

PLAN DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EN EL ENTORNO LABORAL REAL (PAPR)
(Carrera: Diseño Gráfico y Multimedia)

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombres y apellidos	
Cédula de ciudadanía	
Número de contacto	
Correo institucional	
Período académico que está cursando:	
Carrera:	
Período: Fecha Inicio:	
Fecha fin:	

DATOS DE LA EMPRESA

Razón social	
RUC	
Representante legal	
Ubicación	
Teléfono de contacto	
Correo	
Actividad económica principal:	
Descripción general de la entidad formadora:	

DATOS DE LAS PRÁCTICAS LABORALES

Tutor académico:	
Tutor (es) empresarial (es):	
Horario de prácticas laborales:	Lunes a viernes de.....hasta
Asignaturas que tributan a la práctica laboral:	
Total, de horas de práctica laboral	 horas

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA LABORAL

(Detalle las materias profesionalizantes que vinculan a la práctica laboral real, y las actividades a desarrollar)

Resultados de aprendizaje de acuerdo al Diseño Curricular de la Carrera: Diseño Gráfico y Multimedia

- Aplica conceptos orientados a fundamentar propuestas comunicacionales para empresas público-privadas mediante el uso de teorías básicas de diseño.
- Propone productos audio-visuales mediante el uso de herramientas digitales y softwares especializados para mejorar la base comunicacional de las empresas.
- Contribuye al cuidado y preservación medio ambiental a través de propuestas creativas de base comunicacional por medio de la norma ISO 14001.
- Gestiona e Implementa proyectos de comunicación visual, a través del mensaje en medios impresos y digitales, respondiendo a las necesidades del campo ocupacional.

CAYAMBE - ECUADOR

ASIGNATURA Y ACTIVIDADES ECONÓMICAS PRINCIPALES

📍 Av. Lufs Cordero s/n vía a Ayora
y Mariana de Jesús

☎ 022 110 164

✉ www.intsuperior.edu.ec

Viceministerio de
Educación Superior

**EL NUEVO
ECUADOR**

Asignaturas	Actividad a realizar	Resultados de Aprendizaje	Competencias

SISTEMA DE EVALUACIÓN QUE PERMITIRÁ DETERMINAR SI EL ESTUDIANTE LOGRÓ LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE PLANIFICADOS.

Criterio de Evaluación	Indicador	Instrumento	Ponderación (%)
Dominio de conceptos teóricos	Explica con precisión los principios del diseño gráfico y multimedia y su aplicación.	Pruebas teóricas, cuestionarios, presentaciones	20%
Habilidades prácticas en la empresa	Aplica de manera eficiente técnicas y herramientas de diseño gráfico y multimedia	Informes, portafolios, piezas gráficas, proyectos	40%
Capacidad de análisis y resolución de problemas	Identifica problemáticas de comunicación visual y propone soluciones creativas y funcionales.	Estudios de caso, desarrollo de brief, propuestas de diseño, defensa de proyectos	20%
Actitud y compromiso durante las prácticas.	Responsabilidad, proactividad y trabajo en equipo, cumple los plazos y requerimientos de los proyectos de diseño gráfico y multimedia.	Evaluación del tutor y observaciones directas.	20%

Porcentaje de asistencia:

Nota tutor empresarial:

Nota docente tutor:

Se considera las horas de prácticas laborales, conforme lo establecido en el artículo 42 RRA. (44)

ACTIVIDADES A REALIZAR POR EL ESTUDIANTE QUE LE PERMITIRÁN ALCANZAR LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE PLANIFICADOS.

(incluida la rotación que hará por las distintas áreas de trabajo de la entidad formadora que se consideran relevantes para lograr esos resultados de aprendizaje)

ACTIVIDADES	ÁREA DE TRABAJO	NÚMERO DE HORAS

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD:

Director UPRAP.	Tutor académico	Estudiante
Nombre completo CC. Correo: Contacto:	Nombre completo CC. Correo: Contacto:	Nombre completo CC. Correo: Contacto:

CAYAMBE - ECUADOR

📍 Av. Luís Cordero s/n vía a Ayora y Mariana de Jesús

☎ 022 110 164

✉ www.intsuperior.edu.ec

Viceministerio de
Educación Superior