

## **ACTA DE SESIÓN DEL CONSEJO DE UNIDAD ACADÉMICA DE LA FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL REALIZADA EL 23 DE JUNIO DEL 2026**

Se reúnen el 23 de junio de 2026, los siguientes miembros del Consejo de Unidad Académica de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, para tratar asuntos inherentes a la Facultad, iniciando la sesión a las 15:00:

Miembros del Consejo de Unidad Académica:

- PhD. Nayeth Solórzano Alcívar, PhD., Decana y miembro principal del Consejo de Unidad
- MSc. Carlos Eduardo González Lema, Subdecano y Miembro principal del Consejo de Unidad
- PhD. Ruth Matovelle Villamar, Miembro Principal del Consejo de Unidad
- MSc. Edgar Nicolás Jiménez León, Miembro Principal del Consejo de Unidad
- Mgtr. María De Los Ángeles Custoja Ripoll, Miembro Principal del Consejo de Unidad

### **Invitados:**

- MSc. Diego Carrera Gallego, Coordinador de la carrera de Animación Digital y Videojuegos
- MSc. Ariana García León, Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico

La Decana de la Facultad da apertura a la sesión y somete a consideración el orden del día. Una vez constatado el quórum, este queda establecido de la siguiente manera:

### **ORDEN DEL DÍA**

1. Aprobación del acta anterior.
2. Recomendación de aprobación de los contenidos de las asignaturas de la carrera de Animación Digital y Videojuegos
3. Validación de horas de capacitación del docente Carlos González Lema

#### **1. Aprobación del acta anterior.**

##### **RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2026-044**

La Decana, PhD. Nayeth Solórzano Alcívar, pone a consideración las resoluciones de la sesión del Consejo de Unidad Académica del 12 de mayo de 2026, las mismas que se aprueban por unanimidad.

#### **2. Recomendación de aprobación de los contenidos de las asignaturas de la carrera de Animación Digital y Videojuegos**

En base al Art. 34 del Reglamento de Grado de la ESPOL que indica

**Artículo 34.- Desarrollo de las asignaturas, cursos o equivalentes.** - Toda asignatura, curso o equivalente contará con un contenido de curso aprobado por el Consejo Politécnico o la instancia que delegue este órgano, que registrará sus contenidos y deberá ser

entregado por el personal académico a los estudiantes, junto con las políticas que aplicarán durante el desarrollo de las actividades académicas.

Y luego de la presentación realizada por el Coordinador de la Carrera de Animación Digital y Videojuegos y realizadas las observaciones respectivas, al momento hechas durante la sesión del Consejo de Unidad Académica sobre los contenidos de las asignaturas de la carrera, el Consejo de Unidad Académica, en uso de sus atribuciones, resuelve:

### **RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2026-045**

RECOMENDAR al Consejo Politécnico a través de la Comisión de Docencia la aprobación del contenido de las siguientes asignaturas de la Carrera de Animación Digital y Videojuegos:

| <b>Nombre de la asignatura</b>                         | <b>Código</b> |
|--------------------------------------------------------|---------------|
| HISTORIA DE LA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS                 | ADVG2001      |
| DIBUJO ANATÓMICO                                       | ADVG2002      |
| PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS                  | ADVG2003      |
| MODELADO I                                             | ADVG2004      |
| MODELADO II                                            | ADVG2005      |
| MOTORES DE VIDEOJUEGOS                                 | ADVG2006      |
| DISEÑO DE NIVELES Y JUGABILIDAD                        | ADVG2007      |
| ACTUACIÓN PARA ANIMACIÓN                               | ADVG2008      |
| RIGGING                                                | ADVG2009      |
| EFFECTOS ESPECIALES VISUALES                           | ADVG2020      |
| JUEGOS SERIOS                                          | ADVG2010      |
| INTERFACES INMERSIVAS PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS     | ADVG2011      |
| ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICA                             | ADVG2012      |
| PROYECTO I                                             | ADVG2013      |
| MODELOS DE NEGOCIOS PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS       | ADVG2014      |
| PROMOCIÓN Y PUBLICIDAD DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS      | ADVG2015      |
| TECNOLOGÍAS EMERGENTES PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS    | ADVG2016      |
| COMPOSICIÓN Y RENDER AVANZADO                          | ADVG2017      |
| PROYECTO II                                            | ADVG2018      |
| PINTURA DIGITAL                                        | ADVG2022      |
| ESCULTURA DIGITAL                                      | ADVG2021      |
| MATERIA INTEGRADORA DE ANIMACIÓN DIGITAL Y VIDEOJUEGOS | ADVG2019      |

### **3. Validación de horas de capacitación del docente Carlos González Lema**

Considerando que, el artículo 8 de los Lineamientos para la Promoción del Personal Académico Titular de la ESPOL, en el punto 8.4 Sobre las Horas de Capacitación, literal c), determina que:

*“Para los casos en que no se cuente con los medios de validación descritos anteriormente, el profesor podrá solicitar la validación de estas horas a través del Consejo de la Unidad Académica a la que pertenece el postulante”;*

Y una vez revisada la solicitud y la documentación presentada por el docente MSc. Carlos González Lema, el Consejo de Unidad Académica de FADCOM resuelve:

**RESOLUCIÓN CUA-FADCOM-2026- 046**

VALIDAR un total de 1.5 horas de capacitación para el docente MSc. Carlos González Lema de la FADCOM de acuerdo con el siguiente detalle:

| Evento                                                           | Horas de capacitación |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| "AI Fluency: Framework&Foundations" Y "AI Fluency for educator " | 1.5                   |

*CERTIFICO. Que la presente acta fue conocida y aprobada por el Consejo de Unidad Académica de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual, en sesión del 23 de junio del 2026.*

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

**Nayeth Solórzano Alcívar, PhD.**

Decana de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual.

Elaborado por:

Alisson Montoya Cabrera.