UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION **Carrera** Diseño Gráfico		
Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-05	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
	TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACION	UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-05
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 2 **Nivel** SEGUNDO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 32	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 64
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
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.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura se pretende transferir los fundamentos teóricos de la investigación a partir de la investigación básica, aplicada y experimental, y ofrecer herramientas que permitan elaborar tanto proyectos prácticos como investigativos en el diseño. Al final del curso los estudiantes estarán en la capacidad de elaborar el perfil de investigación sobre una problemática identificada, utilizando técnicas y herramientas de organización, procesamiento y análisis de información, así

Descripción de la asignatura La asignatura desarrolla en el estudiante la capacidad crítica argumentativa para seleccionar tipologías, métodos y desarrollar técnicas para su aplicación en la investigación para proyectos de diseño. La metodología abordada se basará en el Aprendizaje basado en proyectos. De esta manera se traslada a los estudiantes conocimientos teóricos, pero también prácticos, para complementar los procesos de aprendizaje en el aula de forma sincrónica y asincrónica y fortalecer los procesos

Objetivo general de la asignatura Comprender las bases teóricas de la investigación básica, aplicada y experimental para desarrollar perfiles de proyectos de investigación sobre una problemática identificada, utilizando técnicas y herramientas de organización, procesamiento y análisis de información, así como la aplicación de normas de redacción técnica en la preparación de informes y artículos de investigación. Resultado de Aprendizaje Elabora el perfil de investigación sobre una problemática identificada, utilizando técnicas y herraminetas de organización, procesamiento y análisis de información, así como la aplicación de normas de redacción técnica en la preparación de informes y artículos de investigación

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los fundamentos de investigación para un óptimo proceso de la información en un proyecto de diseño

2.-Analizar los tipos y métodos de investigación para su abordaje en proyectos de diseño

3.-Aplicar técnicas e instrumentos investigación para la recolección de información referente al proyecto de diseño

4.-Describir los componentes estructurales del perfil de investigación para plantear un proyecto de investigación en diseño

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 fundamentos de investigación para un óptimo proceso de la información en un proyecto de diseño			
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.- LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Control de lectura Trabajos escritos
1.2.- EL MÉTODO CIENTÍFICO	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Control de lectura Trabajos escritos
1.3.- LOS ENFOQUES BÁSICOS DE INVESTIGACIÓN	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Trabajos escritos Mapas Conceptuales
1.4.- LOS MODELOS CUANTITATIVO Y CUALITATIVO	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Comprende los fundamentos de investigación para un óptimo proceso de la información en un proyecto de diseño.
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, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Analizar los tipos y métodos de investigación para su abordaje en proyectos de diseño			
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.- TIPOS DE INVESTIGACIÓN MÁS UTILIZADOS	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Trabajos escritos
2.2.- TIPOS DE INVESTIGACIÓN MÁS UTILIZADOS	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos
2.3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos
2.4.- DISEÑO DE UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	2	2	2	Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Vincula los tipos y métodos de investigación en proyectos de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Aplicar técnicas e instrumentos investigación para la recolección de información referente al proyecto de diseño			
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.- DEFINICIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos Mapas Conceptuales
3.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2	2	2	Ensayos Control de lectura
3.3.- FORMULACIÓN DE LOS OBJETIVOS	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos Mapas Conceptuales
3.4.- EJERCICIOS DE APLICACIÓN	2	2	2	Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Control de lectura Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica técnicas e instrumentos investigación apropiados para la recolección de información según el proyecto de diseño planteado.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, La empatía

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Describir los componentes estructurales del perfil de investigación para plantear un proyecto de investigación en diseño			
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.- CONSTRUCCIÓN DEL MARCO TEÓRICO	2	2	2	Trabajos escritos Mapas Conceptuales
4.2.- MARCO CONCEPTUAL	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos
4.3.- DISEÑO METODOLÓGICO	2	2	2	Trabajos
4.4.- REDACCIÓN DEL INFORME	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Comprende las normas de redacción académica y reconoce los componentes de un perfil de investigación para plantear un proyecto en el campo del diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Clases en línea en tiempo sincrónico, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, La empatía

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizan tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje se realizan en el aula; Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas y seminarios en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico, en donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, evidenciando el aprendizaje a travÃ©s de tareas autÃ³nomas y cola

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 fundamentos de investigación para un óptimo proceso de la información en un proyecto de diseño	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Tareas y trabajos aula virtual UTA
2.- Analizar los tipos y métodos de investigación para su abordaje en proyectos de diseño	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación primer parcial
3.- Aplicar técnicas e instrumentos investigación para la recolección de información referente al proyecto de diseño	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Tareas y trabajos aula virtual UTA
4.- Describir los componentes estructurales del perfil de investigación para plantear un proyecto de investigación en diseño	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación segundo parcial

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Niño Rojas, Víctor Miguel	2019	Metodología de la Investigación: diseño y ejecución	2	Ediciones de la U	Colombia Bogotá	1	161	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía contemporánea. Este texto sirve de guía manual para el desarrollo de cursos de metodología de la investigación o de técnicas de investigación, que se siguen en diferentes carreras, en especial en las facultades de ciencias de la educación.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/127116							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ferreyra, A.	2014	Metodología de la investigación I	1	Editorial Brujas	Argentina Cordova	1	129	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. Este texto representa una presentación sincrética de las cuestiones que ayudan a delimitar un proyecto de investigación.							
URL:	https://www-digitaliapublishing-com.uta.lookproxy.com/a/35447							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ferreyra, A. Longhi, Ana Lía	2014	Metodología de la investigación II	1	Editorial Brujas	Argentina Cordova	1	115	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. Este texto incluye otras propuestas intermedias desde el debate y la reflexión sobre la formulación de problemas, el trabajo con los datos, las técnicas, para llegar a la conformación de la estructura general del proyecto.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/77035/							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ñaupas, Humberto	2018	Metodología de la Investigación cuantitativa- cualitativa y redacción de la tesis	5a edición	Ediciones de la U	Bogotá	3	559	Físico
Código/Ubicación base de datos:	12012							

Comentario:	
URL:	

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Seivewright, Simon	2014	Diseño e investigación	2	Gustavo Gili	España Barcelona	1	185	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. En este libro se explica y aplica la investigación en diseño del producto indumentario.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45505							