

### 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA

Código:	ESPOL01791 (TEMPORAL)	
Nombre:	PROYECTO DE GRADUACIÓN	
Modalidad de la asignatura	Híbrida	
Idioma de impartición de la asignatura:	Español	
<b>Organización del aprendizaje</b>	<b>Número de Horas</b>	
Aprendizaje en contacto con el profesor	48.0	
Aprendizaje práctico-experimental	72.0	
Aprendizaje autónomo	72.0	
<b>TOTAL DE HORAS</b>	<b>192,00</b>	
<b>CRÉDITOS DELA ASIGNATURA</b>	<b>4,00</b>	

### 2. PALABRAS CLAVE

proyecto, proyecto de titulación, diseño de soluciones

### 3. OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Diseñar una solución tecnológica aplicando metodologías de innovación y herramientas de información, para la elaboración de un proyecto de titulación que atienda necesidades sociales desde el enfoque del programa de maestría.

### 4. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura de titulación, dirigida a estudiantes de maestría, se orienta al diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas aplicadas, mediante el uso de metodologías de innovación y herramientas de información. Su propósito es consolidar conocimientos y competencias adquiridas, integrándolos en un proyecto que responda a necesidades reales del entorno social, con enfoque profesional e investigativo.

### 5. CONOCIMIENTOS Y/O COMPETENCIAS PREVIOS

Capacidad de comunicación efectiva, trabajo en equipo y administración del tiempo.  
 Capacidad para identificar y analizar sistemáticamente problemas que conduzcan a soluciones innovadoras.  
 Capacidad para comprender cómo los conocimientos y las competencias adquiridas en el programa pueden tener influencia en el desarrollo y la solución de problemas.

### 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

	<b>Resultados de aprendizaje de las Asignatura (Ya declarados previamente/en función de los contenidos)</b>	<b>Resultado de aprendizaje del programa (Ya declarados perviamente)</b>	<b>Nivel de contribución del resultado de aprendizaje del programa al perfil de egreso (Alto/Medio/Bajo)</b>
1	Desarrollar una solución tecnológica al problema identificado, integrando conocimientos del programa mediante metodologías de innovación, para la formulación de un proyecto de titulación que atienda necesidades reales del entorno.	Desarrollar la estrategia de marca en entornos híbridos para la generación de vínculos de los usuarios con los productos o causas que se promocionen en las campañas de branding transmedia.	Alta
2	Elaborar un informe del proyecto de titulación, aplicando normas académicas y técnicas de comunicación escrita, para la documentación y presentación clara y profesional del proceso y	Diseñar estrategias de gestión de marca transmedia para multiaudiencias.	Alta

## 6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

	Resultados de aprendizaje de las Asignatura (Ya declarados previamente/en función de los contenidos)	Resultado de aprendizaje del programa (Ya declarados perviamente)	Nivel de contribución del resultado de aprendizaje del programa al perfil de egreso (Alto/Medio/Bajo)
2	los resultados obtenidos.	Diseñar estrategias de gestión de marca transmedia para multiaudiencias.	Alta

## 7. LISTADO DE UNIDADES

Unidad	Nombre de las Unidades y Subunidades	Horas de componentes		
		Contacto con el profesor	Práctico-Experimental	Aprendizaje autónomo
1.	1. Definición del problema o necesidad 1.1. Revisión de la definición del proyecto de titulación 1.2. Aplicar técnicas de definición de perfiles de usuario/clientes 1.3. Aplicar técnicas de validación del problema 1.4. Revisión de la estructura del proyecto de titulación	12	18	18
2.	2. Diseño de la solución 2.1. Principio de diseño de la solución 2.2. Validación de la solución 2.3. Propuesta de valor 2.4. Mapa de usuario 2.5. Definición de prototipo o proyecto	12	18	18
3.	3. Desarrollo de la solución 3.1. Planificación ágil del desarrollo 3.2. Ejecución de desarrollo aplicando metodologías ágiles 3.3. Control de calidad ágil	12	18	18
4.	4. Validación de resultados 4.1. Validación del alcance 4.2. Beneficios reales del proyecto 4.3. Escritura del documento 4.4. Presentación del proceso y del resultado	12	18	18

## 8. METODOLOGÍA

- Estrategia metodológica general: estudio de casos prácticos que aporten al diseño y desarrollo del proyecto de titulación.
- Técnicas de aprendizaje: en función del tipo de proyecto de titulación estas pueden ser design thinking, experimentación, encuestas, entrevistas, focus groups, análisis de datos, análisis costo/beneficio, medición de desempeño, análisis de contenido, entre otras.
- Actividades: clase magistral, estudio de casos, presentación de avances del proyecto, discusiones y debates, lectura independiente y reuniones de trabajo en clase y fuera

## 9. EVALUACIÓN POR COMPONENTES DEL APRENDIZAJE

## 9. EVALUACIÓN POR COMPONENTES DEL APRENDIZAJE

COMPONENTE	Porcentaje %	Tipo de evaluación			
		Diagnóstica	Formativa	Sumativa	
1	Aprendizaje en contacto con el profesor	30,00	x	x	
2	Aprendizaje práctico-experimental	30,00		x	
3	Aprendizaje autónomo	40,00		x	x

## 10. BIBLIOGRAFÍA

<b>Básica:</b>
Hernández-Sampieri (2014) Metodologías de la Investigación. Sexta edición. Ciudad de México, McGrawHill.
<b>Complementaria:</b>
Guber, R. (2019). La etnografía: Método, campo y reflexividad. Madrid, Siglo XXI Editores.

## 11. RESPONSABLES DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO

Nombre	Responsabilidad
RODRIGUEZ RODRIGUEZ OMAR DAVID	Coordinador de asignatura