



UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA INDUSTRIAL



MODALIDAD PRESENCIAL SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: TALLERES DE ARTE

DOCENTE: ING. MARTINEZ CHAFALOTE ULISES ROBERT





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

SÍLABO DE TALLERES DE ARTE

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	COMPLEMENTARIOS ESPECIALIZADOS
Semestre Académico	2026-1
Código del Curso	3109406
Créditos	02
Horas Semanales	Hrs. Totales: _03_ Teóricas _01_ Practicas _02_
Ciclo	VI
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	MARTINEZ CHAFALOTE ULISES ROBERT
Correo Institucional	Umartinez@unjfs.edu.pe
N° de Celular	945475965

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El desarrollo del Taller de Arte tiene como propósito el desarrollo integral del estudiante porque les ayudan a expresar su creatividad y sensibilidad estética en lo que concierne a la expresión y apreciación artística.

Solo se requiere un ambiente propicio de materiales adecuados y que resalte las capacidades de los estudiantes, dándole la oportunidad de disfrutar del proceso.

La pedagogía del arte, se propone apoyar la necesidad natural de expresión del ser humano, ofreciendo múltiples posibilidades de dar cauce a la percepción e interpretación a la realidad. Procurando inculcar sentimientos de confianza y seguridad en los estudiantes.

Es un curso teórico – práctico correspondiente a la formación general básica. Propone desarrollar proyectos artísticos a partir de la investigación aplicada a la construcción de significados visuales e interdisciplinarios.

Desarrolla los siguientes contenidos:

- I. Investigación en el tema motivador de la creación, selección y análisis de referentes contextuales, visuales y técnicos (dibujo).
- II. Identificación de la intención comunicativa, exploración en técnicas de representación (mezclado o matizado de colores).
- III. Elaboración de boceto final a escala, producción. (Pintura).
- IV. Intervención en el espacio y autoevaluación (Elocución)





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	<p>Reconoce la importancia del dibujo (arte) que cultivan hábitos de sensibilidad en lo cotidiano del profesional en ingeniería industrial.</p> <p>Dibujo significa tanto el arte que enseña a dibujar, como la delineación, figura o imagen ejecutada en oscuro y claro. Es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal y ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos, costumbres y cultura.</p>	Dibujo	1-4
UNIDAD II	<p>Para realizar diferentes proyectos de manualidades siempre vamos a necesitar algún tipo de pintura, pero el que necesitemos diferentes colores para nuestros proyectos no quiere decir que tenemos que comprar todas las tonalidades disponibles en las pinturas comerciales. Podemos crear nuestros colores si sabemos cómo mezclarlos o combinarlos.</p>	Matizado de Colores	5-8
UNIDAD III	<p>La pintura es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo. La práctica del arte de pintar, consiste en aplicar, en una superficie determinada - una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, un fragmento de tejido, etc.; una técnica determinada, para obtener una composición de formas, colores, texturas, dibujos, etc. dando lugar a una obra de arte según algunos principios estéticos.</p>	Pintura	9-12
UNIDAD IV	<p>Fundamenta las razones que la práctica del arte desarrolla capacidades, habilidades, valores y actitudes en la formación integral del futuro profesional en ingeniería industrial.</p> <p>Los oradores experimentados han desarrollado tanto sus habilidades, que pueden realizar una presentación con gran coordinación en su voz, su lenguaje corporal y la organización de su mensaje sin siquiera pensarlo.</p>	Habilidades en el Arte de hablar en público	13-16





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Compara los resultados de los gráficos hechos por los estudiantes, tomando como base el delineado y el uso de escalas.
2	Analiza las diferentes perspectivas, basado en la bibliografía validada.
3	Promueve en el trabajo el uso de las técnicas y normas de las artes gráficas.
4	Emplea menos recursos en el sistema gráfico, tomando como base la de modernización planteada por la organización. Calcula los diferentes indicadores de productividad en el dibujo.
5	Examina exhaustivamente las actividades de un proceso de selección, tomando como base la teoría de los colores.
6	Identifica las actividades que no generen errores o confusiones al momento de elegir los tintes.
7	Participa en la mejora de métodos de trabajos más eficientes y eficaces, tomando como base nuevos estudios actualizados.
8	Idea nueva forma de diseño o desarrollo de las mezclas o empleo de materiales.
9	Reconoce los fundamentos básicos de los Talleres de Arte (pintura) haciendo un informe.
10	Aplica las técnicas básicas para el pintado de un dibujo.
11	Aplica las técnicas básicas de las Artes del coloreado en un tablero.
12	Realiza la expresión artística utilizando materiales reciclados sin dañar la naturaleza.
13	Desarrolla la actividad de expresión gestual como herramienta de desinhibición.
14	Desarrolla la expresión corporal.
15	Elabora un trabajo relacionado al producto de pintura terminado con pasajes de la vida cotidiana.
16	Representa una pintura resaltando el análisis, el mensaje, la creatividad y su estado emocional.





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

Unidad Didáctica I :	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I : Investigación en el tema motivador de la creación, selección y análisis de referentes contextuales, visuales y técnicos (dibujo).					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
	1	1. Elementos del dibujo, el punto, la línea y la escala.	Esbozar la importancia del dibujo en las artes gráficas utilizando sus elementos.	Justificar la importancia del dibujo como arte en el futuro ingeniero.	Expositiva (Docente/Alumno) • Uso de Pizarra y Data	Compara los resultados de los gráficos hechos por los estudiantes, tomando como base el delineado y el uso de escalas.
	2	2. Clases de perspectivas del dibujo: perspectiva angular y paralela.	Comparar los distintos resultados con el uso de las vistas angulares y paralelas.	Debatir entre los nuevos equipamientos con los ya utilizados.	Debate dirigido (Discusiones) • Aula	Analiza las diferentes perspectivas, basado en la bibliografía validada.
	3	3. Valoración tonal. Escala de valores.	Ejecutar la teoría de la valoración en la gráfica y el valor de uso de escalas.	Justificar dichas teorías.	Lecturas • Uso de diapositivas, repositorios digitales	Promueve en el trabajo el uso de las técnicas y normas de las artes gráficas.
	4	4. Tipos de letras a dibujar.	Identificar los tipos de letras, cálculos y diseños de las letras y su embellecimiento e importancia en la vida cotidiana.	Proponer la técnica más adecuada.	Lluvia de ideas (Saberes previos) • Aula	Emplea menos recursos en el sistema gráfico, tomando como base la de modernización planteada por la organización. Calcula los diferentes indicadores de productividad en el dibujo.
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios. 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase presencial y expresión 		





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II : Identificación de la intención comunicativa, exploración en diferentes técnicas de representación (mezclado o matizado de colores).

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	1. Conocimiento y empleo de los colores (matiz).	Ejecutar la teoría para la selección de los colores.	Justificar la teoría de la selección de los colores.	Expositiva (Docente/Alumno) • Uso de Pizarra y Data	Examina exhaustivamente las actividades de un proceso de selección, tomando como base la teoría de los colores.
6	2. Conocer los tipos de tintes (colorimetría) y las clases de pinturas.	Identificar los tintes y las clases de pinturas existentes.	Proponer la técnica más adecuada para la selección de los tintes y las pinturas.	Debate dirigido (Discusiones) • Aula	Identifica las actividades que no generen errores o confusiones al momento de elegir los tintes.
7	3. Las teorías de la visión.	Identificar con la visión la percepción, especificación y la fenomenología de las reacciones.	Usar la vista como herramienta de proceso más adecuado para el matizado.	Lecturas • Uso de diapositivas, repositorios digitales	Participa en la mejora de métodos de trabajos más eficientes y eficaces, tomando como base nuevos estudios actualizados.
8	4. Técnicas del mezclado a proporción.	Discutir la calidad de los resultados en el mezclado de los colores.	Justificar la importancia del acertijo de la combinación de colores con la tonalidad requerida.	Lluvia de ideas (Saberes previos) Aula	Idea nueva forma de diseño o desarrollo de las mezclas o empleo de materiales.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase presencial y expresión

Unidad Didáctica II





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III : Elaboración del boceto final a escala, producción (pintura).

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	1. Fundamentos básicos de los Talleres de Arte (pintar) haciendo un informe.	Distinguir el conocimiento artístico de la pintura para desarrollar habilidades y destrezas en las creaciones.	Desarrollar el espíritu analítico-crítico.	Expositiva (Docente/Alumno) • Uso de Pizarra y Data	Reconoce los fundamentos básicos de los Talleres de Arte (pintura) haciendo un informe.
10	2. Técnicas básicas de las Artes para el pintado o coloreado en un dibujo.	Identificar las configuraciones de las formas bidimensionales y tridimensionales.	Seguridad personal para argumentar y debatir sus ideas.	Debate dirigido (Discusiones) • Aula	Aplica las técnicas básicas para el pintado de un dibujo.
11	3. Técnicas básicas de las Artes del coloreado para hacer letreros y paneles con un tipo de pintura.	Elaborar un dibujo artístico en un tablero.	Respeto y valoración de las ideas del otro.	Lecturas • Uso de diapositivas, repositorios digitales	Aplica las técnicas básicas de las Artes del coloreado en un tablero.
12	4. Expresión artística utilizando materiales reciclados.	Ejecutar acciones de Artes Plásticas en una manualidad.	Concentración para el trabajo individual.	Lluvia de ideas (Saberes previos) • Aula	Realiza la expresión artística utilizando materiales reciclados sin dañar la naturaleza.
Unidad Didáctica III	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios. 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase presencial y expresión





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03


PROCESO: PLANIFICACION

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV : Intervención en el espacio y autoevaluación (hablar en público).

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	Fundamentos básicos de Autoestima, Autoconocimiento, Soltura corporal, expresión gestual como herramienta de desinhibición.	Realizar ejercicios corporales para la expresión e improvisación.	Demuestra práctica La interpretación mediante el uso del cuerpo expresivo.	Expositiva (Docente/Alumno) ● Uso de Pizarra y Data	Desarrolla la actividad de expresión gestual como herramienta de desinhibición.
14	Habilidades Sociales, expresión corporal. Como superar el temor al Público, Exposiciones en grupo.	Demuestra las técnicas de relajación – tensión y Practicar Ejercicios personales y grupales.	Reconoce los elementos de la estructura dramática. Trabajo en grupo.	Debate dirigido (Discusiones) ● Aula	Desarrolla la expresión corporal.
15	El arte y la vida social. El arte como expresión emocional no verbal Actividades de risoterapia.	Ejecuta movimientos y acciones con sus compañeros.	Valora la elocución como una forma de realización personal.	Lecturas ● Uso de diapositivas, repositorios digitales	Elabora un trabajo relacionado al producto de pintura terminado con pasajes de la vida cotidiana.
16	Obra pintada de la vida cotidiana o de la imaginación. Dramatizaciones de diferentes puntos encontrados.	Presenta la primera muestra de la obra (proyecto).	Valora Trabajo en grupo de expresión gestual.	Lluvia de ideas (Saberes previos) ● Aula	Representa una pintura resaltando el análisis, el mensaje, la creatividad y su estado emocional.
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
<ul style="list-style-type: none"> Estudios de Casos Cuestionarios. 		<ul style="list-style-type: none"> Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> Comportamiento en clase presencial y expresión 	

Unidad Didáctica IV



	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16		Versión: 03
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.





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
UNIDAD I Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los métodos de investigación.	5%	0.05	Cuestionario
UNIDAD II Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los proyectos de investigación en tecnología.	7%	0.07	Cuestionario
UNIDAD III Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de la investigación en ingeniería	8%	0.08	Cuestionario
UNIDAD IV Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los informes científicos. Se incluirán en la evaluación mínimo dos videos.	10%	0.1	Cuestionario/videos
Total Evidencia de Conocimiento	30%	0.3	

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.

2. 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	15%	0.15	
3. Aportes hechos al trabajo	15%	0.15	
Total Evidencia del Producto	35%	0.35	

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.





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

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

Código: FIISI-SI-16

Versión: 03

PROCESO: PLANIFICACION

3. 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.	15%	0.15	
Total Evidencia del Desempeño	35%	0.35	

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)

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

CRONOGRAMA ACADEMICO 2026-1

ACTIVIDADES DE LA FACULTAD		DEL	AL
13	Programación de cursos del semestre académico en el sistema de INTRANET	01/12/2025	05/12/2025
14	Distribución de Carga Lectiva (Asamblea de docentes)	10/12/2025	12/12/2025
15	Ingreso de Carga Lectiva al sistema (Jefe de Departamento Académico)	15/12/2025	19/12/2025
16	Ingreso y publicación de horarios en el sistema (Director de Escuela)	22/12/2025	26/12/2025
17	Entrega obligatoria bajo responsabilidad su(s) sílabo (sílabos) al Director del Departamento Académico	02/03/2026	27/03/2026
18	El docente responsable comenta el sílabo de las asignaturas a su cargo	PRIMER DÍA DE CLASES	
EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO		DEL	AL
Módulo I		20/04/2026	24/04/2026
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)		18/05/2026	22/05/2026
Módulo III		15/06/2026	19/06/2026
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)		13/07/2026	17/07/2026
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)		17/07/2026	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA		DEL	AL
Módulo I		27/04/2026	03/05/2026
Módulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)		25/05/2026	31/05/2026
Módulo III		22/06/2026	28/06/2026
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)		20/07/2026	26/07/2026
FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO		20/07/2026	26/07/2026
IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO		20/07/2026	27/07/2026
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		30/03/2026	17/07/2026



	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16		Versión: 03
PROCESO: PLANIFICACION		

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

UNIDAD DIDACTICA I:

1. Head M. *Dibujo Perspectivo*. Barcelona, España: Editorial Reverte S.A; 2007.
2. Rafols. *Historia del Arte*. Barcelona, España: Editorial Sopena; 1987
3. Ráez, E. (2012) *Estudio y Apreciación del Arte*. Lima, Perú. Ed. CEPREDIM. UNMSM-
4. Mariátegui, J. *El Artista y la época*. Ediciones Amauta. 1986.

UNIDAD DIDACTICA II:

1. Solano, J. (2010) *Diseño Arte y Función*. Aula Abierta Salvat
2. Moreno Mora, *Psicología del Color*. 1995
3. ITTEN Johannes, *El arte del color*. Ed. Limusa, Mexico S.A, 2002.
4. COMBINAR Y ELEGIR LOS COLORES PARA DISEÑO GRAFICO. Ed. Gustavo Gili.

UNIDAD DIDACTICA III:

1. Simmons J. **Snider J.** *Ciencia y Arte en la ilustración científica*. Bogotá, Colombia. Sistema de patrimonio cultural y Museos; 2009.
2. Cruz S. A. *Utilización de material en desuso en la elaboración de material educativo para incrementar la creatividad en estudiantes de pedagogía [Tesis]*. Lima, Perú: Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes Perú; 2003.
3. *Técnicas y secretos de la Pintura*. Editorial Leda 1980.
4. *Didáctica del Dibujo: Artes Plásticas y Visuales*, Francisco Esquinas.

UNIDAD DIDACTICA IV:

1. Fontanille. *Semiótica del Discurso*. Fondo Editorial Universidad de Lima. 2000.
2. Álvarez, I. (2014). *Proceso General de la Investigación*. Habana, Cuba: Editorial Universidad Central de Las Villas.
3. OBREGON PAZ, Víctor. *El Arte de Hablar en Público* (2006). México.
4. HILDEBRANDT, Martha (2003) *El habla culta o lo que debiera serlo*. Lima, Escuela Nueva.

Huacho, Marzo, 2026



Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"



Martinez Chafalote Ulises Robert
DNI 15616588

Ing. Ulises Robert Martínez Chafalote
DNU 437
Docente del Curso

