UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO BASICO APLICADO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-02</td></tr>
<tr><td>EXPRESION GRAFICA</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
4
Nivel
SEGUNDO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>BOCETAJE PARA EL DISEÑO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-01</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
4</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
64</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
128</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	4
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	64
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	128
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	192

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito El taller de diseño bi-tridimensional abarca tanto la creación de elementos en dos dimensiones (ancho y largo) como en tres dimensiones (ancho, largo y profundidad). Este enfoque busca que los estudiantes desarrollen una percepción espacial y entiendan la interacción de formas y estructuras en diferentes dimensiones. A su vez explora conceptos clave como la representación tridimensional, la modulación y la relación entre formas en ambos planos, este conocimiento es esencial para desarrollar propuestas innovadoras y funcionales en diseño, integrando estética y funcionalidad en contextos reales. El dominio del diseño bi-tridimensional es crucial para el perfil del diseñador gráfico, ya que les capacita para abordar proyectos que requieren una comprensión de la interacción entre objetos y espacio. Además, fomenta la investigación y experimentación con diferentes materiales y técnicas, lo que lleva al desarrollo de soluciones innovadoras en diseño de productos, considerando no solo la estética sino también la funcionalidad y el impacto en el entorno.

Descripción de la asignatura Este curso consta de cuatro unidades, desde la comprensión teórica hasta la aplicación práctica del diseño bi y tridimensional. En la Unidad I, los estudiantes identificarán los principios, reglas y conceptos fundamentales del diseño en dos y tres dimensiones. La Unidad II se enfoca en la aplicación de estos principios a través de ejercicios prácticos, permitiendo a los estudiantes experimentar y consolidar sus conocimientos. La Unidad III lleva a los estudiantes a implementar los principios del diseño bi-tridimensional en un caso real, utilizando la metodología proyectual y el método expositivo para abordar problemas de diseño concretos. Finalmente, en la Unidad IV, los estudiantes diseñarán una propuesta utilizando sistemas de representación para desarrollar un soporte bi-tridimensional, aplicando de manera integral la metodología proyectual aprendida a lo largo del curso.

Objetivo general de la asignatura Diseñar soportes de comunicación bi tridimensional aplicando los fundamentos del diseño y la metodología proyectual para la solución de problemas visuales.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los principios, reglas y conceptos fundamentales del diseño bi y tridimensional.

2.-Aplicar los fundamentos del diseño bi y tridimensional a través de ejercicios prácticos.

3.-Implementar los principios del diseño bi y tridimensional en un caso real utilizando la metodología proyectual.

4.-Diseñar una propuesta de soportes comunicacionales mediante sistemas de representación aplicando la metodología proyectual.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar los principios, reglas y conceptos fundamentales del diseño bi y tridimensional.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción al diseño bidimensional, principios, reglas y elementos.	4	3	5	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Aplicaciones de la bidimensión en el diseño gráfico.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- La bidimensión y la modularidad. Herramientas y técnicas para el diseño modular.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.4.- Introducción al diseño tidimensional.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	16	12	20	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Define los principios, reglas y conceptos fundamentales del diseño bi y tridimensional.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar los fundamentos del diseño bi y tridimensional a través de ejercicios prácticos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Introducción al pensamiento tridimensional.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- La tridimensión y diseño gráfico.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.3.- Sistemas de representación gráfica.	4	3	5	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.4.- La modularidad en la tridimensión.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	16	12	20	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Interpreta los fundamentos del diseño bi y tridimensional a través de ejercicios prácticos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Implementar los principios del diseño bi y tridimensional en un caso real utilizando la metodología proyectual.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Introducción y aplicación de la metodología proyectual de Bernd Lobach.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Aplicación de metodología proyectual de Bernd Lobach.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Segunda fase de la aplicación de metodología proyectual de Bernd Lobach.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.4.- Tercera fase de la aplicación de metodología proyectual de Bernd Lobach.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	16	12	20	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Aplica los principios del diseño bi y tridimensional en un caso real utilizando la metodología proyectual.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar una propuesta de soportes comunicacionales mediante sistemas de representación aplicando la metodología proyectual.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- 4ta fase de la aplicación de metodología proyectual de Bernd Lobach.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Valoración de las soluciones del problema.	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- Prototipo	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.4.- Construcción de soporte comunicacional	4	3	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	16	12	20	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Construye una propuesta de soportes comunicacionales mediante sistemas de representación aplicando la metodología proyectual.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Flexibilidad, La resolución de conflictos, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se emplearÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. El ambiente Ã¡ulico se refiere a las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje, como demostraciones en clases sincrÃ³nicas, que se llevarÃ¡n a cabo en el aula. El ambiente real se desarrollarÃ¡ a travÃ©s de clases prÃ¡cticas en un entorno mÃ¡s aplicado, donde los estudiantes podrÃ¡n verificar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos mediante ejercicios prÃ¡cticos. El ambiente virtual se implementarÃ¡ mediante el uso de TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, a travÃ©s del aula virtual de “DiseÃ±o bi - tridimensional”, con el objetivo de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar los principios, reglas y conceptos fundamentales del diseño bi y tridimensional.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Prueba con reactivos, y trabajos evaluados con rúbrica
2.- Aplicar los fundamentos del diseño bi y tridimensional a través de ejercicios prácticos.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Prueba con reactivos, y trabajos evaluados con rúbrica.
3.- Implementar los principios del diseño bi y tridimensional en un caso real utilizando la metodología proyectual.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Prueba con reactivos, y trabajos evaluados con rúbrica.
4.- Diseñar una propuesta de soportes comunicacionales mediante sistemas de representación aplicando la metodología proyectual.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Prueba con reactivos, y trabajos evaluados con rúbrica

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Galán Serrano Julia; Muñoz Torres Amelia; Díaz García Diego	2011	Guía de dibujo y presentación de diseños de productos.	1	Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions	España Castellón de la Plana	1	143	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bilbiografía clásica. Se enfoca en el diseño industrial y en las áreas creativas, estéticas, formales, funcionales, ergonómicas, sociales, económicas, entre otras.							
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/51692							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Reboredo Agustín	2017	Diseño estructural	1	Ediciones de la U	España Barcelona	1	343	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bilbliografía contemporánea.Este libro aborda el lenguaje de la ingeniería estructural, pero su enfoque conceptual lo hace accesible también para diseñadores y arquitectos.							
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/77427							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Larburu, Nicolás	1973	Técnica del dibujo	1a edición	Paraninfo	Madrid	1	170 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG04233							
Comentario:	Técnica del dibujo, aspectos de la ilustración a considerar para el desarrollo bi y tridimensinal							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Munari, Bruno	1996	Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica	11a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	365 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00112							
Comentario:	Diseño y comunicación visual: estudio a una metodología didáctica, aplicación a diseño proyectual							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Blanco Ricardo	2016	Breviario: estilos y tendencias en diseño industrial	1	Editorial Nobuko	España Madrid	1	98	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bilbiografía contemporánea. Este texto trata sobre la evolución de la interpretación de la forma de los productos de diseño industrial, que tuvo un recorrido marcado en el espacio y en el tiempo.							
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/77409							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Luz del Carmen Vilchis	2017	Creer, crear, hacer diseño.	1	Editorial Claves Latinoamericanas	Argentina Buenos Aires	1	157	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bilbiografía contemporánea. Este libro abarca diversas metodologías proyectuales aplicadas al diseño.							
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/176290							