



UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION



<p style="text-align: center;">SÍLABO POR COMPETENCIAS</p> <p style="text-align: center;">CURSO: TALLERES DE ARTE</p> <p style="text-align: center;">DOCENTE: ING. DELVIS MORALES ESCOBAR</p>
--





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

SÍLABO DE TALLERES DE ARTE

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	NINGUNO
Semestre Académico	2025-2
Código del Curso	0402407
Créditos	03
Horas Semanales	Hrs. Totales: 03 Teóricas: 03 Practicas : 00
Ciclo	VII
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	MORALES ESCOBAR, DELVIS BEDER
Correo Institucional	dmorales@unjfsc.edu.pe
N° de Celular	992995781

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN 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.





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	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





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

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





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

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 Casos Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	Analiza los tipos y características del Arte.
2	Describe la implicancia 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 tipo cuestionario con 10 preguntas como mínimo.		Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases presenciales.	

UNIDAD DIDACTICA I: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

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 se 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 tipo cuestionario con 10 preguntas como mínimo.		Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases presenciales.	

UNIDAD DIDACTICA I: IDEAS Y CREATIVIDAD





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

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 tipo cuestionario con 10 preguntas como mínimo.		Entregará por lo menos un (01) trabajo monográfico de investigación.		Sera determinado por el nivel de participación en las clases presenciales.	

UNIDAD DIDACTICA I: ARTE, DISEÑO Y MODELOS





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

UNIDAD DIDACTICA I: PROTOTIPO, Y PRODUCTO

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.

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 Debates: Foros, Chat Lecturas: Uso de repositorios digitales. Lluvia de ideas Foros, Chat	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		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.	





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Lap top con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

VII. EVALUACIÓN

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.

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1 • Estudios de Casos • Cuestionarios	5%	0.05	Cuestionario
2 • Sustentación oral • Argumentación de la investigación	7%	0.07	Cuestionario
3 • Exposiciones de los trabajos, y argumentación	8%	0.08	Cuestionario
4 • Exposiciones de los trabajos, y argumentación	10%	0.1	Cuestionario/videos
Total Evidencia de Conocimiento	30%	0.3	





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

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.

2. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posibles.	15%	0.15	
3. Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema.	10%	0.1	
Total Evidencia del Desempeño	30%	0.3	

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.

3. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido
2. Contenido de forma y fondo	20%	0.2	
3. Aportes hechos al trabajo	15%	0.15	
Total Evidencia del Producto	40%	0.4	

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

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





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

CRONOGRAMA ACADEMICO

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO		
	DEL	AL
Módulo I	29/09/2025	03/10/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	27/10/2025	31/10/2025
Módulo III	24/11/2025	28/11/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	22/12/2025	26/12/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)	26/12/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA		
	DEL	AL
Módulo I	06/10/2025	12/10/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)	03/11/2025	09/11/2025
Módulo III	01/12/2025	07/12/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	27/12/2025	30/12/2025
FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO	29/12/2025	31/12/2025
IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO	29/12/2025	31/12/2025
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional Informa al Decano el incumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades		
Inicio y término de clases	08/09/2025	26/12/2025

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

UNIDAD DIDACTICA I:

- GOMBRICH, E. H. (2001). La Historia del Arte (Prentice Hall).
- <https://www.seidor.com/es-pe/blog/impacto-tecnologia-evolucion-arte>

UNIDAD DIDACTICA II:

- Banksy, (2017). El arte rompe las reglas (Prentice Hall).
- Rodríguez (2015). Desarrollo, Creatividad e innovación (Areandina)
- <https://giosyst3m.net/es/blog/creatividad-proceso-de-innovacion>

UNIDAD DIDACTICA III:

- Henry Chesbrough (2005). Innovación abierta (Prentice Hall)

UNIDAD DIDACTICA IV:

- Eric Ries (2011). El método Lean Startup (Prentice Hall).

**ING. DELVIS MORALES ESCOBAR
DOCENTE NOMBRADO**

Huacho, setiembre, 2025

