UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO DE PROYECTOS

NIVEL

SÉPTIMO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO DE PROYECTOS
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-07-05</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
SÉPTIMO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</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	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
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.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura de Diseño de Proyecto de Investigación se pretende ofrecer las herramientas necesarias para que el estudiante pueda emplear procesos teóricos, prácticos y conceptuales que promuevan el pensamiento crítico, creativo y ético profesional, desarrollando propuestas de diseño con impacto en la sociedad. Analizando fenómenos culturales, sociales, económicos mediante la utilización de estrategias en la elaboración de ideas o propuestas gráficas.

Descripción de la asignatura Durante el desarrollo de esta asignatura, considerando que la metodología de investigación es el conjunto de procedimiento y técnicas que se aplican de manera ordenada y sistemática en la realización de un estudio. Se utiliza la metodología ABP que funge de base en el aprendizaje basado en proyectos. La materia se estructura en 4 unidades que sin: El problema de investigación, en donde el investigador define claramente el problema o necesidad a tratar y los objetivos a conseguir; el Marco Teórico donde se encontrará el sustento teórico que de soporte a la investigació; el Marco Metodológico donde se muestra el conjunto de técnicas y métodos que se emplearán para llevar a cabo las tareas vinculadas a la investigación, recabando, ordenando y analizando los datos obtenidos, indicando las razones por las cuales se considera que dichos procedimientos son los pertinentes para abordar el objeto de estudio; y, el Marco Administrativo donde se indican los recursos con los que se cuenta o se contarán para el desarrollo de la investigación; el cronograma de ejecución de la investigación y finalmente la bibliografía referenciada en el documento y los anexos. Los temas indicados dentro de cada unidad se desarrollarán a través de conferencias integradoras y actividades prácticas y de trabajo colaborativo acompañadas del trabajo autónomo del estudiante, donde analizarán paso a paso los capítulos que conllevan a establecer un proyecto de investigación en diseño gráfico, otorgándoles validez y rigor científico a los resultados obtenidos en el proceso de estudio y análisis.

Objetivo general de la asignatura Consolidar anteproyectos de investigación sobre diseño gráfico mediante el planteamiento de metodologías de investigación enfocadas en la disciplina de estudio que aporten en el desarrollo integral del profesional de diseño.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Comprender la investigación como un proceso, fundamentando un tema de investigación para su desarrollo según el enfoque crítico-propositivo.

2.-Definir las áreas de estudio que involucra la necesidad o problema identificado mediante un estudio bibliográfico para construir un Marco teórico que sustente la investigación.

3.-Construir el proceso que debe ejecutarse durante el desarrollo del proyecto mediante teorías, normas y procesos de investigación científica para la adecuada recopilación y procesamiento de la información .

4.-Diseñar un Perfil de Investigación que permita ejecutar proyectos en beneficio de la sociedad.

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	Comprender la investigación como un proceso, fundamentando un tema de investigación para su desarrollo según el enfoque crítico-propositivo.			
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.- Diagnóstico, Paradigmas, Marco Lógico;	2	4	0	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos Cuestionarios Trabajos
1.2.- El problema de Investigación,Contextualización	2	4	0	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos Cuestionarios
1.3.- Árbol de Problemas - Análisis crítico, prognosis,Formulación del Problema	2	4	0	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos Cuestionarios
1.4.- Delimitación del objeto de estudio, Justificación	2	4	0	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos
1.5.- Interrogantes, Objetivos	4	4	4	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Cuestionarios
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Plantea una investigación en diseño que responda a las necesidades de la sociedad y del sector industrial en el ámbito del sector gráfico
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Resolución de problemas, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Definir las áreas de estudio que involucra la necesidad o problema identificado mediante un estudio bibliográfico para construir un Marco teórico que sustente la investigación.			
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.- Antecedentes de la Investigación (Estado del arte)	3	5	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Cuestionarios
2.2.- Fundamentación Filosófica y Legal	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Cuestionarios
2.3.- Categorías Fundamentales, Fundamentación Científica	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Cuestionarios
2.4.- Fundamentación Científica, Hipótesis, Declaración deVariable	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Cuestionarios
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Fundamenta técnicamente el plan de investigación mediante teorías, normas y procesos que ayuden a analizar el problema.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Foros, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Construir el proceso que debe ejecutarse durante el desarrollo del proyecto mediante teorías, normas y procesos de investigación científica para la adecuada recopilación y procesamiento de la información .			
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.- Enfoque (Cualitativo, cuantitativo); Modalidad Básica de laInvestigación.	3	5	1	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Cuestionarios
3.2.- Nivel o tipo de Investigación; Población y muestra	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Cuestionarios
3.3.- Operacionalización de variables	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos Cuestionarios
3.4.- Plan de Recopilación de Información; Plan deProcesamiento y Análisis de Información	3	5	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Selecciona elementos conceptuales mediante documentación e identificación del tipo de investigación, para construir el marco metodológico de la investigación aplicada al diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La empatía, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar un Perfil de Investigación que permita ejecutar proyectos en beneficio de la sociedad.			
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.- Instrumentos de recolección de datos (Encuesta, Entrevista, Observación, etc.)	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Trabajos
4.2.- Marco Administrativo, Recursos, Cronograma.	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Trabajos
4.3.- Bibliografía (Normas APA), Anexos	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Diseña de un anteproyecto que ayude a ejecutar un proyecto de investigación.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La empatía, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico ya que las actividades del proceso enseÃ±anza - aprendizaje (conferencias, exposiciones, talleres) se realizarÃ¡n en el aula. Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas y seminarios en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a traves del estudio de casos, en donde existe contacto directo con la realidad de la sociedad y sus experiencias vivenciales. Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n IA (Inteligencia Artificial), concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de DiseÃ±o de Proyectos de InvestigaciÃ³n con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

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.- Comprender la investigación como un proceso, fundamentando un tema de investigación para su desarrollo según el enfoque crítico-propositivo.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación del aprendizaje
2.- Definir las áreas de estudio que involucra la necesidad o problema identificado mediante un estudio bibliográfico para construir un Marco teórico que sustente la investigación.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación de aprendizaje
3.- Construir el proceso que debe ejecutarse durante el desarrollo del proyecto mediante teorías, normas y procesos de investigación científica para la adecuada recopilación y procesamiento de la información .	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación del aprendizaje
4.- Diseñar un Perfil de Investigación que permita ejecutar proyectos en beneficio de la sociedad.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación del aprendizaje

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, ejecución e informe	2	Ediciones de la U	Colombia Bogotá	1	161	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	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.							
URL:	https://elibro.net/es/ereader/uta/127116							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ferreyra, Adriana Lonhi, Ana Lía	2014	Metodología de la investigación I	1	Editorial Brujas.	Argentina Ca³rdoba	1	129	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo con una presentación sincrética de las principales cuestiones que ayudan a delimitar un proyecto de investigación.							
URL:	https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/77034							

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
Heinemann;Klaus	2014	Introducción a la metodologóa de la investigación empórica	2a edición	Paidotribo	Badalona	1	304 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	10823							
Comentario:								
URL:								