



epoch

Secretaría
General

RESOLUCIÓN 286.CP.2024

El Consejo Politécnico en sesión ordinaria realizada el día martes 30 de abril del año 2024

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

Que, el artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador establece la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional;

Que, el artículo 350 de la Constitución de la República dispone que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo;

Que, el artículo 351 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global;

Que, el artículo 355 de la Constitución de la República del Ecuador, establece: "El Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución. - Se reconoce a las universidades y escuelas politécnicas el derecho a la autonomía, ejercida y comprendida de manera solidaria y responsable. Dicha autonomía garantiza el ejercicio de la libertad académica y el derecho a la búsqueda de la verdad, sin restricciones; el gobierno y gestión de sí mismas, en consonancia con los principios de alternancia, transparencia y los derechos políticos; y la producción de ciencia, tecnología, cultura y arte (...)"

Que, el artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior manifiesta: "**Reconocimiento de la autonomía responsable.**- El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República.- En el ejercicio de autonomía responsable, las universidades y escuelas politécnicas mantendrán relaciones de reciprocidad y cooperación entre ellas y de estas con el Estado y la sociedad; además observarán los principios de justicia, equidad, solidaridad, participación ciudadana, responsabilidad social y rendición de cuentas";

Que, el artículo 18 literal c) de la Ley Orgánica de Educación Superior, establece: Conocer y resolver sobre los distintos asuntos relativos a la docencia, investigación, vinculación y gestión administrativa, que rebasen las atribuciones de otras instancias institucionales;

Que, el artículo 18 letras b), e), de la Ley Orgánica de Educación Superior, establece: que la autonomía responsable que ejercen las universidades y escuelas politécnicas consiste en: "b) La libertad de expedir sus estatutos en el marco de las disposiciones de la presente Ley; e) La libertad para gestionar sus procesos internos;



esPOCH

Secretaría
General

Que, el artículo 21 de la Ley Orgánica de Educación Superior manifiesta: "Acreditación de fondos.- Los fondos constantes en los literales b). c). d). e). 0. g). h). i). j). k) y l) del artículo anterior, que correspondan a las instituciones públicas, al igual que los recursos que correspondan a universidades particulares que reciben asignaciones y rentas del Estado, serán acreditados en las correspondientes subcuentas de la Cuenta Única del Tesoro Nacional";

Que, el artículo 2 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, establece: **Visión.** - La ESPOCH contará con ambientes de aprendizaje disruptivos de grado y posgrado articulados a políticas internacionales que aporten significativamente a la resolución de los problemas sociales con un enfoque de sostenibilidad; contribuirá asimismo con resultados de investigación traducidos en emprendimientos que garanticen la autogestión económica, la acreditación y el fortalecimiento institucional de la Politécnica.

Que, el artículo 3 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, establece: **Misión.** - Formar profesionales e investigadores internacionales a través de ambientes de aprendizaje innovadores, capaces de contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad, mediante la generación de conocimientos y emprendimientos que se traduzcan en autogestión e impacto sobre la sociedad, garantizando así el bienestar de la región, el país y el mundo.

Que, el artículo 5 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, **5. Fines y objetivos.** - Son fines y objetivos de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, los siguientes: **a)** Formar profesionales e investigadores líderes, responsables, dotados de competencias profesionales y habilidades blandas, emprendedores, con sólidos conocimientos científicos y tecnológicos, que contribuyan al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica, de la cultura y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas; **b)** Fortalecer en las y los estudiantes el pensamiento crítico y emprendedor orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de libertad de pensamiento y de pluralismo ideológico; **c)** Contribuir al conocimiento, preservación y enriquecimiento de los saberes ancestrales y de la cultura nacional; **d)** Aportar con el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo previstos en la Constitución de la República del Ecuador y en el Plan Nacional de Desarrollo; **e)** Constituir espacios para el fortalecimiento del Estado Constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico; **f)** Contribuir en el desarrollo local y nacional de manera permanente, a través del trabajo comunitario o vinculación con la sociedad; **g)** Impulsar la generación de programas, proyectos y mecanismos para fortalecer la innovación, producción y transferencia científica y tecnológica en todos los ámbitos del conocimiento; **h)** Fortalecer la utilización de idiomas ancestrales y expresiones culturales, en los diferentes campos del conocimiento; **i)** Desarrollar programas de formación a nivel de grado, posgrado y educación continua, basados en la investigación y la producción de bienes y servicios; **j)** Fortalecer los procesos de mejoramiento continuo de la academia, en cumplimiento del principio de calidad, que fomente el equilibrio de la docencia, la investigación, la innovación y la vinculación con la sociedad; **k)** Aplicar políticas de autoevaluación, evaluación de la institución, de las carreras, programas de posgrado y del desempeño del profesor, para promover el desarrollo institucional, para lograr una educación de excelencia dentro del sistema nacional de educación superior; y, **l)** Rendir cuentas a la sociedad y a los organismos determinados por la Ley, sobre el cumplimiento de su misión, fines y objetivos.

Que, el artículo 31 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, **Atribuciones y deberes del Consejo Politécnico.** - señala: literal **a)** Promover el desarrollo de la institución, en concordancia con los intereses del país (...);

Que, el artículo 31 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, **Atribuciones y deberes del Consejo Politécnico.** - señala: **literal** Aprobar las políticas institucionales, programas y proyectos relacionados con la administración y el bienestar del servidor institucional y del sector estudiantil; (...);

Que, el artículo 31 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, **Atribuciones y deberes del Consejo Politécnico.** - señala: **literal e)** Conocer y resolver sobre los distintos asuntos relativos a la docencia, investigación, vinculación y gestión administrativa, que rebasen las atribuciones de otras instancias institucionales; (...).



esPOCH

Secretaría
General

Que, el artículo 38 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Funciones de la rectora o rector, **literal e)** Proponer al Consejo Politécnico los lineamientos generales del desarrollo institucional;

Que, el artículo 38 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Funciones de la rectora o rector, **literal k)** Disponer las medidas pertinentes para precautelar los intereses de la institución;

Que, el artículo 42 del Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, **Funciones del Vicerrector o Vicerrectora Académica.** - Son funciones del Vicerrector o Vicerrectora Académica: **literal b)** Proponer al Consejo Politécnico, políticas, normas y lineamientos generales para el mejoramiento de la calidad educativa y el desempeño del personal académico, en correspondencia a la misión, visión, principios, fines y objetivos institucionales;

Que, el artículo 45 del REGLAMENTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL ÓRGANO COLEGIADO ACADÉMICO SUPERIOR (OCAS)/CONSEJO POLITÉCNICO DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO – señala: **Notificación de las resoluciones de Consejo Politécnico.** - Las resoluciones de Consejo Politécnico deberán ser notificadas por la Secretaría o Secretario de este Organismo dentro del plazo de hasta dos días previos a la siguiente sesión ordinaria de la que fueron adoptadas. En el caso de errores tipográficos o de forma que no afecten a la esencia de lo resuelto, podrá ser modificado de oficio o a petición de uno de los miembros del Consejo Politécnico por parte de la Dirección de Secretaría General y Documentación. Las resoluciones del Consejo Politécnico tienen el carácter de efectos generales y cumplimiento obligatorio; serán notificadas en físico o a través del sistema de gestión documental (quipux) o de los correos electrónicos oficiales y/o personales de cada uno de los miembros. Su incumplimiento será sancionado de conformidad con la Constitución, leyes, reglamentos, Estatuto de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y demás normativa aplicable al caso. El resumen de resoluciones se publicará en la página web de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, link Dirección de Secretaría General, para conocimiento de la ciudadanía.

Que, mediante Resolución 273.CP.2024, se resolvió: **Artículo 1.-** Aprobar la reforma del Artículo 1 de la Resolución 243.CP.2024, quedando de la siguiente manera: • **Artículo 1.-** “Disponer a la Secretaría General y Documentación el seguimiento al cumplimiento de las resoluciones adoptadas por Consejo Politécnico, para el efecto elaborará un cronograma en el que conste el nivel de cumplimiento total, parcial o incumplido, para garantizar la plena efectividad de las resoluciones adoptadas por el Órgano Académico Colegiado Superior los Informes de Cumplimiento de Resoluciones se lo realice de forma trimestral y puesto a consideración en Consejo Politécnico”. **Artículo 2.-** Disponer a la Secretaría General y Documentación la notificación de la presente resolución a todas las unidades administrativas y académicas, para que conozcan sobre el sistema del seguimiento al cumplimiento de resoluciones del OCAS, que será adoptado a partir de la fecha. **Artículo 3.-** Disponer a la Secretaría General y Documentación realizar los resúmenes de resoluciones aprobadas en Consejo Politécnico, los mismos que serán cargados en la página Institucional. **Artículo 4.-** Disponer a todas las unidades académicas y administrativas, la realización de las acciones que se deriven de la aprobación del artículo 1 de la presente resolución dentro del campo de sus competencias.

Que, el artículo 23 del REGLAMENTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO POLITÉCNICO DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, señala: La Comisión Normativa. - La Comisión Normativa se encargará de proponer al seno del Consejo Politécnico proyectos de normativos, instructivos, resoluciones y reglamentos relacionados con el desarrollo de la Institución;

Que, el artículo 24 del REGLAMENTO PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO POLITÉCNICO DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, señala: De la Conformación de la Comisión Normativa.- Esta comisión estará integrada por: 1. La Vicerrectora o Vicerrector Administrativo, quien preside; 2. Dos Decanas o Decanos o sus respectivos Vicedecanos; 3. Un Representante de las y los Profesores al Consejo Politécnico o su suplente; y, Actuará en calidad de Asesora o Asesor la Procuradora o Procurador Institucional o su delegado/a. Las Decanas o Decanos y el Representante de las y los Profesores serán designados por el Consejo Politécnico;

Que, mediante Resolución 864.CP.2023, se resolvió: Expedir la siguiente: **NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES”(…)**.



esPOCH

Secretaría
General

Que, mediante Resolución 052.CP.2024, se resolvió: **Artículo Único.-** Devolver el proyecto de reforma al artículo 11 del Instructivo para el Registro y Certificación de la Producción Académica y Científica del Personal Académico titular de la ESPOCH, remitido mediante ESPOCH-V.ADM.CNI-2024-0004-O, a la Comisión Normativa Institucional, para que coordine las acciones necesarias con las direcciones que estén a cargo con el objetivo de reformar el artículo 11 del mencionado reglamento, previo a conocimiento de Consejo Politécnico.

Que, se conoció el Oficio Nro. ESPOCH-DP-2024-0490-O, suscrito por el Ing. Luis Gerardo Flores Mancheno, PhD. DIRECTOR DE PUBLICACIONES, quien indica: "Con un saludo cordial, le solicito comedidamente se sirva realizar el trámite correspondiente para la aprobación de la Normativa para la valorización de obras de relevancia en el Área de Artes y Humanidades, en las Instancias Superiores respectivas".

Que, se conoció el Oficio Nro. ESPOCH-V.ADM.CNI-2024-0024-O, suscrito por la Ing. Landy Elizabeth Ruiz Mancero, PRESIDENTA DE LA COMISIÓN NORMATIVA INSTITUCIONAL, quien indica: "Reciba un atento y cordial saludo, a la vez me permito indicar que el Consejo Politécnico mediante resolución 052.CP.2024, resolvió: Artículo Único.- Devolver el proyecto de reforma al artículo 11 del Instructivo para el Registro y Certificación de la Producción Académica y Científica del Personal Académico titular de la ESPOCH, remitido mediante ESPOCH-V.ADM.CNI-2024-0004-O, a la Comisión Normativa Institucional, para que coordine las acciones necesarias con las direcciones que estén a cargo con el objetivo de reformar el artículo 11 del mencionado reglamento, previo a conocimiento de Consejo Politécnico. Para la expedición de la resolución 052.CP.2024, el Consejo Politécnico acogió el pedido de la Ing. Claudia Patricia Maldonado Erazo, Representante de los Profesores e Investigadores, quien realiza la sugerencia, que en el artículo 11 del Instructivo para el Registro y Certificación de la Producción Académica y Científica del Personal Académico titular de la ESPOCH, se anexe la ficha técnica con la cual se detalla la obra que se está registrando; El Vicerrectorado Administrativo, mediante oficio ESPOCH-V.ADM-2024-0163-O, convoca a la Ing. Patricia Maldonado, Representante de los Profesores e Investigadores y al Ing. Luis Flores, Decano de Publicaciones, a una reunión de trabajo con la finalidad de aclarar las dudas que se tiene respecto al proyecto de reforma planteado. En la mencionada reunión, se llegaron a los acuerdos de que la Ing. Patricia Maldonado, envíe al Ing. Luis Flores su propuesta, mismo que luego del análisis, será acogida para la reforma que se requiera. Con oficio Nro. ESPOCH-CP-2024-0032-O, la Ing. Patricia Maldonado, remite la propuesta de reforma a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES. Con oficio Nro. ESPOCH-DP-2024-0490-O, el Ing. Luis Flores, Decano de Publicaciones, remite el proyecto de reforma a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES, e indica que se ha revisado el documento, razón por la cual se presenta la reforma indicada en el artículo 5 a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES para su aprobación. La Comisión Normativa en sesión del 17 de abril de 2024, conoció el proyecto de reforma y se han llegado a los siguientes acuerdos: 1. Aprobar la REFORMA a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES, de acuerdo al oficio Nro. ESPOCH-DP-2024-0490-O, suscrito por el Ing. Luis Flores, Decano de Publicaciones, conforme el documento adjunto, esto en cumplimiento a la resolución 052.CP.2024 expedida por el Consejo Politécnico. 2. Disponer su envío al Señor Rector para que por su intermedio se eleve a conocimiento del Consejo Politécnico para su análisis y aprobación. En ese sentido Señor Rector, en cumplimiento a los acuerdos alcanzados dentro de la Comisión Normativa, remito a usted el proyecto de REFORMA a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES, con la finalidad de que el mismo sea conocido y aprobado por el Consejo Politécnico".

Que, se conoció el Oficio Nro. 2301.R.ESPOCH.SGD.2024, suscrito por el Ing. Byron Ernesto Vaca Barahona, PhD. RECTOR, quien indica: "Me permito remitir el Oficio Nro. ESPOCH-V.ADM.CNI-2024-0024-O, firmado electrónicamente por la Ing. Landy Elizabeth Ruiz Mancero, Mgs., Presidenta de la Comisión Normativa Institucional, quien solicita que se ponga a consideración de los señores miembros de Consejo Politécnico, en la próxima sesión para análisis y aprobación el proyecto de REFORMA a la NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES".

La Petición remitida es de responsabilidad de quienes suscriben los oficios previamente enunciados.

En base a las disposiciones jurídicas invocadas y a las consideraciones expuestas, este Organismo



epoch

Secretaría
General

RESUELVE:

Artículo 1.- Aprobar la reforma a la **NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES**, de conformidad al pedido realizado mediante Oficio Nro. ESPOCH-V.ADM.CNI-2024-0024-O, suscrito por la Ing. Landy Elizabeth Ruiz Mancero, PRESIDENTA DE LA COMISIÓN NORMATIVA INSTITUCIONAL, de acuerdo al siguiente detalle:

NORMATIVA PARA LA VALORACIÓN DE OBRAS DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES"

CAPITULO I

OBJETO, FINES Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1.- Objeto. - El objeto de la presente normativa interna es regular el procedimiento mediante el cual se ejecuta la valoración de las obras de relevancia en el área de ARTE Y HUMANIDADES, sobre la base de lo dispuesto por el REGLAMENTO DE CARRERA Y ESCALAFÓN DEL PROFESOR E INVESTIGADOR DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

Artículo 2.- Fines. - La presente tiene como finalidad orientar al personal académico en el ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES de la ESPOCH que hayan realizado o en un futuro realicen obras de relevancia en el ÁREA DE ARTE Y HUMANIDADES, sobre los parámetros y el procedimiento que deben cumplir para que estas obras puedan ser registradas y certificadas en la Decanato de Publicaciones de la ESPOCH.

Artículo 3.- Ámbito de aplicación. - La presente normativa es de aplicación obligatoria para el personal académico en el ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES de la ESPOCH, enmarcado en lo dispuesto en el REGLAMENTO DE CARRERA Y ESCALAFÓN DEL PERSONAL ACADÉMICO DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, emitido por el CES; el REGLAMENTO DE CARRERA Y ESCALAFÓN DE PERSONAL ACADÉMICO DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO; y, en el INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO Y CERTIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN ACADÉMICA Y CIENTÍFICA DEL PERSONAL ACADÉMICO TITULAR DE LA ESPOCH.

CAPITULO II

DEFINICIÓN DE OBRAS RELEVANTES EN EL ÁREA DE ARTE Y HUMANIDADES

Artículo 4.- Definición de obras relevantes en el área de Arte y Humanidades.- En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, serán consideradas obras relevantes en el área de arte y humanidades a la producción artística evaluada por curadores o expertos anónimos y externos; y, las intervenciones artísticas registradas y protegidas bajo el régimen de propiedad industrial, que hayan sido elaboradas por el personal académico de la ESPOCH, y que favorezcan el desarrollo de la cultura y el arte.

Artículo 5.- Producción artística. - Una producción artística podrá ser de creación original, de creación complementaria o de apoyo, y de interpretación. Estas obras deberán cumplir, al menos, con los siguientes criterios:

- a) Contar con una certificación o evidencias verificables de haberse expuesto o presentado en eventos, exposiciones nacionales o internacionales o de haber ganado premios, dentro o fuera del país; o
- b) Contar con el debido registro de derechos de autor en el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales.

Adicionalmente a cualquiera de las dos opciones anteriores, es necesario contar con la Ficha Técnica de la obra y los Informes de evaluación y validación de dos Pares Revisores externos a la institución donde trabaja el autor, curadores o expertos anónimos y externos a la ESPOCH, que consten en una base de datos proporcionada por la Coordinación de la Carrera de Diseño Gráfico (según del Modelo de Evaluación Externa con Fines de Acreditación para el Aseguramiento de la Calidad de Universidades Escuelas Politécnicas 2023),



esPOCH

Secretaría
General

Artículo 6.- Otras obras relevantes en el área de Arte y Humanidades.- En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, serán consideradas como otras obras relevantes en el área de Arte y Humanidades, aquellas que cuenten con procedimientos de valoración estandarizados, verificables y documentados.

CAPITULO III

CLASIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DE OBRAS RELEVANTES EN EL ÁREA DE ARTE Y HUMANIDADES

Artículo 7.- CLASIFICACIÓN DE OBRAS RELEVANTES EN EL ÁREA DE ARTE Y HUMANIDADES.- En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, se considerará la siguiente clasificación:

1. Obras de arte visual o conjunto de obras de artes visuales:
 - Arquitectura (planos, representaciones tridimensionales y fotografías);
 - Arte Indumentario (vestimenta y accesorios);
 - Arte Digital (video juegos, animaciones, mapping, modelado 3D);
 - Arte Efímero (instalaciones, happening, performance, alegorías urbanas);
 - Artes Decorativas y Urbanas (objetos complementarios, grafiti, objetos ornamentales);
 - Artes Gráficas Especializadas (grabado, cartelismo, cómic, fotografía, tipografía, marca gráfica, pictogramas, composiciones modulares);
 - Artes Industriales (material lúdico, envases, recursos didácticos tangibles, utensilios, textiles, objetos culturales);
 - Artes y Oficios (artesanías, textiles, objetos culturales);
 - Audiovisuales (guiones, recursos didácticos multimedia, cortometrajes, largometrajes);
 - Dibujo y Pintura (representaciones análogas o digitales, ilustración, cuerpos pintados);
 - Escultura (objeto materializado).
2. Obras de arte escénica o conjunto de obras de artes escénicas:
 - Danza (dirección, participación, autor, escritor);
 - Teatro (dirección, participación, autor, escritor, guionista);
 - Performance (dirección, participación, autor, escritor, guionista).
3. Obras de arte musical o conjunto de obras de musicales:
 - Creaciones (discos, escritos, partituras, conciertos, composición, arreglos, producción);
 - Presentaciones (ejecución práctica interpretativa en escenarios reconocidos, eventos masivos de influencia social, artística o cultural).
4. Investigación o levantamiento etnográfico de carácter artístico de autoría total o coautoría que tenga relación con los campos de artes y arquitectura, el cual haya sido reconocido por una institución pública o privada o por la comunidad involucrada en el estudio.

Artículo 8.- DEFINICIONES.- En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, sobre la base de la clasificación de obras de relevancia en el área de artes y humanidades, a efectos de aplicación la valoración, se considerarán las siguientes definiciones:

ALEGORÍAS URBANAS: son representaciones simbólicas o metáforas visuales que se encuentran en entornos urbanos, transmitiendo mensajes más allá de su forma física y generando una reflexión sobre la sociedad y el entorno urbano en el que se encuentran, ejemplo: estatuas, esculturas, etc.



epoch

**Secretaría
General**

ANIMACIONES: son representaciones visuales de objetos en movimiento, creadas mediante la reproducción sucesiva de imágenes estáticas. Son una forma poderosa y versátil de comunicación visual que se utiliza en diversos medios y campos, permitiendo transmitir mensajes de manera dinámica y atractiva.

ARQUITECTURA: arte y técnica de diseñar, proyectar y construir edificios y espacios públicos, "la arquitectura es considerada una de las bellas artes", los productos a considerarse obra de relevancia son: planos, representaciones tridimensionales y fotografías.

ARTE INDUMENTARIO: la indumentaria, ropa o vestimenta es el término que hace referencia a las prendas y accesorios confeccionados a partir de fibras textiles naturales o artificiales o tejido animal, los productos a considerarse obra de relevancia son: vestimenta y accesorios.

ARTE DIGITAL: expresión artística que consiste en la representación de la realidad o de algo imaginario a través de información codificada en señales discretas y binarias, los productos a considerarse obra de relevancia son: video juegos, animaciones, mapping, modelado 3D, fotografía.

ARTE EFÍMERO: expresión estética de duración temporal, los productos a considerarse obra de relevancia son: instalaciones, happening, performance, alegorías urbanas.

ARTES DECORATIVAS Y URBANAS: todas aquellas actividades relacionadas con el arte o la artesanía destinadas a producir objetos con una finalidad a la vez utilitaria y ornamental, esta definición se extiende a la intervención del paisaje urbano, los productos a considerarse obra de relevancia son: objetos complementarios, grafiti, objetos ornamentales.

ARTES GRÁFICAS ESPECIALIZADAS: conjunto de técnicas, trabajos y de actividades que intervienen en la gráfica. Incluyen áreas como grabado, cartelismo, cómic, fotografía, tipografía, marca gráfica, pictogramas, composiciones modulares.

ARTES INDUSTRIALES: convierte materias primas en obras funcionales y piezas que ayudan al proceso industrial, o que causan emociones cuando remite al marco artístico. Los productos son: material lúdico, envases, recursos didácticos tangibles, utensilios, textiles, objetos culturales.

ARTES Y OFICIOS: con referente patrimonial y cultural, reúnen todas aquellas actividades y producciones artístico-artesanales de calidad, enmarcadas dentro de lo que se ha denominado: artesanías, textiles, objetos culturales.

AUDIOVISUALES: exploración artística mediante lo visual y el audio, y la relación entre ellos. Se contempla en este ámbito las siguientes producciones: guiones, recursos didácticos multimedia, cortometrajes, largometrajes.

CARTELISMO: el cartelismo se refiere a una forma de expresión artística que utiliza el diseño gráfico y la comunicación visual para crear carteles impactantes y persuasivos. Los carteles suelen ser obras de arte en sí mismos, con una combinación de imágenes, tipografías y colores llamativos para transmitir mensajes o promover eventos, productos o causas. El cartelismo se destaca por su capacidad para captar la atención del espectador a través de su estética visualmente atractiva y su habilidad para comunicar de manera efectiva.

CÓMIC: el cómic es una forma de narrativa visual que combina imágenes secuenciales con texto para contar historias. Es considerado una forma de arte, donde el dibujo y la escritura se fusionan para crear una experiencia única. Los cómics pueden abarcar una amplia gama de géneros y estilos, desde la comedia hasta la fantasía o el drama. A través de la combinación de imágenes y palabras, los cómics pueden transmitir emociones, transmitir mensajes e involucrar al lector en una experiencia visual y narrativa inmersiva.

COMPOSICIONES MODULARES: las composiciones modulares se refieren a obras artísticas que están construidas mediante la repetición y organización de elementos o módulos individuales. Estos módulos pueden ser formas, patrones, colores o cualquier otro elemento visual. Al organizar y repetir estos módulos de manera sistemática, se crea una estructura visual coherente y armoniosa.



epoch

**Secretaría
General**

Las composiciones modulares pueden ser utilizadas en diferentes formas de arte, como la pintura, la escultura o el diseño gráfico, y permiten explorar la interacción entre los elementos individuales y el todo resultante.

CORTOMETRAJES: los cortometrajes son obras audiovisuales de duración reducida que cuentan una historia o transmiten un mensaje de manera concisa. A través de la combinación de imágenes en movimiento, sonido, actuación y narrativa, los cortometrajes pueden explorar una amplia gama de géneros y temáticas. A pesar de su duración más corta en comparación con las películas convencionales, los cortometrajes pueden ser poderosos y significativos, y ofrecen a los cineastas una oportunidad de experimentar y expresar su creatividad en un formato más compacto.

CUERPOS PINTADOS: el arte de los cuerpos pintados se refiere a la práctica de utilizar el cuerpo humano como lienzo para expresar creatividad y transmitir mensajes. A través de la pintura corporal, se pueden crear diseños, patrones, imágenes o representaciones artísticas en la piel. Esta forma de arte puede tener una conexión con la performance, la moda, la fotografía o el arte visual en general. Los cuerpos pintados permiten explorar la relación entre el arte y el cuerpo humano, transformando la piel en una superficie expresiva y vibrante.

DIBUJO Y PINTURA: el dibujo expresa la forma de un objeto (real o imaginario) mediante trazos y líneas sobre una superficie, mientras que la pintura se recurre a masas coloreadas y rellenas para lograr la estructura de los objetos representados, con el uso de técnicas húmedas o secas. Dentro de este campo están: representaciones análogas o digitales, ilustración, cuerpos pintados.

ENVASES: desde la perspectiva de la obra artística, los envases son objetos que pueden ser transformados en obras de arte con una combinación única de funcionalidad y estética. Los artistas pueden utilizar los envases como lienzos para expresar su creatividad y transmitir mensajes visuales. A través del diseño, la pintura, la ilustración u otras técnicas artísticas, los envases pueden convertirse en piezas visualmente impactantes que capturan la atención y despiertan la curiosidad del espectador. Al fusionar el arte y la utilidad en los envases, se crea una conexión entre la funcionalidad cotidiana y la expresión artística.

ESCULTURA: expresión artística que consiste en modelar, esculpir o tallar la piedra, madera u otros materiales. Resultado objeto materializado.

GRAFFITI: el graffiti es una forma de expresión artística que se caracteriza por su presencia en espacios públicos y su audacia visual. Desde la perspectiva de la obra artística, el graffiti desafía las convenciones del arte tradicional y utiliza las paredes de la ciudad como lienzos para transmitir mensajes sociales, políticos o personales. Los artistas del graffiti emplean una amplia gama de técnicas y estilos, desde letras elaboradas hasta imágenes complejas, colores vibrantes y efectos visuales. A través del graffiti, los artistas pueden transformar entornos urbanos monótonos en galerías de arte callejero, creando una conexión directa con el público y desafiando las barreras tradicionales del arte.

GRABADO: el grabado es una técnica artística que involucra la creación de imágenes mediante la incisión o la impresión en diferentes superficies, como madera, metal o linóleo. Desde la perspectiva de la obra artística, el grabado permite a los artistas explorar la relación entre la textura, el contraste y la profundidad en sus creaciones. A través de la cuidadosa incisión o la aplicación de tinta en las superficies grabadas, se logra transferir la imagen a través de una prensa o frotando con una herramienta. El grabado ofrece a los artistas una forma de expresión rica en detalles y un proceso creativo que combina habilidad técnica y visión artística.

GUIONES: desde la perspectiva de la obra artística, los guiones son documentos escritos que sirven como base para la creación de obras audiovisuales, como películas, series de televisión o obras de teatro. Los guiones son considerados obras de arte literarias y tienen como objetivo principal contar una historia de manera estructurada y visualmente impactante. Los artistas que escriben guiones utilizan elementos como diálogos, descripciones de escenas y acciones para dar vida a los personajes y crear una narrativa convincente. A través de la escritura de guiones, los artistas pueden explorar temas, transmitir emociones y crear mundos imaginarios que cobran vida en la pantalla o en el escenario.



epoch

**Secretaría
General**

HAPPENING: el happening es una forma de expresión artística en la que se crea una experiencia en tiempo real, donde el evento y la participación del público son elementos fundamentales. Se caracteriza por ser una intervención espontánea y efímera en un espacio determinado. Los happenings suelen combinar diferentes disciplinas artísticas, como la música, la danza, la performance y el teatro, con el objetivo de romper con la tradicional separación entre el espectador y el artista. Además, los happenings a menudo involucran la interacción directa del público, creando una experiencia colectiva y efímera que desafía las convenciones artísticas establecidas.

ILUSTRACIÓN: la ilustración es una forma de expresión visual que utiliza imágenes y dibujos para complementar o comunicar ideas, historias o conceptos. A menudo se utiliza en libros, revistas, publicidad y medios digitales. Los ilustradores utilizan una variedad de técnicas, como la acuarela, el lápiz, la tinta o el collage, para crear imágenes que transmitan un mensaje o cuenten una historia. La ilustración puede ser tanto tradicional, realizada a mano, como digital, creada con herramientas y software de diseño gráfico. Es una forma artística que combina la creatividad visual con la capacidad de comunicar de manera efectiva.

INSTALACIONES ARTÍSTICAS: son obras de arte creadas específicamente para un espacio determinado. Estas obras van más allá de los límites tradicionales de las pinturas enmarcadas o las esculturas autónomas, ya que se integran con el entorno físico en el que se encuentran. Las instalaciones pueden involucrar una variedad de materiales y elementos, como luces, sonidos, objetos cotidianos o incluso elementos naturales. El objetivo de una instalación es crear una experiencia inmersiva para el espectador, transformando el espacio y generando una interacción única entre el público y la obra de arte.

LARGOMETRAJES: son películas de duración estándar, generalmente superiores a los 60 minutos, que cuentan una historia de manera narrativa y visual. Esta forma de expresión artística utiliza una combinación de elementos como actuación, dirección, cinematografía, diseño de producción y edición para crear una experiencia cinematográfica completa. Los largometrajes abarcan diversos géneros y estilos, desde el cine de ficción y el cine documental hasta el cine experimental y el cine de animación. A través de la narrativa y la estética visual, los largometrajes ofrecen una ventana a diferentes realidades y emociones, y pueden ser apreciados tanto por su valor artístico como por su capacidad de entretener.

MAPPING: el mapping, también conocido como videomapping o proyección audiovisual, es una técnica artística que consiste en proyectar imágenes o videos en superficies tridimensionales, como edificios, esculturas o paisajes, para crear una ilusión óptica que transforma la percepción del espacio. El mapping utiliza software especializado para adaptar las imágenes a las formas y características específicas de la superficie de proyección, lo que permite crear efectos visuales sorprendentes y envolventes. Esta forma de expresión artística se ha utilizado en eventos públicos, espectáculos multimedia y exhibiciones.

MODELADO 3D: el modelado 3D es una técnica artística que consiste en crear representaciones digitales tridimensionales de objetos, personajes o escenarios. Utilizando software especializado, los artistas pueden construir modelos virtuales que pueden ser visualizados desde diferentes ángulos y perspectivas. El modelado 3D se utiliza en una amplia gama de campos, como el cine, los videojuegos, la arquitectura y el diseño industrial. Permite la creación de formas y estructuras detalladas, la aplicación de texturas y materiales realistas, así como la animación de los modelos para darles vida. Esta técnica artística amplía las posibilidades de expresión visual y brinda nuevas formas de representar la realidad o explorar la imaginación.

MARCA GRÁFICA: la marca gráfica es un elemento visual distintivo que representa a una empresa, producto, servicio o entidad. Consiste en un diseño gráfico único y reconocible que encapsula la identidad y los valores de la marca. La marca gráfica puede incluir elementos como logotipos, colores, tipografías y símbolos, que se combinan de manera coherente para transmitir una imagen visual cohesiva y memorable. El objetivo de una marca gráfica es destacar y diferenciar una entidad de otras en el mercado, creando una conexión emocional y de reconocimiento con el público objetivo. Es una forma de expresión artística que combina elementos visuales y conceptuales para comunicar la esencia y la personalidad de una marca.



epoch

**Secretaría
General**

MATERIAL LÚDICO: el material lúdico es una herramienta artística que se utiliza en contextos educativos y recreativos para promover el juego, la creatividad y el aprendizaje. Se refiere a elementos físicos, como juguetes, juegos de mesa, materiales manipulables y recursos visuales, que fomentan la interacción y la exploración. El material lúdico puede ser utilizado por niños y adultos para estimular la imaginación, desarrollar habilidades cognitivas y motoras, y facilitar la adquisición de conocimientos. A través del uso de colores, formas, texturas y diferentes medios sensoriales, el material lúdico invita a los individuos a participar activamente en procesos de experimentación y descubrimiento, generando experiencias artísticas y de aprendizaje enriquecedoras.

OBJETOS COMPLEMENTARIOS: los objetos complementarios son elementos físicos que se utilizan en conjunto con una obra de arte para enriquecer o complementar su experiencia estética. Estos objetos pueden ser creados por el mismo artista o seleccionados específicamente para acompañar la obra. Los objetos complementarios pueden incluir elementos como soportes, pedestales, marcos, iluminación especial, proyecciones o cualquier otro elemento tangible que interactúe con la obra principal. Estos objetos están diseñados para realzar la presentación y la apreciación de la obra, y pueden influir en la forma en que se percibe y se experimenta.

OBJETOS CULTURALES: los objetos culturales para el presente Reglamento, serán entendidos como artefactos físicos que tienen un significado simbólico y representan aspectos culturales de una sociedad o comunidad en particular. Estos objetos pueden ser de naturaleza artística, histórica, religiosa o social, y pueden incluir esculturas, pinturas, textiles, herramientas, utensilios y otros objetos que forman parte del patrimonio cultural de un grupo humano; mismos que deberán ser una producción original sin perjudicar los derechos colectivos.

OBJETOS ORNAMENTALES: los objetos ornamentales son elementos decorativos que se utilizan para embellecer o adornar espacios, objetos o personas. Estos objetos suelen tener un propósito estético y pueden variar en forma, tamaño y material. Los objetos ornamentales pueden incluir joyas, esculturas, tapices, candelabros, muebles ornamentados y otros elementos decorativos utilizados en diferentes contextos, como el arte, la moda, la arquitectura y la decoración de interiores. Estos objetos se valoran por su capacidad de embellecer y agregar valor estético a su entorno.

OBRA DE ARTE VISUAL: conjunto de manifestaciones artísticas de naturaleza visual, entre las que se cuentan las de disciplinas plásticas tradicionales, las nuevas formas de expresión aparecidas durante la segunda mitad del siglo XX y las manifestaciones artísticas más recientes, producto de las nuevas tecnologías y los nuevos medios. En este campo están: arquitectura, arte indumentario, arte digital, arte efímero, artes decorativas y urbanas, artes gráficas especializadas, artes industriales, artes y oficios, audiovisuales, dibujo y pintura, escultura.

PARTITURAS: son representaciones escritas de la música, utilizadas por los compositores y músicos para transmitir instrucciones sobre cómo se debe interpretar una composición musical. Las partituras contienen símbolos, notas, ritmos y otras indicaciones que guían a los intérpretes en la ejecución de una pieza musical. Además de proporcionar información musical, las partituras también pueden incluir elementos gráficos, como marcas de expresión y dinámica, que ayudan a transmitir el carácter y la emoción de la música. Las partituras son consideradas obras artísticas en sí mismas y son fundamentales para la interpretación y preservación de la música.

PERFORMANCE: es una forma de expresión artística que involucra la presentación en vivo de una acción o una serie de acciones por parte de un artista o grupo de artistas. La performance se caracteriza por ser efímera y transitoria, ocurriendo en un tiempo y espacio específicos para un público presente. Puede involucrar elementos como el cuerpo, el movimiento, la voz, el sonido, el lenguaje y otros medios expresivos. La performance artística puede tener una dimensión conceptual, política o emocional, y a menudo desafía los límites y las convenciones del arte tradicional. A través de la actuación en vivo, los artistas buscan generar una experiencia directa y participativa que provoque una respuesta emocional o intelectual en el espectador.

PICTOGRAMAS: son representaciones gráficas que utilizan imágenes o símbolos simplificados para comunicar información de manera visual y universal. Estos símbolos visuales se utilizan



epoch

**Secretaría
General**

ampliamente en señalética, sistemas de comunicación, diseño gráfico y otras formas de expresión artística. Los pictogramas están diseñados para ser comprensibles independientemente del idioma o la cultura, y suelen representar conceptos o acciones de forma clara y concisa. Su simplicidad y capacidad de comunicación rápida los convierten en una herramienta efectiva para transmitir información visualmente.

RECURSOS DIDÁCTICOS MULTIMEDIA: son herramientas educativas que utilizan medios digitales y tecnológicos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden incluir presentaciones interactivas, videos, animaciones, aplicaciones, juegos educativos y otros elementos multimedia. Desde la perspectiva artística, los recursos didácticos multimedia pueden ser utilizados para enseñar y explorar diferentes disciplinas artísticas, como la historia del arte, técnicas artísticas, apreciación artística y creatividad. Estos recursos proporcionan una experiencia enriquecedora y dinámica, combinando elementos visuales, auditivos e interactivos para estimular el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

RECURSOS DIDÁCTICOS TANGIBLES: son materiales físicos y manipulables que se utilizan en el contexto educativo para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden incluir objetos, modelos, herramientas, juguetes y otros elementos concretos que permiten a los estudiantes interactuar y experimentar de manera práctica. Desde la perspectiva artística, los recursos didácticos tangibles pueden ser utilizados para enseñar conceptos y técnicas artísticas, permitiendo a los estudiantes explorar materiales, experimentar con colores, formas y texturas, y desarrollar habilidades creativas y motoras. Estos recursos ofrecen una experiencia táctil y sensorial que complementa el aprendizaje teórico y visual.

REPRESENTACIONES ANÁLOGAS DE DIBUJO O PINTURA: se refieren a las obras artísticas creadas mediante técnicas tradicionales, utilizando medios físicos como lápices, pinceles, tintas y pigmentos sobre papel, lienzo u otras superficies. Estas representaciones implican la utilización de medios y herramientas tradicionales para plasmar imágenes, formas y colores. A través de técnicas como el dibujo a lápiz, el óleo, la acuarela o la técnica mixta, los artistas pueden expresar su creatividad, transmitir emociones y explorar diferentes estilos y temas artísticos.

REPRESENTACIONES DIGITALES DE DIBUJO O PINTURA: se refieren a las obras artísticas creadas mediante el uso de herramientas y software digitales, como tabletas gráficas, programas de diseño y herramientas de pintura digital. Estas representaciones implican la creación de imágenes, formas y colores a través de medios digitales, utilizando técnicas como el dibujo vectorial, la pintura digital o la edición de imágenes. Las representaciones digitales permiten a los artistas experimentar con una amplia gama de herramientas y efectos, así como facilitar la corrección y modificación de los elementos artísticos. Además, la creación digital ofrece nuevas posibilidades de distribución y exhibición de las obras a través de medios electrónicos y en línea.

REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES: se refieren a las obras de arte que tienen una forma física y ocupan un espacio tridimensional. Estas representaciones pueden incluir esculturas, instalaciones artísticas, maquetas, objetos tridimensionales y otras formas de expresión que tienen volumen, profundidad y una dimensión espacial. A través de la utilización de materiales como el metal, la madera, la piedra, el vidrio, el yeso o cualquier otro material que permita la manipulación tridimensional, los artistas pueden explorar la forma, la textura, el movimiento y las relaciones espaciales en su obra. Las representaciones tridimensionales brindan al espectador una experiencia táctil y visual única, permitiendo una apreciación y una interacción física con la obra.

TEXTILES: se refieren a los materiales y tejidos que se utilizan en la creación de obras de arte y diseño. Los textiles pueden incluir telas, hilos, fibras y materiales relacionados que se utilizan para confeccionar prendas de vestir, tapices, alfombras, bordados, esculturas textiles y otras formas de expresión artística. Los artistas textiles pueden utilizar técnicas como el tejido, el bordado, el estampado, el teñido y el ensamblaje de materiales para crear texturas, patrones y formas visualmente atractivas. El arte textil combina la estética visual con la funcionalidad y la expresión cultural, explorando la relación entre el cuerpo, la moda, la tradición y la artesanía.

TIPOGRAFÍA: se refiere al arte y la técnica de diseñar y utilizar letras, caracteres y símbolos para crear textos impresos o digitales. La tipografía es una forma de expresión artística que combina elementos visuales, como el diseño de letras, la composición, el espaciado y la elección de tipos de letra, para transmitir un mensaje o comunicar una estética determinada. Desde la perspectiva



epoch

**Secretaría
General**

artística, la tipografía se utiliza en diversas disciplinas, como el diseño gráfico, la publicidad, el diseño editorial y el arte digital, para crear composiciones visuales atractivas y comunicar de manera efectiva a través de la forma y el estilo de las letras.

UTENSILIOS: se refieren a las herramientas y objetos que se utilizan en la creación de obras de arte. Estos pueden incluir pinceles, lápices, espátulas, cinceles, cuchillos de paleta, rodillos, plumas, brochas y cualquier otro instrumento utilizado por los artistas para aplicar y manipular materiales como pintura, tinta, arcilla, yeso, entre otros. Los utensilios son extensiones de la mano y la mente del artista, permitiendo la materialización de ideas y la expresión de la creatividad. Cada utensilio tiene su propia función y características, y el uso adecuado de ellos puede influir en la técnica, el estilo y el resultado final de la obra de arte.

CAPITULO IV

VALORACIÓN DE UNA OBRA DE RELEVANCIA EN EL ÁREA DE ARTE Y HUMANIDADES DE LA ESPOCH

Artículo 9. De la aplicación del presente instructivo. - Además de la utilidad en el Escalafón, estos rubros se pueden tomar en cuenta para el ingreso de docentes en el caso de convocatoria a Concursos de Merecimientos y Oposición, para docentes que se vinculen al Campo de Artes y Humanidades; o también para docentes que impartan una de las asignaturas afines.

Artículo 10. De la valoración de las obras de relevancia.- Con el fin de reconocer este tipo de obras relevantes en el área de arte y humanidades presentadas por el personal académico de la ESPOCH, el Decanato de Publicaciones conformará una comisión integrada por al menos dos miembros académicos, vinculados al campo de conocimiento de las obras relevantes.

Artículo 11. Procedimiento para el Registro de obras de relevancia en el área de arte y humanidades de la ESPOCH.- El procedimiento que se seguirá para el registro de obras de relevancia en el área de arte y humanidades de la ESPOCH, será el dispuesto por el "INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO Y CERTIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN ACADÉMICA Y CIENTÍFICA DEL PERSONAL ACADÉMICO TITULAR DE LA ESPOCH".

Artículo 2.- Disponer a todas las unidades académicas y administrativas, la realización de las acciones que se deriven de la aprobación del artículo 1 de la presente resolución dentro del campo de sus competencias.

.....

Dr. Diego Paul Viteri N,

SECRETARIO GENERAL DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que, la Resolución que antecede fue adoptada por el Consejo Politécnico en sesión ordinaria realizada el día martes 30 de abril del año 2024.

Dr. Diego Paul Viteri Núñez.

SECRETARIO GENERAL

Copia: Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado de Investigación y Posgrado, Vicerrectorado Académico, Decanatos, Sedes, Decanato de Publicaciones, Decanato de Investigaciones, DEAC, Decanato de Desarrollo Académico, Dirección Jurídica, Dirección de Talento Humano, Archivo.

