico y tempera
3er semestre	Desarrollo de habilidades y destrezas con ideas innovadoras para romper paradigmas establecidos en el diseño gráfico.
4to semestre	Interpretar la necesidad del cliente y crear mensajes publicitarios utilizando el software correspondiente.
5to semestre	Diseñar imágenes corporativas y realizar la edición de artículos en medio impresos
6to semestre	Crear diversos elementos tridimensionales para su aplicación en medios impresos, multimedios y web, aplicando destrezas visuales, comunicacionales y compositivas.

ESCENARIOS DE ACTUACIÓN DEL TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN AUDIOVISUALES.

El tecnólogo en diseño gráfico mención Audiovisuales podrá desenvolverse en:

- Empresas editoras
- Industrias gráficas
- Agencias de publicidad
- Productoras de televisión
- Canales de televisión
- Empresa de comunicaciones telemáticas.

PROPUESTA METODOLÓGICA.

A continuación se plantean estrategias para la consecución de la Misión de la carrera.

- Fomentar la implicación consciente y motivada del estudiante en el proceso de formación profesional, donde se promueva la aplicación de los aspectos esenciales referidos a la carrera.
- Definir mayor precisión en la identificación de las causas, barreras y factores que limitan la formación de los aspectos relacionados a la carrera.
- Mantener equipos y laboratorios de computación adecuados para el correcto desarrollo de la carrera y aprendizaje de los estudiantes.
- Fomentar la vinculación y la pertinencia social en la conciencia de los estudiantes.
- Incentivar actividades de investigación en los estudiantes tendientes a la generación de productos de investigación

PERFILES DE EGRESO DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Título a obtener: Tecnólogo en Diseño Gráfico mención Audiovisuales

Duración de la carrera: 3 años

Resultados de aprendizaje de la carrera de Diseño Gráfico		Dominio (Cognitivo – Psicomotor o Afectivo)
a	Dominar los fundamentos teóricos, metodológicos e instrumentales de las disciplinas relacionadas con la creación de mensajes gráficos, con actitud y conciencia profesional, mediante la aplicación y uso racional y responsable de los recursos	Cognitivo
b	Valorar la investigación como herramienta indispensable en la obtención de nuevos conocimientos tecnológicos y los aplica según sea sus necesidades.	Cognitivo
c	Interpretar la historia del arte , sus formas, dibujos , caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales	Cognitivo
d	Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés	Cognitivo
e	Demuestra liderazgo y creatividad, en los ámbitos sociales, económicos y empresariales, manifestando apertura hacia la innovación y la crítica	Cognitivo
f	Establecer costos y presupuestos en proyectos orientados al Diseño Gráfico que reflejen una utilidad neta que beneficie a ambas partes del contrato	Cognitivo
g	Detectar las necesidades en materia de comunicación gráfica que se presentan en grupos, organizaciones e instituciones públicas o privadas, diseñando campañas publicitarias de distintos tipos	Psicomotor
h	Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de los mismas en la elaboración de sus proyectos	Psicomotor
i	Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web,	Psicomotor

	marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda	
Resultados de aprendizaje de la carrera de Diseño Gráfico		Dominio (Cognitivo – Psicomotor o Afectivo)
J	Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados	Psicomotor
k	Diseñar empaques de productos creativos e innovadores, acordes a las exigencias presentes en el mercado	Psicomotor
l	Gestionar el diseño y la producción de la imagen fotográfica de excelente calidad, y participar en exposiciones públicas o privadas	Psicomotor
m	Utilizar técnicas para la correcta preparación (pre-prensa) de archivos digitales para impresión en los distintos medios de reproducción: offset, digital, serigrafía, etc.	Psicomotor
n	Actúa en todo momento bajo los principios éticos y valores establecidos en la sociedad, mostrando buen comportamiento en su vida profesional y en el diario vivir.	Afectivo
o	Cumple con las normas establecidas en el registro de propiedad intelectual, publicando toda creación desarrollada durante la ejecución de su profesión.	Afectivo

¿Cómo los perfiles de egreso responden a la Misión y Visión del Instituto?

MISIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE CARRERA DISEÑO GRÁFICO															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
<p><i>Formación profesional integral de sus estudiantes</i></p> <p>A continuación perfiles que aportan a la formación integral de los estudiantes</p>		X			X	X									X	X
<p><i>Productos de investigación tecnológicos</i></p> <p>A continuación perfiles que aportan al desarrollo de productos de investigación tecnológicos</p>										X	X	X				

VISIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE CARRERA DISEÑO GRÁFICO															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
<p><i>Niveles: académico, moral, social.</i></p>	X					X		X							X	X

¿Cómo los perfiles de egreso responden a la Misión y Visión de la Carrera?

MISIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE CARRERA DISEÑO GRÁFICO														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Formar Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto, para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, profesionales con conocimientos actualizados en el manejo de las últimas tecnologías utilizadas en el ámbito de la animación digital y todo proyecto relacionado con innovaciones multimedia.	X						X			X	X	X	X		

VISIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE CARRERA DISEÑO GRÁFICO														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
La Carrera de Diseño gráfico se constituirá como pionera en la formación de profesionales manejo de medios comunicacionales, la digitalización e integración de imágenes, sonido, video y datos, en los ámbitos científicos, técnicos, sociales y humanísticos, y, comprometidos con los objetivos institucionales, el desarrollo de la región y el país							X			X	X	X	X	X	X

PRIMER SEMESTRE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLÉS 1

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(**PR-ALTA**)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(**PR- ALTA**)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (**PR-MEDIA**)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera(**PR- MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE PSICOLOGÍA DEL COLOR (1-2)

Dominar los fundamentos teóricos, metodológicos e instrumentales de las disciplinas relacionadas con la creación de mensajes gráficos, con actitud y conciencia profesional, mediante la aplicación y uso racional y responsable de los recursos. (**PR-ALTA**)

Define conceptos generales sobre el color, clasificación y complementos (**PR –MEDIA**)

Define contrastes en los colores, valor expresivo del color(**PR – BAJA**)

Define relación psicológica de cada color. (**PR – BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE CREATIVIDAD

Demuestra liderazgo y creatividad, en los ámbitos sociales, económicos y empresariales, manifestando apertura hacia la innovación y la crítica.(**PR-ALTA**)

Define conceptos generales sobre la creatividad, conoce como estimular la creatividad viso motor, verbal e inventiva. (**PR-MEDIA**)

Conocimiento de los diferentes tipos de bloqueos como superarlos, la flexibilidad como aplicarla.(**PR-MEDIA**)

Conocimiento de las fases del proceso creativo. (**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE MATEMÁTICAS BÁSICAS

Establecer costos y presupuestos en proyectos orientados al Diseño Gráfico que reflejen una utilidad neta que beneficie a ambas partes del contrato.(**PR-ALTA**)

Comprensión y desarrollo de operaciones básicas con números naturales(**PR-MEDIA**)

Comprensión y desarrollo de desarrollar operaciones matemáticas complejas(**PR-MEDIA**)

Comprensión y desarrollo de desarrollar operaciones matemáticas complejas(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE FUNDAMENTO DEL DISEÑO GRÁFICO (1-2)

Dominar los fundamentos teóricos, metodológicos e instrumentales de las disciplinas relacionadas con la creación de mensajes gráficos, con actitud y conciencia profesional, mediante la aplicación y uso racional y responsable de los recursos.(**PR-ALTA**)

El estudiante conocerá de los conceptos básicos e introductorios de la materia.(**PR-MEDIA**)

Conocimientos acerca de terminologías inherentes al diseño gráfico, su aplicación y función(**PR-MEDIA**).

Conoce los y su inherencia en el diseño gráfico movimientos artísticos.(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE LIDERAZGO Y MOTIVACIÓN

Demuestra liderazgo y creatividad, en los ámbitos sociales, económicos y empresariales, manifestando apertura hacia la innovación y la crítica.(**PR – ALTA**)

Conoce la importancia del liderazgo y la motivación en el ámbito organizacional y su repercusión en sus relaciones interpersonales.(**PR- MEDIA**)

Integra los estilos apropiados de conducción, promoviendo la inteligencia emocional, la toma de decisiones y la comunicación, que permitan mantener las relaciones interpersonales en armonía.(**PR-ALTA**)

Capacidad crítica y autocrítica, trabajo en equipo habilidades interpersonales.(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE ILLUSTRATOR (1-2)

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos.(**PR-ALTA**)

Identificar tipos de documentos y modo de color adecuado(**PR- MEDIA**)

Creación y aplicación correcta de colores avanzados a los gráficos vectoriales(**PR-MEDIA**)

Elaborar textos y vectores y aplicarlos en la elaboración de logotipos.(**PR-BAJA**)

SEGUNDO SEMESTRE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLÉS 2

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(PR-ALTA)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(PR- ALTA)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (PR-MEDIA)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera (PR- MEDIA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Valorar la investigación como herramienta indispensable en la obtención de nuevos conocimientos tecnológicos y los aplica según sea sus necesidades.(PR-ALTA)

Reflexiona sobre la importancia de la investigación permanente, permitiendo al estudiante estar informado y actualizado en su área de conocimiento.(PR-MEDIA)

Contextualiza el nuevo conocimiento adquirido, para la mejora del quehacer en su práctica profesional y el diseño de su tesis de graduación.(PR-MEDIA)

Valora la dimensión ética en los procesos de investigación científica.(PR-BAJA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE PHOTOSHOP (1-2)

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos.(PR-ALTA)

Conocer formatos y resoluciones adecuadas para cada fotografía y selecciones de las mismas (PR-MEDIA)

Elaboración de fondos y composición de varias imágenes(PR-MEDIA)

Reestructurar, retocar y editar fotografías aplicando todas las herramientas aprendidas y uso de colores.(PR-BAJA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE TÉCNICAS PICTÓRICAS

Dominar los fundamentos teóricos, metodológicos e instrumentales de las disciplinas relacionadas con la creación de mensajes gráficos, con actitud y conciencia profesional, mediante la aplicación y uso racional y responsable de los recursos.(**PR-ALTA**)

Manejo y desarrollo de las técnicas del lápiz, carboncillo (**PR-MEDIA**)

Manejo y desarrollo de técnicas húmedas, acrílicos y acuarelas (**PR-MEDIA**)

Creación de collage manejando diferentes técnicas (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE SEMIÓTICA Y SEÑALETICA

Dominar los fundamentos teóricos, metodológicos e instrumentales de las disciplinas relacionadas con la creación de mensajes gráficos, con actitud y conciencia profesional, mediante la aplicación y uso racional y responsable de los recursos.(**PR-ALTA**)

Conoce por medio de trabajos de investigación y exposición la clasificación de la señalética(**PR-MEDIA**)

Maneja la creatividad implicada en una señal, conoce como hacer un manual. (**PR-MEDIA**)

Conoce acerca de factores a tomar en cuenta previo al diseño de señales.(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales.(**PR-ALTA**)

Conocerá los conceptos básicos de la materia y de sus formas de aplicación.(**PR-MEDIA**)

Conocerá los diferentes tipos de prospectivas y proyecciones (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA INTRODUCCIÓN AL HTML

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda **(PR-ALTA)**

Comprensión de instalación de servidor web y manejo de etiquetas **(PR-MEDIA)**

Se concentra en conocer el manejo y construcción de página web, formatos básicos, validación de campos y manejo de imágenes **(PR-MEDIA)**

Conocer el manejo de frames, hipervínculos y introducción al ASP. **(PR-MEDIA)**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA CARICATURA

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales **(PR-ALTA)**

Define y comprende conceptos básicos para realizar el proceso de creación **(PR-MEDIA)**

Utiliza en la práctica las nociones básicas solo en rostros. **(PR-MEDIA)**

Utiliza en la práctica las nociones básicas en rostro y cuerpo. **(PR-BAJA)**

TERCER SEMESTRE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLES 3

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(**PR-ALTA**)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(**PR- ALTA**)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (**PR-MEDIA**)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera (**PR- MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DIBUJO ARTÍSTICO Y NATURAL

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales.(**PR-ALTA**)

Analiza ejemplos y comenta su objetividad, sombra, penumbra y la luz (**PR-BAJA**)

Hace uso de la habilidad manual para la realización de un dibujo lo más proporcional posible con la realidad.(**PR-MEDIA**)

Produce un acabado profesional de su obra (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DREAMWEAVER

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda(**PR-ALTA**)

Aprender herramientas principales, interfaz del programa (**PR-MEDIA**)

Crear ruta local de la web y propiedades.(**PR-BAJA**)

Diagramar contenido de texto en la página web. (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA HISTORIA DEL ARTE ECUATORIANO

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales. (**PR-ALTA**)

Aprende a identificar las diferentes etapas del arte.(**PR-BAJA**)

Despierta el interés por la cultura y domina los orígenes del arte prehistórico.(**PR-MEDIA**)

Se concentra en conocer las primeras civilizaciones y su rol en el impacto del proceso artístico en el mundo.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA FLASH

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda(**PR-ALTA**)

Conocer la configuración adecuada de la escena, manejar bien los tiempos y conocer los tipos de símbolos.(**PR-MEDIA**)

Crear la animación de objetos usando más herramientas como efectos de color.(**PR-MEDIA**)

Manejar efectos más avanzados logrando crear contenidos para web.(**PR.BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA SERIGRAFÍA 1-2

Utilizar técnicas para la correcta preparación (pre-prensa) de archivos digitales para impresión en los distintos medios de reproducción: offset, digital, serigrafía, etc.(**PR-ALTA**)

Conocer los antecedentes históricos de la serigrafía y conceptos generales(**PR- BAJA**)

Conocer la técnica de la serigrafía y podrá experimentar en primeras impresiones.(**PR-MEDIA**)

Aprende a manejar la malla y la pintura. (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA PREPrensa 1-2

Utilizar técnicas para la correcta preparación (pre-prensa) de archivos digitales para impresión en los distintos medios de reproducción: offset, digital, serigrafía, etc. **(PR-ALTA)**

Entiende principios conceptos básico de la diagramación **(PR-BAJA)**

Ordena documentos impresos en 3 y 6 columnas **(PR-MEDIA)**

Aplica conocimientos adquiridos en casos de estudio **(PR- ALTA)**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA ACTION SCRIPT

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda. **(PR-ALTA)**

Manejo de control de película y manejo de variables **(PR-MEDIA)**

Comprensión y desarrollo de Animaciones matemáticas **(PR-MEDIA)**

Conocimiento en el manejo de estructuras XML **(PR-MEDIA)**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA ARTE Y DIAGRAMACIÓN

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales. **(PR-ALTA)**

Entiende principios conceptos básico de la diagramación **(PR- BAJA)**

Ordena documentos impresos en 3 y 6 columnas **(PR-MEDIA)**

Ordena folletos y etiquetas, hojas informativas y periódicos **(PR-MEDIA)**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLES 4

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(**PR-ALTA**)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(**PR- ALTA**)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (**PR-MEDIA**)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera(**PR- MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA AUTOCAD

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos.(**PR-ALTA**)

Conocimiento de la configuración básica y avanzada del programa de AutoCAD(**PR-MEDIA**)

Manejo de dimensiones y herramientas de cálculo(**PR-BAJA**)

Conocimiento y manejo de trayectorias, bloques de construcción y formatos de presentación.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA INDESIGN

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos.(**PR-ALTA**)

Conocer interfaz del programa y sus configuraciones.(**PR-MEDIA**)

Configurar y maquetar texto(**PR-BAJA**)

Manejar textos, efectos, gráficos, colores.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA PACKING

Diseñar empaques de productos creativos e innovadores, acordes a las exigencias presentes en el mercado.(**PR-ALTA**)

Define conceptos generales de empaques, origen, importancia, funciones y materiales en general. (**PR – BAJA**)

Conocimiento colores en los empaques y maneja el marketing con relación a los empaques. (**PR - MEDIA**)

Practica y conoce como hacer troqueles para diferentes productos.(**PR – ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA GUIÓN

Interpretar la historia del arte, sus formas, dibujos, caricaturas y sus manifestaciones gráfica, en el Ecuador y a nivel mundial, demostrando cultura y conocimiento en el desarrollo de sus actividades profesionales(**PR-ALTA**)

Define conceptos generales comunicación, producción audiovisual, estructuras y movimientos.(**PR-MEDIA**)

Conoce acerca de narración, sonidos, estructura de los guiones y diferentes tipos de recursos.(**PR-MEDIA**)

Desarrolla diferentes tipos de guión y describe las escenas en ellos(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA PULICIDAD

Detectar las necesidades en materia de comunicación gráfica que se presentan en grupos, organizaciones e instituciones públicas o privadas, diseñando campañas publicitarias de distintos tipos.(**PR-MEDIA**)

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda.(**PR-ALTA**)

Conocimiento de diferencias en atl y btl.(**PR-MEDIA**)

Conocimiento de segmentación, objetivos y estrategias publicitarias.(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA ADOBE PREMIERE

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Conocer interfaz del programa y hacer cortes en el video (**PR-BAJA**)

Aprender importaciones transición de video (**PR-MEDIA**)

Editar un video con contenido, audio, efectos, transiciones y todo lo aprendido.(**PR-ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA ADOBE ENCORE

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos(**PR-ALTA**)

Entiende el uso de las herramientas básicas del software (**PR-BAJA**)

Aplica el uso de botones con movimiento para el desarrollo de CD y DVD (**PR-MEDIA**)

Crea Dvd multimedia con transición de imágenes y sonido (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA ADOBE AFTER EFFECTS

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Conocer interfaz del programa y manejar mascararas.(**PR-BAJA**)

Aprender a manejar posiciones de cámara orientación, perspectivas.(**PR-MEDIA**)

Manejar efectos de luces, colores, 3D.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLES 5

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(**PR-ALTA**)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(**PR- ALTA**)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (**PR-MEDIA**)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera(**PR- MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA LIGHTWAVE

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Manejar conceptos básicos y entender todo acerca de objetos en 3D(**PR-BAJA**)

Aprender el manejo de huesos para modelado de objetos en 3D(**PR-MEDIA**)

Elaborará animación a objetos modelados en 3D.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA MAYA 3D

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Conocer conceptos e interfaz del programa, logrando manejar objetos.(**PR-BAJA**)

Aprender el manejo de extrusión y editar objetos.(**PR-MEDIA**)

Aprender modelado de objetos en tercera dimensión.(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA FOTOGRAFÍA

Gestionar el diseño y la producción de la imagen fotográfica de excelente calidad, y participar en exposiciones públicas o privadas.(**PR-ALTA**)

Aprende a manipular las herramientas de las cámaras y su función práctica(**PR-BAJA**)

Utiliza las herramientas en proyectos en exteriores tomando en cuenta todas las herramientas y programa de digitalización.(**PR-MEDIA**)

Capacitado en los conocimientos introductorios fotográficos(**PR-BAJA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA LENGUAJE 2 SCRIPT

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda.(**PR-ALTA**)

Conocer los fundamentos básicos del lenguaje.(**PR-BAJA**)

Manejar y controlar el clip de película.(**PR-MEDIA**)

Crear menú, botones y cargar películas externas.(**PR-MEDIA**)

Crear una página web interactiva aplicando la programación aprendida.(**PR-ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA 3D STUDIO MAX

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Manejar interfaz del programa y manejo de objetos geométricos(**PR-BAJA**)

Aprender a hacer alineaciones y ajustar medidas adecuadas.(**PR-MEDIA**)

Manejar modificadores para ir distorsionando figuras y conseguir modelado 3D(**PR-ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA MYSQL -PHP

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda. (**PR-ALTA**)

El alumno aprende a crear páginas HTML. (**PR – BAJA**)

Aprende a usar hojas de estilo en cascada para la maquetación de una página web. (**PR – MEDIA**)

Empieza a trabajar con PHP y todos sus elementos básicos. (**PR – MEDIA**)

Aprende a usar formularios y trabajar con los diferentes recursos brindados por las variables del sistema de PHP. (**PR – ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE INGLES 6

Traduce manuales y programas por medio del uso adecuado de las reglas de lectura, escritura y ortografía de Idioma Inglés.(**PR-ALTA**)

Expresarse oralmente y de forma escrita utilizando las funciones comunicativas correspondientes y el vocabulario técnico, con una corrección lingüística que no interfiera en la comprensión del lenguaje y con una mayor riqueza en el vocabulario.(**PR- ALTA**)

Procesar información de textos de mediana complejidad, ya sean adaptados o auténticos, sobre temas diversos para desarrollar (**PR-MEDIA**)

Reforzar el conocimiento de la lengua materna como resultado del desarrollo de las habilidades que se ejercitan en la lengua extranjera(**PR- MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA JOOMLA

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda.(PR-ALTA)

Conocer los fundamentos básicos y estructura del programa(**PR-MEDIA**)

Aprender la instalación correcta del programa(**PR-BAJA**)

Elaborar los menús de la página.(**PR-MEDIA**)

Estructurar los contenidos y menú (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DIRECTOR

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(PR-ALTA)

Conocer conceptos fundamentales de multimedia.(**PR-BAJA**)

Crear objetos multimedia (**PR-MEDIA**)

Desarrollar galerías de imágenes y reproducciones en quick time(**PR-MEDIA**)

Conocimiento y manejo de funciones, configuración de xtras(**PR-MEDIA**)

Conocer e identificar directorios y archivos (**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA SOFTWARE DE AUDIO

Evaluar la pertinencia y el impacto de nuevas tendencias y herramientas utilizadas en el área del Diseño Gráfico, adaptándose y haciendo uso de las mismas en la elaboración de sus proyectos. (PR-ALTA)

Manejo de velocidades de tiempos y ritmos (PR-MEDIA)

Desarrollo de bases rítmicas. (PR-MEDIA)

Manejo e instalación de plugins (PR-BAJA)

Manejo de pattern y track (PR-MEDIA)

Configuración de volúmenes, y sonidos vocales (PR-MEDIA)

Manejo de canales de mixer, y asignación de track (PR-MEDIA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA GESTIÓN SOCIAL

Demuestra liderazgo y creatividad, en los ámbitos sociales, económicos y empresariales, manifestando apertura hacia la innovación y la crítica (PR-ALTA)

Analiza la utilidad de técnicas de la Investigación social. (PR-MEDIA)

Entiende acerca del papel de los agentes de Socialización. (PR-BAJA)

Desarrolla criterios de análisis a nivel epistemológico y metodológico. (PR-ALTA)

Valora la dimensión ética en los procesos de investigación (PR-MEDIA)

Esquematiza y analiza las técnicas de escrutinio para la información (PR-MEDIA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA MARKETING

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda.(PR-ALTA)

Define y comprende conceptos generales de marketing, objetivos, funciones, las 4Ps(**PR-ALTA**)

Utiliza las 4Ps y la segmentación de manera correcta y fluida.(**PR-ALTA**)

Define estrategias y objetivos, maneja variables de análisis(**PR-MEDIA**)

Desarrollo Investigación y análisis de marca real(**PR-MEDIA**)

Aplican las herramientas de los diferentes tipos de marketing(**PR-MEDIA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA COMBUSTION

Construir composiciones audiovisuales y diseños en 3D, de una altísima calidad y profesionalismo que conlleven a ser tomados en cuenta en diferentes proyectos públicos y privados.(**PR-ALTA**)

Reconocer interface “Workspace”(**PR-BAJA**)

Importar diferentes medios visuales para producción de un medio audiovisual(**PR-MEDIA**)

Conocimiento de herramientas para máscaras y animaciones, métodos de función para filtros aplicados a los diferentes tipos de Footage(**PR-ALTA**)

Aplicación de composición 2d y 3d para la animación de tracking(**PR-MEDIA**)

Integrar objetos de 3d studiomax con combustion, aplicación de opciones de render (**PR-ALTA**)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA DESARROLLO DE PRODUCTOS

Administrar proyectos grupales e individuales en los campos del diseño: Editorial, publicitario, ambiental, comercial, empresarial, organizacional, multimedia, web, marketing y otros. Poniendo en práctica sus conocimientos para satisfacer las necesidades que nuestra sociedad demanda.(**PR-ALTA**)

Define conceptos generales el desarrollo de productos, sus características, estructuras. Como lanzarlos al mercado (**PR-ALTA**)

Conocimiento de estrategias para el desarrollo de productos.(**PR-MEDIA**)

Encontrar el éxito en el lanzamiento.(**PR-MEDIA**)

Desarrollo de investigación (**PR-BAJA**)

Desarrolla proyecto, sustentación y exposición del mismo(**PR-ALTA**)