



Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
Vicerrectorado Académico



FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA



MODALIDAD NO PRESENCIAL

SILABO POR COMPETENCIAS

CURSO

TALLER DE ARTE

I. INFORMACION GENERAL DEL CURSO

1.1	CODIGO	0402407
1.2	ESCUELA PROFESIONAL	Ingeniería Electrónica
1.3	DEPARTAMENTO	Ingeniería de Sistemas, Informática y Electrónica
1.4	LINEA DE CARRERA	
1.5	AREA	Formación General
1.6	CARÁCTER	Obligatorio
1.7	PRE-REQUISITO	Ninguno
1.8	PERIODO LECTIVO	2020-I
1.9	CICLO DE ESTUDIOS	VII
1.10	INICIO-TERMINO	03/08/2020 – 27/11/2020
1.11	EXTENSION HORARIA	3T
1.12	CREDITOS	3
1.13	DOCENTES	Ing. Delvis Morales Escobar
1.14	E-MAIL	ddme8@hotmail.com

Tiempos eran otros en los que la ciencia, el arte y la tecnología estaban marcadamente separados. Hoy en día constituyen una masa difícil de catalogar. Es menester del humano, imitar la naturaleza para así adaptarse a ella. Es por esto que nos hemos transformado en unos solucionadores natos de problemas. La ciencia, la tecnología y otras disciplinas no son más que la respuesta a esa necesidad de resolver problemas. La dificultad está en que con la sociedad cambiante en la que nos desenvolvemos, conjuntamente con el arribo de las computadoras y el mundo digital, nuestras soluciones se han solapado con la extrema necesidad de ser comunicadas. La ciencia debe ser diseñada, así como también la tecnología y el arte. Por esto, muy pronto seremos todos, de alguna forma diseñadores. El diseño se está convirtiendo poco a poco en esa disciplina que conjuga el pensamiento abstracto de los artistas, con el analítico de los científicos. Por ello, el diseño se hace indispensable para la eficiencia al momento de resolver problemas que apuntan a la funcionalidad global.

II. SUMILLA Y DESCRIPCION DEL CURSO

El curso es de naturaleza teórico - práctico y su propósito es desarrollar las potencialidades y habilidades creativas, propiciando experiencias y conocimientos del ser humano.

El arte y la creatividad. Evolución del arte. Visión y sensibilización. Habilidad creativa. Innovación y entorno.

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Con relación al desarrollo tecnológico, Comprende la importancia del arte, la ciencia y la creatividad del ser humano.	ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	1,2,3,4
UNIDAD II	Con relación al entorno, desarrolla su creatividad, a través de la manifestación de pensamientos y la resolución innovadora de conflictos	IDEAS Y CREATIVIDAD	5,6,7,8
UNIDAD III	Para la creación de nuevos productos, diseña productos, modelándolos según las necesidades del usuario.	ARTE, DISEÑO, MODELOS	9,10,11,12
UNIDAD IV	En función a una necesidad, Desarrolla un prototipo basado en su creatividad, para presentarlo como un producto, servicio o proceso.	PROTOTIPO, PRODUCTO.	13,14,15,16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

Nº	INDICADOR
1	Analiza los tipos y características del Arte.
2	Comprende , la importancia del arte en la sociedad.
3	Relaciona el arte, la ciencia y la tecnología.
4	Analiza la relación entre arte y diseño.
5	Comprende la relación entre idea y creatividad.
6	Propone , ideas creativas de productos electrónicos
7	Utiliza , técnicas de creatividad y propone una idea de producto.
8	Bosqueja una idea de producto electrónico.
9	Comprende las características del diseño.
10	Comprende la importancia del diseño industrial.
11	Utiliza herramientas virtuales para el modelado de productos.
12	Diseña un modelo creativo y funcional de producto electrónico.
13	Observa la fabricación de un producto electrónico.
14	Comprende la importancia de un prototipo
15	Implementa un prototipo de producto electrónico
16	Expone las características del prototipo implementado.

V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS

UNIDAD DIDACTICA I: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA I: Con relación al desarrollo tecnológico, Comprende la importancia del arte, la ciencia y la creatividad del ser humano.					
	SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Conoce El Arte, su historia, tipos, características.	Realiza un cuadro resumen de los tipos de Arte	Participa activamente en el desarrollo temático.	Expositiva: Uso de Google Meet Videos del tema Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	Analiza los tipos y características del Arte.	
2	Describe la importancia del Arte en la sociedad.	Demuestra como una obra del arte influye en la sociedad.	Participa activamente en el desarrollo temático		Comprende la importancia del arte en la sociedad.	
3	Describe la influencia del arte en el desarrollo tecnológico.	Observa ejemplos de productos tecnológicos influenciados por el arte.	Entrega oportunamente una investigación monográfica sobre el arte		Relaciona el arte, la ciencia y la tecnología.	
4	Distingue entre Arte y Diseño	Elabora ejemplos de casos de arte y diseño.			Analiza la relación entre arte y diseño.	
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
Evaluación virtual tipo cuestionario con 20 preguntas como mínimo.		Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases virtuales sincronicas.		

UNIDAD DIDACTICA I: IDEAS Y CREATIVIDAD	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA II: Con relación al entorno, desarrolla su creatividad, a través de la manifestación de pensamientos y la resolución innovadora de conflictos					
	SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Distingue entre Ideas e imaginación	Propone y selecciona ideas individualmente y en grupos	Participa activamente en el desarrollo temático.	Expositiva: Uso de Google Meet Videos del tema Casos Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	Comprende la relación entre idea y creatividad.	
2	Identifica productos tecnológicos creativos	Realiza una selección de productos tecnológicos creativos.	Participa activamente en el desarrollo temático.		Propone ideas creativas de productos electrónicos	
3	Conoce las Técnicas de creatividad	Ejecuta técnicas para potenciar la creatividad.	Se interesa en la aplicación de una técnica creativa		Utiliza técnicas de creatividad y propone una idea de producto.	

	4	Analiza la Innovación de productos	Propone ideas innovadoras.	Entrega un informe sobre innovaciones tecnológicas.		Bosqueja una idea de producto electrónico
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA						
		EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
		Evaluación virtual tipo cuestionario con 20 preguntas como mínimo.	Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases virtuales síncronas.	

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA III: Para la creación de nuevos productos, diseña productos, modelándolos según las necesidades del usuario.						
UNIDAD DIDACTICA I: ARTE, DISEÑO Y MODELOS	SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Describe las características del diseño de productos.	Elabora una propuesta de un nuevo producto.	Entrega informe de investigación de productos novedosos, oportunamente.	Expositiva: Uso de Google Meet Videos del tema Casos Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	Comprende las características del diseño
	2	Analiza la importancia del diseño industrial	Elabora un diseño de nuevo producto			Comprende la importancia del diseño industrial
	3	Conoce herramientas digitales para el diseño de productos	Utiliza herramientas digitales para el diseño de productos.	Entrega un diseño de un producto novedoso, oportunamente.		Utiliza herramientas virtuales para el modelado de productos.
4	Representa modelos utilizando herramientas digitales	Crea un modelo de producto electrónico	Diseña un modelo creativo y funcional de producto electrónico.			
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA						
		EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
		Evaluación virtual tipo cuestionario con 20 preguntas como mínimo.	Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases virtuales síncronas.	

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA IV: En función a una necesidad, Desarrolla un prototipo basado en su creatividad, para presentarlo como un producto, servicio o proceso.						
UNIDAD DIDACTICA I: PROTOTIPO Y	SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Describe la importancia de un prototipo.	Observa la fabricación de un producto.	Valora la importancia de la fabricación de un producto	Expositiva: Uso de Google Meet Videos del tema Casos	Observa la fabricación de un producto electrónico

2	Conoce los procesos de implementación de un prototipo.	Construye un prototipo a partir de un diseño propuesto.	Comparte acciones para la elaboración de prototipo	Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	Comprende la importancia de un prototipo
3	Explica los beneficios de la construcción de un prototipo.	Prueba la funcionalidad del prototipo.	Entrega el prototipo concluido.		Implementa un prototipo de producto electrónico
4	Describe las características del prototipo implementado	Prueba la funcionalidad del prototipo.			Expone las características del prototipo implementado.
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
Evaluación de funcionalidad de Prototipo		Entrega de un (01) prototipo.		Asiste puntualmente y entrega oportunamente su informe final.	

I. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Por la naturaleza de la asignatura, se utilizarán las siguientes estrategias metodológicas, que van permitir el logro de las capacidades y competencias citadas líneas arriba:

- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Otros métodos activos adecuados para el curso

II. MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo de la presente asignatura son los siguientes:

- Materiales convencionales como Separatas, guías de prácticas y Pizarra.
- Materiales audiovisuales como videos
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas informáticas con fines educativos.

III. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En primer lugar, optamos por definir la evaluación de la unidad como un PROCESO mediante el cual se busca determinar el nivel de dominio de un logro de aprendizaje con base a CRITERIOS consensuados y EVIDENCIAS para establecer los aprendizajes desarrollados y aspectos a mejorar, buscando que el estudiante tenga el reto del mejoramiento continuo, a través de la, METACOGNICIÓN y RETROALIMENTACIÓN del docente.

En este sentido, la evaluación en las unidades de aprendizaje tiene que estar relacionada directamente con los logros de aprendizaje.

El sistema de evaluación se rige por el Reglamento Académico General aprobado por Resolución de Consejo Universitario N° 0105-2016-CU-UH de fecha 01 de marzo del 2016.

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

Para los currículos por competencia las evaluaciones se organizarán en cuatro módulos, cada módulo comprenderá así:

- Evaluación de Conocimiento (con un decimal sin redondeo): E
- Evaluación de Producto (con un decimal sin redondeo): P

- Evaluación de Desempeño (con un decimal sin redondeo) : T

$$PM1 = 0.30 (E) + 0.35(P) + 0.35 (T)$$

El promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados De cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4), calculado de la siguiente manera.

$$PF = \frac{PM1+PM2+PM3+PM4}{4}$$

El carácter cuantitativo vigesimal consiste en que la escala valorativa es de cero (0) a veinte (20), para todo proceso de evaluación, siendo once (11) la nota aprobatoria mínima, Sólo en el caso de la nota promocional la fracción de 0,5 o más va a favor de la unidad entera inmediata superior (Art. 130).

Para los currículos de estudio por competencias no se considera el examen sustitutorio (Art. 138).

IV. Fuentes de información Bibliográficas

Proporciona información que ayude al aprendizaje en clase y fuera de ella. De igual manera motiva al estudiante a localizar información más allá de lo proporcionado en el aula.

BIBLIOGRAFIA

N°	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	La Historia del Arte	GOMBRICH, E. H.		2001
2	el arte rompe las reglas	<i>Banksy,</i>		2017
3	El pensamiento lateral.	BONO, E. DE		1974
4	La creación científica.	MOLES, A.		1986
5	El método Lean Startup	Eric Ries		2011
6	Innovación abierta	Henry Chesbrough		2005
7	Los secretos de los genios de la creatividad	Michael Michalko		

ING. DELVIS MORALES ESCOBAR
DOCENTE NOMBRADO