



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática  
Escuela Profesional de Ingeniería Electrónica

**TALLER DE ARTE**



**SILABO POR COMPETENCIAS**

**PLAN CURRICULAR N° 02**

**2019**

## 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	2018-II
1.9	CICLO DE ESTUDIOS	VII
1.10	INICIO-TERMINO	02/09/2019 - 27/12/2019
1.11	EXTENSION HORARIA	3T
1.12	CREDITOS	3
1.13	DOCENTES	Ing. Delvis Morales Escobar
1.14	E-MAIL	<a href="mailto:ddme8@hotmail.com">ddme8@hotmail.com</a>

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	Comprende la importancia del arte y la creatividad en el desarrollo humano	EL ARTE, EVOLUCION	1,2,3,4
UNIDAD II	<b>Desarrolla</b> su creatividad, a través de la sensibilización, la manifestación de pensamientos y la resolución innovadora de conflictos	IDEAS CREATIVIDAD Y CIENCIA	5,6,7,8
UNIDAD III	<b>Aplica</b> el concepto de arte y tecnología, en el diseño de productos, modelándolos según las necesidades del usuario.	DISEÑO, MODELOS	9,10,11,12
UNIDAD IV	<b>Desarrolla</b> 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

N°	INDICADOR
1	<b>Reconoce</b> , la importancia del arte.
2	<b>Comprende</b> , la relación del arte con la tecnología.
3	<b>Propone</b> , ideas creativas
4	<b>Aplica</b> de forma adecuada los conocimientos tecnológicos para la implementación de ideas creativas.
5	<b>Diseña</b> , nuevos modelos de productos
6	<b>Realiza</b> el diseño de un producto
7	<b>Comprende</b> la importancia de un prototipo
8	<b>Implementa</b> prototipos básicos de nuevos productos

## V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA I: Comprende</b> la importancia del arte y la creatividad en el desarrollo humano.					
SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Conceptualización y evolución histórica del arte.	Reconoce la evolución del arte	Entrega oportunamente una investigación monográfica sobre el arte	Exposición académica y demostrativa, relacionando la teoría con la práctica.	<b>Reconoce</b> la importancia del arte.
2	Visión actual del arte.	Comprende la importancia del arte en la concepción de un producto.			
3	Clasificación del arte.	Distingue los diferentes tipos de arte.	Entrega oportunamente una investigación monográfica sobre la relación entre el arte y el diseño.		<b>Comprende</b> la relación entre el arte y el diseño tecnológico.
4	Arte y Diseño	Relaciona el arte y el diseño.			
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
Evaluación del arte y su relación con el diseño y la ciencia.		Entrega de dos (02) informes sobre el arte y su relación con la tecnología y el mundo moderno		Asiste puntualmente y entrega oportunamente sus informes.	

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA II: Desarrolla</b> su creatividad, a través de la sensibilización, la manifestación de pensamientos y la resolución innovadora de conflictos					
SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Ideas, imaginación	Propone y selecciona ideas individualmente y en grupos	Entrega oportunamente un consolidado de una idea propuesta.	Exposición académica y demostrativa, relacionando la teoría con la práctica.	Consolida una idea
2	Creatividad	Diferencia la creatividad artística de la creatividad científica	Entrega un resumen de técnicas creativas		Propone una innovación creativa.
3	Técnicas de creatividad	Ejecuta técnicas para potenciar la creatividad.			
4	Innovación: clasificación, enfoques.	Propone innovaciones tecnológicas.	Entrega un informe de innovaciones tecnológicas.		

EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA		
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Diferencia idea-creatividad-innovación	Entrega 03 informes de sobre ideas, técnicas creativas e innovación.	Asiste puntualmente y entrega oportunamente sus trabajos.

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA III: Aplica</b> el concepto de arte y tecnología, en el diseño de productos, modelándolos según las necesidades del usuario.					
SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Definición del producto, Diseño industrial.	Comprende el proceso de creación de un nuevo producto.	Entrega informe de investigación de productos novedosos, oportunamente.	Exposición académica y demostrativa, relacionando la teoría con la práctica.	<b>Diseña</b> modelos de un nuevo producto
2	Diseño del Producto	Ejecuta las diferentes fases que comprende el diseño de un producto.			
3	Técnicas de diseño de productos	Aplica técnicas para el diseño de productos.	Entrega informe de diseño de un producto novedoso, oportunamente.		<b>Realiza</b> el diseño de un producto.
4	Casos prácticos	Realiza un análisis de algunos casos prácticos.			
EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
Evaluación de técnicas de diseño de un producto		Entrega el diseño de modelos de productos		Asiste puntualmente y entrega oportunamente sus informes.	

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA IV: Desarrolla</b> un prototipo basado en su creatividad, para presentarlo como un producto, servicio o proceso.					
SEM	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDACTICA	INDICADORES DE LOGRO
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Definición de prototipo, usos y categorización.	Identifica la categorización de prototipos.	Realiza un trabajo monográfico de ejemplos de prototipos	Exposición académica y demostrativa, relacionando la teoría con la práctica.	Entrega un prototipo.
2	Tipos, dimensiones y proceso de uso de un prototipo.	Selecciona el tipo de prototipo a desarrollar.	Proporciona un bosquejo de prototipo.		
3	Funcionalidad, beneficios y riesgos de un prototipo.	Verifica la funcionalidad del prototipo a desarrollar.	Entrega un informe de funcionalidad de prototipo.		

4	<i>Desarrollo del prototipo.</i>	<i>Implementa un prototipo.</i>	<i>Entrega el prototipo concluido.</i>		
<b>EVALUACION DE LA UNIDAD DIDACTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<i>Evaluación de conocimientos sobre prototipado.</i>		<i>Entrega de un (01) prototipo.</i>		<i>Asiste puntualmente y entrega oportunamente su informe final.</i>	

## **VI. 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 proyectos
- Aprendizaje colaborativo.
- Otros métodos activos adecuados para el curso

## **VII. 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.

## **VIII. 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 un proceso permanente e integral que permite medir el logro del aprendizaje alcanzado por los estudiantes de las Escuelas Profesionales.

El sistema de evaluación es integral, permanente, cualitativo y cuantitativo (vigesimal) y se ajusta a las características de las asignaturas dentro de las pautas generales establecidas por el Estatuto de la Universidad y el presente Reglamento (Art. 124 y 125).

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).

## IX. 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

Nº	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		