



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** MINERÍA DE DATOS  
**Código:** EGR0017  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2023 a Julio-2023  
**Profesor:** RIVERA SOTO CHRISTIAN XAVIER  
**Correo electrónico:** crivera@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 6

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 56		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	16		56	120

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Una introducción a la probabilidad y la estadística con el fin de entender las bases de la minería de la datos. Además algoritmos de agrupamiento y reglas de asociación para encontrar patrones en conjuntos de datos.

El manejo y análisis de datos es importante en todas las áreas del conocimiento y el diseño no es la excepción. La información contenida en conjuntos de datos, permite extraer patrones de comportamiento que permiten al diseñador fortalecer los criterios comunicacionales de diseño para lograr una buena interpretación de recursos visuales.

Esta materia permite al diseñador mejorar la toma de decisiones a través del análisis de grandes volúmenes de datos como los provenientes de las redes sociales y otras fuentes disponibles. De esta manera el futuro profesional del diseño entenderá de mejor manera la demanda en el mercado para saber qué productos y servicios ofrecer.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

01.01.	Qué es y para qué sirve
01.02.	Bases de datos y su generación
01.03.	Análisis de datos
01.04.	Paso de datos a información y su uso
02.01.	Introducción
02.02.	Importación de conjuntos de datos
02.03.	Gráficos estadísticos
03.01.	Algoritmo K-means

03.01.	Evaluación de grupos
03.02.	Patrones en conjuntos de datos con R
04.01.	Minería de datos en el Diseño
04.02.	Influencia de los datos en el Diseño
04.03.	Aplicación de la minería de datos en el proyecto de Diseño
05.01.	Práctica 1
05.02.	Práctica 2
05.03.	Práctica 3
05.04.	Práctica 4

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

**ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.**

-Conoce las nociones básicas de exploración y minería de datos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

**fb. Identifica tecnologías, procesos y saberes adyacentes que se relacionan directa o indirectamente con la disciplina promoviendo una visión más amplia del conocimiento.**

-Comprende principios y estrategias para el descubrimiento de patrones en el análisis de datos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Maneja criterios para la gestión y el procesamiento de datos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

**fd. Argumenta y reflexiona desde conocimientos adyacentes que amplifican la acción del perfil del profesional y su relación con el contexto local y global.**

-Vincula datos con criterios comunicacionales de diseño para lograr la interpretación significativa de datos con recursos visuales.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba 1	FUNDAMENTOS DE R, INTRODUCCIÓN A LA MINERÍA DE DATOS	APORTE	5	Semana: 7 (24-ABR-23 al 26-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas 1 y 2	PRÁCTICAS	APORTE	5	Semana: 7 (24-ABR-23 al 26-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas 3 y 4	PRÁCTICAS	APORTE	5	Semana: 14 (12-JUN-23 al 17-JUN-23)
Reactivos	Prueba 2	ANÁLISIS DE GRUPOS, DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS	APORTE	5	Semana: 15 (19-JUN-23 al 24-JUN-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS, PRÁCTICAS	APORTE	10	Semana: 15 (19-JUN-23 al 24-JUN-23)
Reactivos	Examen final	ANÁLISIS DE GRUPOS, DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS, FUNDAMENTOS DE R, INTRODUCCIÓN A LA MINERÍA DE DATOS, PRÁCTICAS	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	ANÁLISIS DE GRUPOS, DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS, FUNDAMENTOS DE R, INTRODUCCIÓN A LA MINERÍA DE DATOS, PRÁCTICAS	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Reactivos	Examen supletorio	ANÁLISIS DE GRUPOS, DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS, FUNDAMENTOS DE R, INTRODUCCIÓN A LA MINERÍA DE DATOS, PRÁCTICAS	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Se repite nota d trabajo final	ANÁLISIS DE GRUPOS, DISEÑO Y MINERÍA DE DATOS, FUNDAMENTOS DE R, INTRODUCCIÓN A LA MINERÍA DE DATOS, PRÁCTICAS	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Se establecen guías, barras protocolos para las mismas, adicionalmente se cargan objetos de aprendizaje en el campus virtual para que los estudiantes puedan revisar los contenidos de la materia a su propio ritmo.	Autónomo
Se establecen guías, barras protocolos para las mismas, adicionalmente se cargan objetos de aprendizaje en el campus virtual para que los estudiantes puedan revisar los contenidos de la materia a su propio ritmo.	Horas Autónomo
Se preparan ejercicios y se proveen conjuntos de datos tomados de Internet y otras fuentes para que los alumnos realicen sus prácticas por medio del software especializado R studio.	Horas Práctico
Se aborda cada tema con una clase magistral en la que se explica la importancia y relevancia de la minería de datos, evidenciando ejercicios y problemas en la vida profesional del diseñador. A continuación se utiliza el software R studio para importar conjuntos de datos y proceder al análisis de los mismos.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para los trabajos realizados por los estudiantes sin ayuda del docente, serán criterios de evaluación el cumplimiento a tiempo de las tareas adicionales en el campus virtual, la forma de presentación, el orden, la calidad de la información, además se considera la honestidad y la solidaridad en los trabajos en grupo durante el trabajo autónomo.	Autónomo
Para los trabajos realizados por los estudiantes sin ayuda del docente, serán criterios de evaluación el cumplimiento a tiempo de las tareas adicionales en el campus virtual, la forma de presentación, el orden, la calidad de la información, además se considera la honestidad y la solidaridad en los trabajos en grupo durante el trabajo autónomo.	Horas Autónomo
Serán criterios de evaluación el cumplimiento a tiempo de las tareas enviadas, la forma de presentación, el orden, la calidad de la información, además se considera la honestidad y la solidaridad en los trabajos en grupo.	Horas Práctico
Durante las sesiones de clase, serán criterios de evaluación el cumplimiento a tiempo de las tareas en clase, la forma de presentación, el orden, la calidad de la información, además se considera la honestidad y la solidaridad en los trabajos en grupo durante ese tiempo.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ICM - ESPO	Escuela Superior Politécnica del Litoral	Fundamentos de Matemáticas	2006	
LEVIN R; RUBIN D	Pearson	Estadística para administración y economía	2010	
Max Brammer	Springer	Principios de Data Mining	2016	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
Castro Rivera, María	1	EL DISEÑO GRÁFICO CONFIGURADO A	2018	<a href="https://doi.org/10.">https://doi.org/10.</a>

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2023**

Estado: **Aprobado**