



INFORME DE LABORES 2025

espol[®]

Facultad de Arte, Diseño y
Comunicación Audiovisual

Palabras del Vicerrector I+D+I Carlos Monsalve, Ph.D.

La Escuela Superior Politécnica del Litoral tiene el agrado de invitarle a:

Jornada Científica RTE en conmemoración a



y su indexación SCOPUS

Celebramos la excelencia editorial, el alcance internacional y el orgullo de ser politécnicos

Fecha: Martes 16 de junio de 2026 **Hora:** 9:00

Lugar: Edificio STEM, Campus Gustavo Galindo Velasco
Vía Perimetral Km. 30.5 - ESPOL

espol®

SERVICIOS PROOF READING

(Decanato de Investigación)



Salario promedio ⓘ

\$9674/año

Salario promedio anual •

Última actualización Abril 2026

Ecuador

Impacto de la IA en tareas ⓘ

Aumentación

Moderado

Automatización

Bajo

Demanda Global ⓘ



Nueva funcionalidad que incorpora tres detalles para una ocupación

- 1) Salario esperado en ECUADOR.
- 2) El impacto de la IA en esa ocupación.
- 3) La demanda global de esa ocupación.

ÍNDICE GENERAL

- | | | | |
|----------|---|-----------|--------------------------|
| 1 | Nuevas designaciones y contrataciones | 7 | Posgrados |
| 2 | Gestión presupuestaria y cumplimiento del POA | 8 | Logros y reconocimientos |
| 3 | Gestión administrativa e infraestructura | 9 | Movilidad internacional |
| 4 | Acreditación y aseguramiento de la calidad | 10 | Actividades y eventos |
| 5 | Vínculos con la sociedad | 11 | Gestión académica |
| 6 | Investigación y producción científica | | |



1

Nuevas designaciones y contrataciones

NUEVAS DESIGNACIONES



Omar Rodríguez

**Coordinador Licenciatura en
Producción para Medios de
Comunicación**



Diego Carrera

**Coordinador Licenciatura
en Animación Digital y
Videojuegos**



Diana Macías

**Coordinadora Seguimiento
a Graduados
(ALUMNI FADCOM)**



Víctor Cantos

**Coordinador Maestría en
Comunicación de Marca
Transmedia**



Natalia Avilés

**Coordinadora Maestría
en Arte para Animación
y Videojuegos**



Luis Rodríguez

**Director de proyecto de
Servicio Comunitario.**

NUEVAS DESIGNACIONES ADMINISTRATIVAS



Esteban Ruiz

Designado como apoyo en la coordinación de actividades del personal de servicios FADCOM



Gabriela Requena

Designada como Secretaria Académica FADCOM

NUEVAS CONTRATACIONES



José Luis Cárdenas

**Técnico Docente
Producción para Medios
de Comunicación**



Stalyn Aguirre

Docente FADCOM



Michael Arce

Docente FADCOM



Pamela Sánchez

**Técnico Docente
Motion Lab**



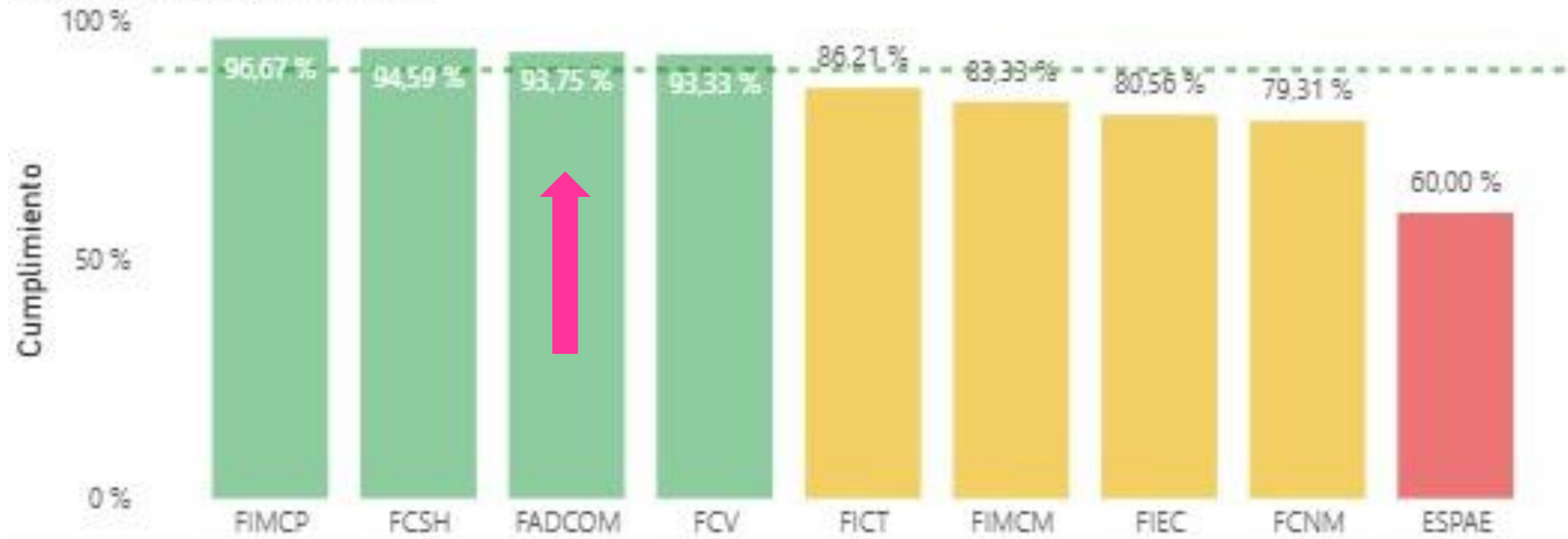
Karla Mendoza

**Asistente de Comunicación
Académica Subdecanato**

2

Gestión presupuestaria y cumplimiento del POA

Cumplimiento por Unidad



CUMPLIDOS	PLANIFICADOS	PORCENTAJE DE CUMPLIMIENTO
45	48	93,75%

Algunas de nuestras metas logradas

Número de carreras de pregrado y postgrados de FADCOM con equivalencia sustancial de NASAD.

Meta: 5

Resultado: 5 + 3
Cumplimiento: 100%

*4 carreras de Grado
4 Posgrados*

Porcentaje de docentes que se han capacitado en cursos ofertados por instituciones locales y extranjeras

Meta: 85%

Resultado: 85,71%
Cumplimiento: 100,84%

Porcentaje de estudiantes con empleo afín a su carrera

Meta: 20%

Resultado: 38,32%
Cumplimiento: 191,6%

Número de reconocimientos externos obtenidos a través de coberturas, relaciones públicas, notas de prensa, material de divulgación e investigación, canales digitales o reconocimientos de concursos.

Meta: 7

Resultado: 12
Cumplimiento: 171,43%

Porcentaje de recursos o fondos externos captados para los programas de vinculación

Meta: 3%

Resultado: 8,36%
Cumplimiento: 278,67%

CUMPLIDOS	PLANIFICADOS	PORCENTAJE DE CUMPLIMIENTO
45	48	93,75%

Objetivo operativo a mejorar	Indicador	Meta / Resultado	Porcentaje logrado
Incrementar la productividad de alto impacto de los investigadores	Productividad investigadores fuentes top 10% Citescore unidades académicas	0,24 / 0	0,00%
Incrementar el impacto de la producción científica	Field Weighted Citation Impact (FWCI)	0,30 / 0	0,00%
Promover el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de grado de la unidad académica.	Porcentaje de estudiantes de grado que acrediten habilidades esenciales antes de su graduación	40 / 25,81	64,53%

Objetivo logrado

Incrementar el número de proyectos de investigación con colaboración internacional de prestigio	Número de proyectos de I+D con investigadores internacionales de instituciones de prestigio	1 / 1	100%
---	---	-------	------

3

Gestión administrativa e infraestructura

Sala Experimental Audiovisual

Inauguración de una sala de proyecciones diseñado especialmente para que nuestra comunidad viva la experiencia cinematográfica en un ambiente óptimo para la creación y el análisis audiovisual.



Mobiliario artístico

El conjunto consta de un asiento de cemento y una escultura de iguana con modelado poligonal. El proceso de diseño y construcción estuvo a cargo de estudiantes de la carrera de Diseño de Productos bajo la guía del docente Francesco Magnone.



4

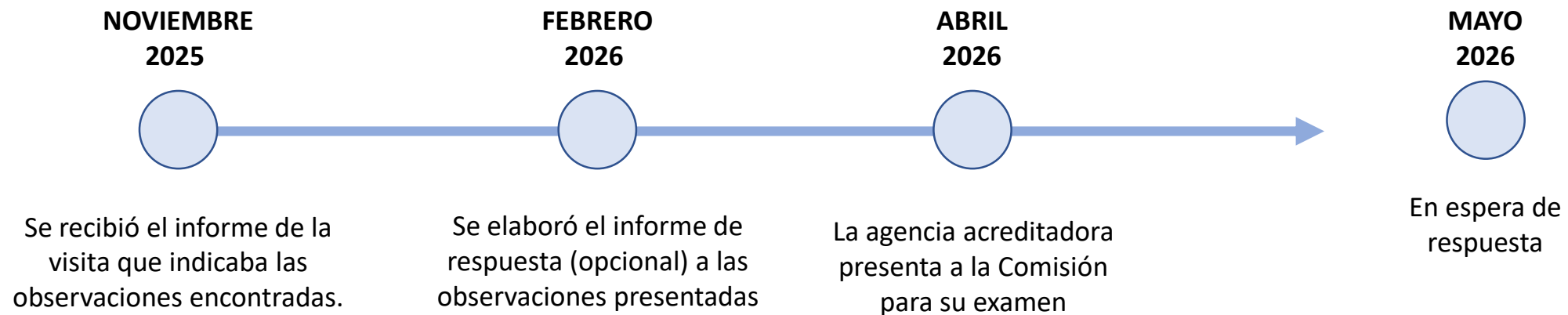
Acreditación y aseguramiento de la calidad

Visita Evaluadoras para la equivalencia sustancial

Como parte del proceso de evaluación para la equivalencia sustancial recibimos la visita de las evaluadoras Brocket Horne, Suzanne Snyder y Paige Williams, representantes de la agencia acreditadora, quienes realizaron la revisión del cumplimiento de estándares académicos y criterios internacionales de calidad en la formación de nuestros estudiantes.



PROCESO POSTERIOR A EVALUACIÓN



Se envió a la agencia acreditadora el autoestudio para la nueva carrera de Animación Digital y Videojuegos. Estamos a la espera de la aprobación para difusión de la carrera.

Annual Meeting Workshops Acreditadora Internacional

Participación en el evento anual de la agencia acreditadora, donde se revisaron detalles relacionados con el proceso de acreditación internacional.

Además, se establecieron contactos clave con posibles miembros del comité evaluador.

Octubre 2025



Visita evaluadores CACES

Recibimos la visita de los evaluadores del CACES como parte del proceso de cualificación para garantizar que nuestras instalaciones cumplen con los requisitos necesarios para ofertar nuestro futuro Doctorado en Artes



5

Vínculos con la sociedad

PROGRAMA DE CRECIMIENTO SOCIAL Y EDUCATIVO

5 proyectos de servicio comunitario



1 Gráfica popular y pensamiento visual como aliados del aprendizaje



2 Modelo de sostenibilidad con el uso de plataformas de escolarización



3 Desarrollo de saberes ancestrales con diseño y arte comunitario



4 Tecnologías Inmersivas para Educación Forestal



5 Interacciones con juegos digitales y tecnologías para la educación

Todos los proyectos se encuentran en FASE III

PROGRAMA DE CRECIMIENTO SOCIAL Y EDUCATIVO

216 BENEFICIARIOS
DIRECTOS

1000 BENEFICIARIOS
INDIRECTOS

7 Profesores
FADCOM

18 Profesores
OTRAS FACULTADES

133 Estudiantes
Interdisciplinarios

58 FADCOM **33** FIEC **27** FCSH
6 FCNM **5** FCV **4** FIMCP

** Considerando el año académico 2025*

Programa de crecimiento social y educativo

Principales resultados:

- Los niños resolvieron retos mediante videojuegos educativos inmersivos.
- Implementación y adopción exitosa de soluciones en el Hogar de Nazareth y la Unidad Educativa Fe y Alegría.
- Integración pionera de Inteligencia Artificial Generativa en los procesos de capacitación docente.



PROGRAMA DE CRECIMIENTO SOCIAL Y EDUCATIVO

Articulación con la Investigación

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"MIDI-Toys" (recursos lúdicos inclusivos) y "Evaluación Léxico-Semántica"

Tesis de la maestría Arte y Tecnología titulada: Del hilo al código: transformación digital del tejido Huancavilca

Aceptación de publicación científica indexada en Springer Proceedings para el congreso internacional LACLO 2025

se articula con



PROYECTO DE VINCULACIÓN

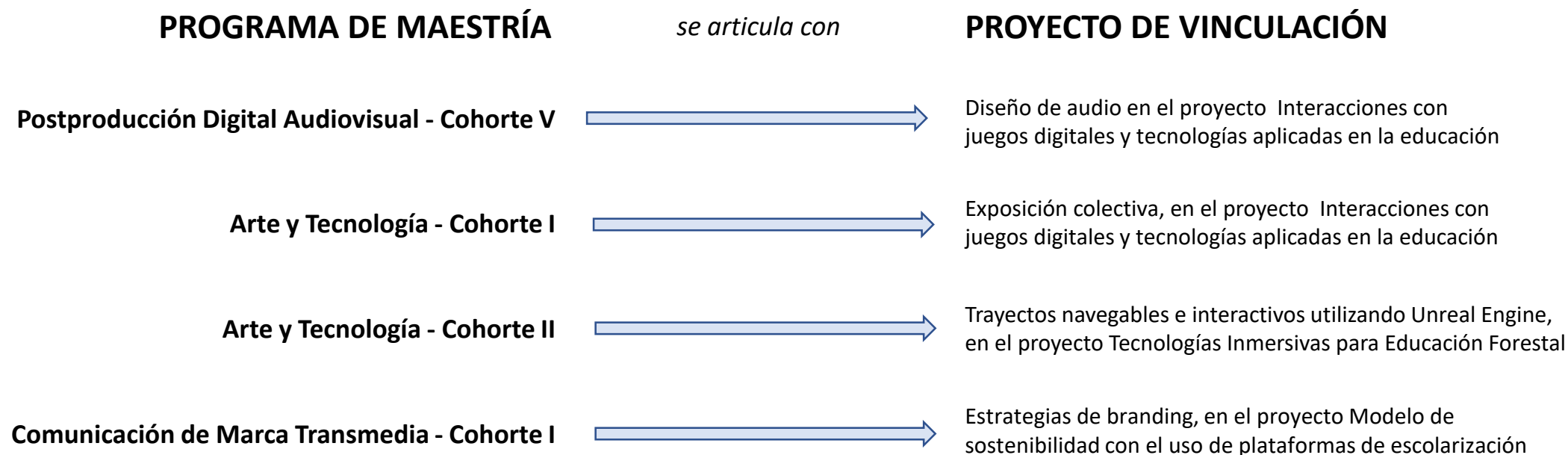
Interacciones con juegos digitales y tecnologías para la educación, Fase III

Desarrollo de saberes ancestrales con Diseño y Arte comunitario Fase III

Gráfica popular y Pensamiento Visual como aliados del aprendizaje, fase III

PROGRAMA DE CRECIMIENTO SOCIAL Y EDUCATIVO

Maestrías participantes



6

Investigación y producción científica



ELSEVIER
Scopus



WEB OF SCIENCESM

PUBLICACIONES EN SCOPUS / WOS

14 *Artículos
presentados*

9 *Indexaciones*

5 *Artículos aceptadas
para publicar*

2

*Registros de propiedad
intelectual ingresados
al Senadi*

5

*Publicaciones de
libros y capítulos
de libro*

12

*Registros o
equivalentes de
obras de relevancia*



14

Ponencias orales tanto presenciales como virtuales en congresos, simposios, paneles y otros espacios de encuentros académicos.



21 Proyectos nacionales

13 de colaboración Interinstitucional vigentes

5 iniciados en 2025

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN VIGENTES Y REACTIVADOS

CUVICODE

**Cultura visual,
comunicación y
decolonialidad**

ETAP

**Educational technology
and animation production
for children**

FADAP

**Feminismo, arte,
diseño, artesanía y
patrimonios**

7

Posgrados

(se ha considerando a los 15 graduados
en enero y febrero 2026)



349

TOTAL GRADUADOS

31 Matriculados
año académico
2025

POSGRADO EN NÚMEROS

- ▶ **Maestría en Postproducción Digital Audiovisual**
(Cohorte VI) – oct 2025
12 matriculados
- ▶ **Maestría en Arte y Tecnología**
(Cohorte II) – oct 2025
7 matriculados
- ▶ **Maestría en Comunicación de Marca Transmedia**
(Cohorte I) – may 2025
12 matriculados
- ▶ **Maestría en Arte para Animación y Videojuegos**
(Cohorte I) ene 2026
13 matriculados

CUMPLIMIENTO DE POSGRADOS FADCOM POA 2025

Porcentaje de estudiantes de postgrados certificados por ESPOL que hayan realizado actividades extracurriculares.

Meta: 5%

Resultado: 51,85%

Cumplimiento: 1037%

Porcentaje de programas activos con técnicas y/o metodologías reconocidas institucionalmente (comunicación – trabajo en equipo - ética)

Meta: 25%

Resultado: 100%

Cumplimiento: 400%

APERTURA DE LA I COHORTE DE LA MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE MARCA TRANSMEDIA



APERTURA DE LA II COHORTE DE LA MAESTRÍA EN ARTE Y TECNOLOGÍA



APERTURA DE LA VI COHORTE DE LA MAESTRÍA EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL AUDIOVISUAL



Exposición [DES]INTEGRAR EL OLVIDO

Exhibición colectiva de la primera cohorte de la Maestría en Investigación en Arte y Tecnología de Posgrados FADCOM - ESPOL.

Tres instalaciones que visibilizan voces, rescatan memorias populares y nos confrontan con la urgencia ambiental.



PROMOCIONES 2025

**Maestría en Arte y Tecnología
Cohorte I
8 nuevos graduados**



**Maestría en Postproducción Digital Audiovisual
Cohorte V
7 nuevos graduados**



8

Logros y reconocimientos



Andrea Pino, Ph.D

Doctora en Arte con mención Cum Laude.

Universitat Politècnica de València

Tesis: “La identidad sustentable: una visión de acción participativa aplicada en los laboratorios vivos universitarios”

Reconocimientos Internacionales Organización Internacional para la Inclusión y la Calidad Educativa (OIICE)

- Galardón a la excelencia educativa
- Doctorado Honoris Causa
- Orden Dorada Magistral



Billy Soto, Ph.D

Doctor en Bellas Artes con mención Sobresaliente Cum Laude y Mención Internacional.

Universidad Complutense de Madrid

Tesis: “Gráfica precolombina de culturas ancestrales del Ecuador procesos de reinterpretación, apropiación y resignificación simbólica y discursiva en el contexto artístico contemporáneo (1960-2020)”

LOGROS DOCENTES

Marcelo Báez

Premio José Joaquín de Olmedo
Municipio de Guayaquil

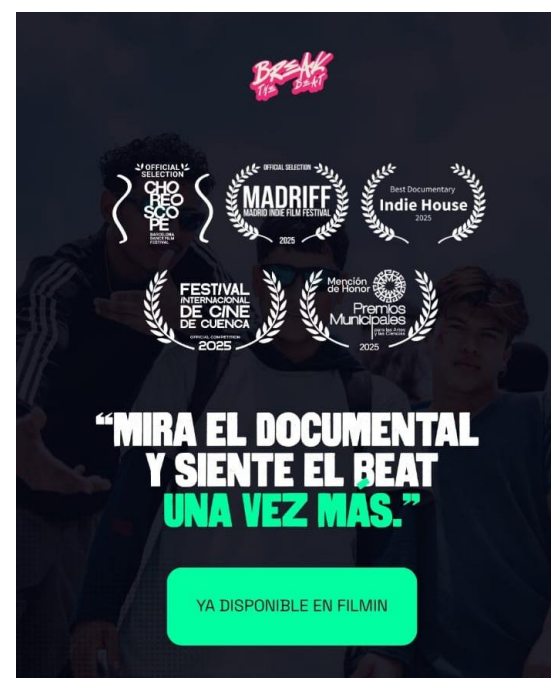
**Luis Mueckay**

- Reconocimiento como Embajador del Arte y la Cultura
- Reconocimiento por Trayectoria y aporte al legado artístico GAD Municipal Guayaquil

**Juan Sebastian Mosquera**

Documental Break the Rules

- Premio Ernesto Albán Mosquera Concejo Metropolitano de Quito
- 3 Selecciones Oficiales Internacionales

**Victor Estrada**

El Transbordador Espacial
Cine Espol Fest VI edición
ESPOL Cultural



LOGROS ESTUDIANTILES

Kennia Rosales / Nixon Ronquillo***Anemoia***

Selecciones Oficiales

- Frome International Climate Film Festival
- Art All Night - Trenton Film Festival
- Cine Espol Fest

**Andrew Lau**

Reconocimiento al Mérito Artístico

La Hora Rivereña
Radio Cristal

**Samuel Kun*****El Cumpleaños***

Primer Lugar

Festival de Cortometrajes El Farol
Cuenca



Leyendas de Barro proyecta a la ESPOL en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2025



17 de noviembre de 2025



9

Movilidad internacional

18 Movilidad saliente del personal de FADCOM entre lo virtual y lo presencial

10 personas España, Argentina, Australia, Estados Unidos

64 Movilidad saliente de estudiantes de la FADCOM a Chile, España, Argentina y Paraguay

1 postgrado

47 Movilidad entrante de estudiantes procedente de España, Paraguay, Chile, Colombia, Brasil, Perú.

45 estudiantes Chile, España, Paraguay + 2 académicos Chile, Paraguay

5 Movilidad entrante de profesores de Chile, Paraguay, Argentina, España

Taller Internacional de Diseño 2025

El Taller Internacional de Diseño 2025 reunió a estudiantes de ESPOL, Universidad de Valparaíso y la Universidad Nacional de Asunción en una experiencia colaborativa donde el diseño se puso al servicio de la prevención, la empatía y el impacto social. Durante seis semanas, equipos internacionales desarrollaron propuestas creativas enfocadas en responder a desafíos reales de la región.





10

Actividades y eventos

Vórtice 2025

Imagen y narrativas

El evento reunió a estudiantes, docentes y profesionales en dos jornadas enfocadas en arte, diseño y comunicación audiovisual.

El evento incluyó proyección de cortometrajes, conferencias, talleres prácticos y espacios de intercambio académico con especialistas nacionales e internacionales.

Como parte de las actividades, se realizó una proyección nocturna de visuales en los exteriores del edificio 14A, a cargo del artista Tito Torres.



Shapes 2025

El diseño genera valor

Este año el evento reunió a más de 60 representantes de la industria y la academia vinculados al diseño de productos, en una jornada enfocada en innovación, tendencias y networking.

El evento fortaleció la conexión entre talento, industria y academia, impulsando espacios de colaboración e intercambio de conocimientos.



CIICATI 2025

IV Edición

Docentes, investigadores y profesionales del audiovisual compartieron reflexiones sobre inteligencia artificial, redes sociales, realidad virtual, comunicación persuasiva y las nuevas dinámicas culturales que transforman nuestra manera de comunicar.

Se trabajó con universidades



1er aniversario Motion Lab

El Motion Lab celebró su primer año con la proyección de 28 cortometrajes en pantalla grande en el cine MZ14.

Más de 200 personas vivieron la experiencia de ver y sentir el cine hecho por nuestros estudiantes.



Prisma I Edición

Workshop Interdisciplinario donde estudiantes de FADCOM unen su talento y creatividad para resolver retos reales de la industria.

En esta primera edición de generaron propuestas para un nuevo producto de Grupo Vilaseca - Semvra.



Prisma II Edición

La segunda edición de PRISMA se enfocó en el proyecto “Protegiendo Nuestros Emblemas”, desarrollado junto a la Fundación Terminal Terrestre de Guayaquil.



Prisma III Edición

En esta tercera edición tuvimos la visita de Jimmy Apolo y Lynn Lin, referentes del diseño industrial actual

Año académico 2025
Ejecución en enero 2026



Tapatón 2025

Como parte del proyecto Alquimia Plástica, se realizó una jornada de sostenibilidad enfocada en la recolección de tapas plásticas, las cuales fueron enviadas para su transformación en materia prima destinada a la carrera de Diseño de Productos.

La iniciativa superó el objetivo, alcanzando un total de 113,56 recolectados.



Metamorfosis Silvestre

Estudiantes de Taller de Diseño I presentaron una colección inspirada en el poder transformador de la naturaleza.

Durante el semestre, los estudiantes crearon trajes y elementos inspirados en los insectos que habitan nuestros bosques.



Encendido del árbol navideño

El martes 2 de diciembre se realizó el encendido del árbol de Navidad de FADCOM en el hall administrativo de la facultad, como parte de las actividades de integración y fortalecimiento del ambiente institucional durante la temporada navideña.



Poster Competition PAO 2025 I PAO 2025 II

Se realizaron dos ediciones del evento que premia al mejor cartel científico de la materia investigación aplicada al diseño, además por primera ocasión se realizó el concurso a nivel de posgrados en la materia Research Methodology



Concierto Navideño FADCOM

Como parte de las actividades programadas por la temporada navideña, FADCOM realizó un Concierto Navideño con la participación del Quinteto de Cuerdas de la Orquesta Filarmónica de Guayaquil, generando un espacio cultural orientado al fortalecimiento de la convivencia y el sentido de comunidad dentro de la facultad.



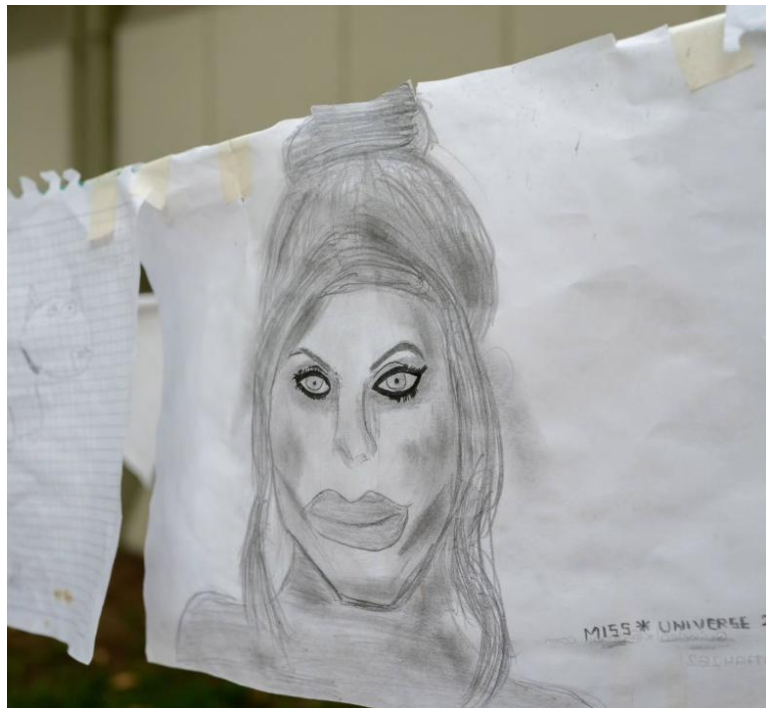
GameJam+ 2025

Este evento fue realizado en el campus Las Peñas de ESPOL, aportando talento y visión creativa en un espacio de colaboración entre arte, diseño y tecnología.

La actividad reunió a desarrolladores, diseñadores y creadores digitales para la conceptualización y desarrollo de propuestas de videojuegos, promoviendo el trabajo interdisciplinario, la innovación y la aplicación práctica de conocimientos en entornos creativos y tecnológicos.



ARTE MALO 2025



ESPACIOS ADC

40 materias participaron exponiendo sus proyectos en los espacios de exhibición de la facultad

24 PAO I

16 PAO II



Co-creación viva

Nuestros estudiantes de la asignatura Teoría de la Comunicación dirigida por Andrea Pino Acosta, Ph.D., presentaron “Co-creación Viva: Transformando el arte con la naturaleza” en el patio de comidas del Centro Comercial Terminal Terrestre de Guayaquil.



EVENTOS 2026

Eventos	Fecha	Lugar
TAPATÓN <i>Dpto. de Comunicación</i>	9 de julio	Patio interno FADCOM
ARTE MALO <i>Alla Kondratova</i>	Evento de premiación por definir del 27 al 31 de julio	Premiación Auditorio FADCOM
FESTIVAL DE CINE DE GUAYAQUIL <i>Diana Macías</i>	18 y 19 de julio	sala audiovisual Z001
POSTER COMPETITION I <i>Docentes IAD</i>	28 de agosto	
SHAPES <i>Jimmy Cañizares</i>	3 de septiembre	STEM Confirmado
VÓRTICE <i>Lula Pilay</i>	14 y 15 de octubre	STEM Confirmado
CIICATI <i>Paola Ulloa</i>	5 de noviembre	STEM Confirmado
FESTIVAL AUDIOVISUAL FADCOM <i>Iria Cabrera / Juan Sebastián Mosquera</i>	23 de noviembre	Por definir



11

Gestión académica

Estudiantes Activos

PAO 2025 - I

447 DISEÑO
GRÁFICO

333 PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
DE COMUNICACIÓN

227 DISEÑO DE
PRODUCTOS

PAO 2025 - II

459 DISEÑO
GRÁFICO

336 PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
DE COMUNICACIÓN

234 DISEÑO DE
PRODUCTOS

121 Alumnos ingresaron
en el PAO 2026 - I

57

DISEÑO
GRÁFICO

37

PRODUCCIÓN PARA MEDIOS
DE COMUNICACIÓN

27

DISEÑO DE
PRODUCTOS

APROBACIÓN DE NUEVA CARRERA

Animación Digital y Videojuegos

Oficio Nro. CES-SG-2026-0065-O
Quito, D.M., 22 de enero de 2026

Artículo 1.- Aprobar el proyecto de creación de la carrera de tercer nivel de grado presentado por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), cuya descripción consta a continuación:

No.	INSTITUCIÓN	CARRERA	CÓDIGO	LUGAR	TÍTULO AL QUE CONDUCE
1	Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)	Animación Digital y Videojuegos	1021-650211I01-H-0901	Sede Matriz Guayaquil	Licenciado/a en Animación Digital y Videojuegos

Artículo 3.- Encargar a la Coordinación de Planificación Académica del Consejo de Educación Superior que realice la actualización al Anexo II 2023 del Reglamento de Armonización de la Nomenclatura de Títulos Profesionales y Grados Académicos que confieren las Instituciones de Educación Superior del Ecuador, de conformidad con el siguiente detalle:

CAMPO AMPLIO		CAMPO ESPECÍFICO		CAMPO DETALLADO		CARRERA		TITULACIÓN	
02	Artes y humanidades	1	Artes	1	Técnicas audiovisuales y producción de medios de comunicación	1	Animación Digital y Videojuegos	01	Licenciado/a en Animación Digital y Videojuegos

CREACIÓN DE MALLA DE LA CARRERA DENTRO DE ESPOL

Se ha creado la malla de la carrera con los nombres de la materia dentro del académico

realizado por la Dirección de Información Académica - DIA

22

Códigos de materia
creados en el sistema de
gestión de cursos ESPOL

87%

Avance en el desarrollo
de los contenidos de las
nuevas materias.

Se han iniciado las reuniones con el CISE para la revisión de los contenidos, como etapa previa a su aprobación.

Becaria Fullbright

La Dra. Stephanie Raible visitará la institución del **8 al 19 de junio** para trabajar con la planta docente en el fortalecimiento de los *syllabus*, con énfasis en emprendimiento y empleabilidad en todas las carreras.

Los docentes participantes recibirán un reconocimiento de 40 horas avaladas por el CISE.



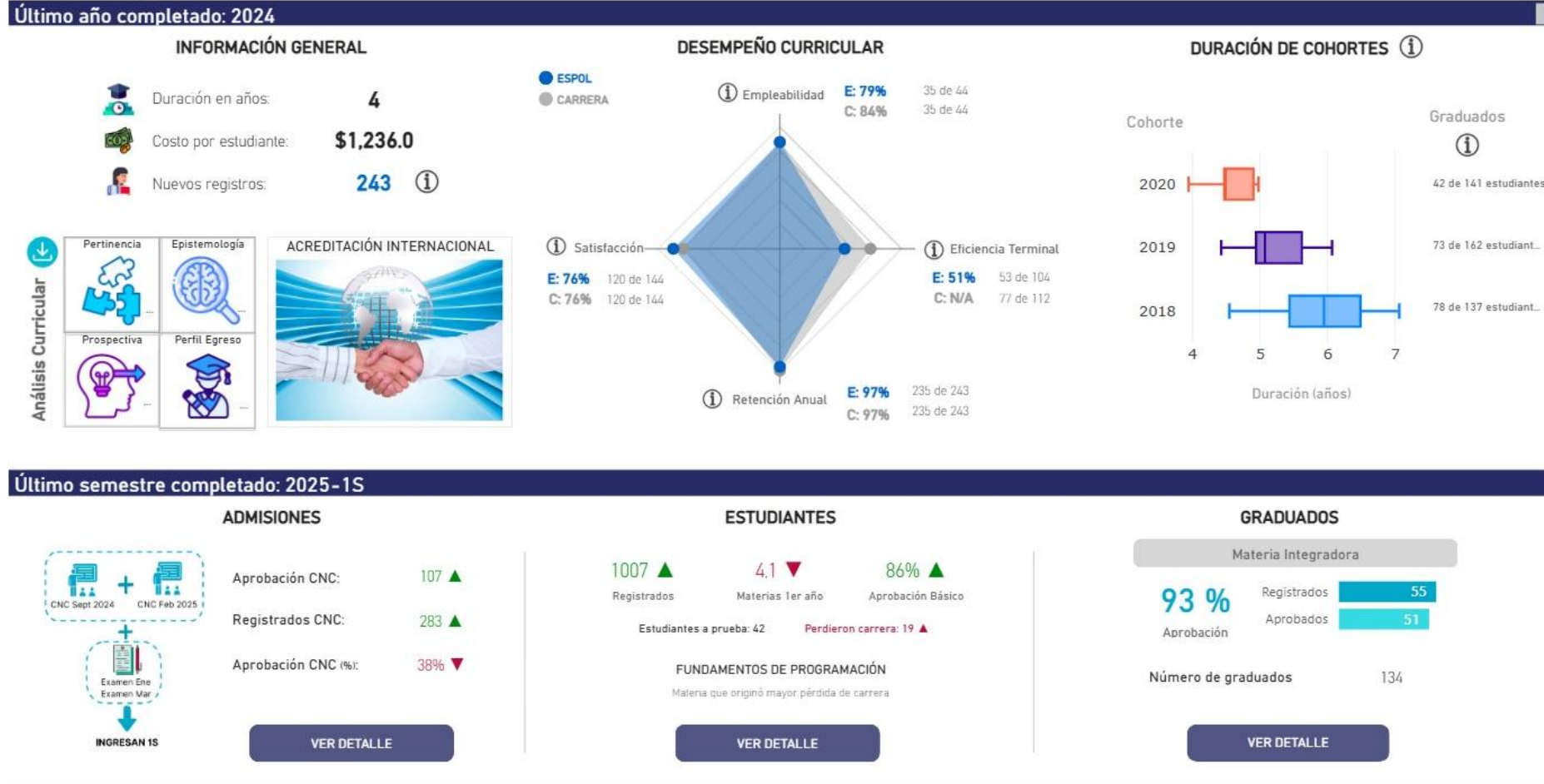
Planificación académica y organizacional docente

Se definió la carga de organización de eventos asignada al personal docente y se elaboró el plan de capacitaciones para el año 2026, con el objetivo de optimizar la gestión y el desarrollo profesional del cuerpo académico.



ESPOL 360

La implementación de esta plataforma permite identificar avances, oportunidades de mejora y el estado de cumplimiento de diferentes procesos dentro de la facultad, facilitando el seguimiento estratégico y la toma de decisiones basada en indicadores y evidencias..





espol[®]
ALUMNI

espol[®] Escuela Superior
Politécnica del Litoral

*Invitamos a la comunidad
de **graduados** al próximo*

ENCUENTRO ALUMNI 2026

CUENCA



16 DE
MAYO



10H30

*Sé parte del encuentro de la **Red
Global Alumni ESPOL** y consolida tu
vínculo con una comunidad que
trasciende fronteras.*



Museo Pumapungo
Calle Larga y Av. Huayna Cápac 182

**Recuerda confirmar tu asistencia
al correo alumni@espol.edu.ec**

¡GRACIAS!

