UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO BASICO APLICADO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO BASICO APLICADO
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-01-01</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
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
PRIMERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>FUNDAMENTOS TEXTILES I</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-01-04</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 En la asignatura de Diseño Básico Aplicado se determinará las herramientas idóneas para la óptima aplicación de principios fundamentales como: La forma, la composición y la estilización concepual para el desarrollo de diseños bi y tridimensionales aplicados al textil. Al conocer los principios básicos del diseño y la composición se determina un proceso de armonía y percepción y conceptualización en los procesos de diseño textil e indumentaria de moda, teniendo total relevancia para el desarrollo de futuros proyectos profesionales. Al sistematizar el diseño básico en el perfil profesional del diseñador textil e indumentaria, se promueve la aplicación de diseños a partir de la investigación, la percepción, la sensibilización y la conceptualización creativa para plasmar de manera idónea de la creatividad en el textil.

Descripción de la asignatura La asignatura Diseño Básico Aplicado orienta al estudiante a comprender y aplicar los fundamentos del diseño como lenguaje visual, integrando la forma, la composición y la estilización conceptual para construir propuestas bidimensionales con criterio estético y comunicacional; en este marco el contenido se organiza en cuatro unidades temáticas: Unidad 1: Elementos de la forma; Unidad 2: Principios básicos de la composición; Unidad 3: Fundamentos del diseño creativo; Unidad 4: Procesos de estilización y articulación ; La metodología de enseñanza se desarrolla mediante Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias y Método expositivo, aplicándose a través de proyectos y ejercicios por unidad donde el estudiante produce composiciones y series visuales, sustenta su proceso con evidencias (bitácora/portafolio, avances y entregables) y recibe momentos expositivos breves para introducir conceptos, criterios y procedimientos que luego se ponen en práctica y se consolidan con retroalimentación. EL resultado de aprendizaje es: Desarrollar composiciones bidimensionales aplicando principios de composición, categorías de la forma y estilización conceptual.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar en el estudiante la capacidad de concebir y elaborar composiciones bidimensionales mediante la aplicación de los elementos de la forma, los principios básicos de la composición y los procesos de estilización conceptual, integrando criterio estético y comunicacional para sustentar propuestas iniciales vinculadas al Diseño Textil e Indumentaria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los elementos de la forma presentes en composiciones bidimensionales mediante observación, análisis de referentes y ejercicios guiados, para sustentar decisiones formales iniciales con criterio visual.

2.-Aplicar los principios básicos de la composición mediante el desarrollo de propuestas gráficas bidimensionales integrables en productos de indumentaria, para aportar coherencia visual a una colección.

3.-Generar una propuesta conceptual de colección mediante la aplicación de los fundamentos del diseño creativo y el proceso de ideación, para estructurar un sistema visual coherente aplicable a productos de indumentaria.

4.-Crear propuestas de indumentaria bidimensionales a partir de procesos metodológicos de estilización, articulación, síntesis y abstracción formal, con el fin de estructurar un lenguaje visual propio y fundamentado en los principios del diseño creativo

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 elementos de la forma presentes en composiciones bidimensionales mediante observación, análisis de referentes y ejercicios guiados, para sustentar decisiones formales iniciales con criterio visual.			
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.- 1.1 Elementos de la forma: visuales y categorías	3	2	8	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Control de lectura
1.2.- 1.2 El icono, el índice, el símbolo.	3	2	8	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Evaluaciones Parciales Trabajos
1.3.- 1.3 La forma y los elementos, interrelación, módulo, coordinación modular, estructuras.	3	2	6	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
SUBTOTAL HORAS	9	6	22	**TOTAL HORAS:** 37

Resultados de aprendizaje: Identifica los elementos de la forma presentes en composiciones bidimensionales mediante observación, análisis de referentes y ejercicios guiados, para sustentar decisiones formales iniciales con criterio visual.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar los principios básicos de la composición mediante el desarrollo de propuestas gráficas bidimensionales integrables en productos de indumentaria, para aportar coherencia visual a una colección.			
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.- 2.1 Principios básicos de la composición	3	2	6	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.2.- 2.2 Repetición (reflexión), gradación, radiación, similitud, anomalía, contraste, estructuras regulares e irregulares, proporción y desplazamiento	3	2	6	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
SUBTOTAL HORAS	6	4	12	**TOTAL HORAS:** 22

Resultados de aprendizaje: Aplica los principios básicos de la composición mediante el desarrollo de propuestas gráficas bidimensionales integrables en productos de indumentaria, para aportar coherencia visual a una colección.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Evidencias, Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La empatía, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Generar una propuesta conceptual de colección mediante la aplicación de los fundamentos del diseño creativo y el proceso de ideación, para estructurar un sistema visual coherente aplicable a productos de indumentaria.			
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.- 3.1 Proceso creativo: investigación, ideación y desarrollo	3	2	6	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.2.- 3.2 Concepto e intención comunicacional aplicada a colección	3	2	6	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.3.- 3.3 Proceso de bocetaje, equilibrio, armonia, simetria y asimetria.	3	2	6	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
SUBTOTAL HORAS	9	6	18	**TOTAL HORAS:** 33

Resultados de aprendizaje: Genera una propuesta conceptual de colección definiendo intención comunicacional, seleccionando referentes y estableciendo lineamientos visuales, asegurando unidad y coherencia en su aplicación a indumentaria.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, 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, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Flexibilidad, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Crear propuestas de indumentaria bidimensionales a partir de procesos metodológicos de estilización, articulación, síntesis y abstracción formal, con el fin de estructurar un lenguaje visual propio y fundamentado en los principios del diseño creativo			
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.- 4.1 Procesos de la estilización en la indumentaria	3	2	6	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
4.2.- 4.2 Procesos de articulación, coherencia estructural en la representación de indumentaria	3	2	8	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
4.3.- 4.3 Síntesis y abstracción de una propuesta visual con intención proyectual	3	2	8	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
SUBTOTAL HORAS	9	6	22	**TOTAL HORAS:** 37

Resultados de aprendizaje: Crea propuestas de indumentaria bidimensionales a partir de procesos metodológicos de estilización, articulación, síntesis y abstracción formal, con el fin de estructurar un lenguaje visual propio y fundamentado en los principios del diseño creativo

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Método expositivo

Estrategias educativas : Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

EN LA PRESENTE ASIGNATURA SE UTILIZARÃ¡N TRES TIPOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE: Ã¡ULICO, REAL Y VIRTUAL. Ã¡ULICO DEBIDO AL PROCESO ENSEÃ±ANZA APRENDIZAJE QUE SE REALIZARÃ¡N EN EL AULA. REAL POR MEDIO DE LAS PRÃ¡CTICAS EN CLASE EN DONDE SE APLICARÃ¡N LOS CONOCIMIENTOS IMPARTIDOS, VIRTUAL MEDIANTE EL USO DE LAS TICS Y AULAS VIRTUALES GENERADAS PARA LA ASIGNATURA DE DISEÃ±OI BÃ¡SICO APLICADO.

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 elementos de la forma presentes en composiciones bidimensionales mediante observación, análisis de referentes y ejercicios guiados, para sustentar decisiones formales iniciales con criterio visual.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación
2.- Aplicar los principios básicos de la composición mediante el desarrollo de propuestas gráficas bidimensionales integrables en productos de indumentaria, para aportar coherencia visual a una colección.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación
3.- Generar una propuesta conceptual de colección mediante la aplicación de los fundamentos del diseño creativo y el proceso de ideación, para estructurar un sistema visual coherente aplicable a productos de indumentaria.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación
4.- Crear propuestas de indumentaria bidimensionales a partir de procesos metodológicos de estilización, articulación, síntesis y abstracción formal, con el fin de estructurar un lenguaje visual propio y fundamentado en los principios del diseño creativo	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ríos Montaya, Margarita María - Maldonado Pérez, Luz Guiomar - Escobar Correa, Diego	2024	Textos del vestido: una revisión a los diseñadores de moda colombianos	1	Universidad Autónoma de Manizales	Colombia Manizales	1	77	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIBRO CONTEMPORANEO: Analiza y contextualiza el trabajo de creadores de moda en Colombia, explorando sus enfoques, discursos y contribuciones al diseño de vestuario desde una perspectiva crítica y cultural.							
URL:	https://0x102q9d5-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/281787							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Veneziani, Marcia Cora	2020	Moda, diseño y comunicación	1	Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	192	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIBRO CONTEMPORANEO: Examina las interrelaciones entre la moda como fenómeno cultural, los procesos de diseño y las estrategias de comunicación visual que sostienen el sentido y la circulación de las prácticas de moda							
URL:	https://0x102q9d5-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/218552							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
García Martínez Omar Alonso	2019	Elementos del diseño: enfoque teórico general: práctica textil e indumentaria	1	Infinito	Argentina Buenos Aires	1	274	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIBRO CONTEMPORANEO: Este libro esta basado en el taller de la materia Medios expresivos de las carreras de diseño e indumentaria y diseño textil en el ámbito de la facultad de arquitectura y diseño y urbanismo de la universidad de Buenos Aires.							
URL:	https://0x102q9d5-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/118104							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
García Martínez, Omar Alonso	2018	Patología del diseño. Fundamentos básicos	1	San Mateo	Colombia Bogotá	1	108	Virtual

Código/Ubicación base de datos:	
Comentario:	Libro contemporáneo, aborda los fundamentos del diseño y la aplicación de principios básicos.
URL:	https://0x102q9d5-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/128019

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Dillon, Susan	2012	Principios de gestión en empresa de moda	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	176 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00654							
Comentario:	LIBRO CLASICO: Trata sobre el negocio de la moda.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wong, Wucius	2014	Fundamentos del diseño	1	GG	España Barcelona	1	140	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIBRO CLASICO: Sistematiza los principios estructurales del diseño bidimensional y tridimensional, abordando forma, composición y percepción como bases del pensamiento visual.							
URL:	https://0x102q9d5-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45553							