UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-01-05</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
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
PRIMERO</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
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</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	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 La asignatura Dibujo de la Figura Humana proporciona al estudiante los fundamentos del dibujo a mano alzada, abordando los cánones de proporción, la estructura proporcional y la estructura muscular de la figura humana idealizada. Estos conocimientos se constituyen en herramientas esenciales de representación visual aplicables al desarrollo de propuestas de diseño de indumentaria. Esta asignatura aporta directamente al perfil profesional, ya que fortalece la capacidad del futuro diseñador para representar la figura humana con precisión, aplicando adecuadamente los cánones y los principios del dibujo a mano alzada como base para la creación y comunicación de sus propuestas.

Descripción de la asignatura El presente sílabo enfatiza el estudio y la práctica del dibujo de la figura humana, considerando los cánones de proporción y los fundamentos del dibujo a mano alzada. Tiene como propósito que el estudiante desarrolle la habilidad de realizar trazos limpios, precisos y proporcionados. Asimismo, aborda los cánones de proporción de la figura humana femenina, masculina e infantil, su esquematización y representación, fortaleciendo las destrezas gráficas necesarias para una correcta interpretación y ejecución del dibujo anatómico. La asignatura está dividida en cuatro unidades: Unidad I: Fundamentos de dibujo a mano alzada. Unidad 2: Figura Humana Cánones. Unidad 3: Estructura ósea y musculatura. Unidad 4: Cuerpo masculino, femenino e infantil. La metodología participativa aplicada en la asignatura corresponde al aprendizaje basado en proyectos. Resultado de aprendizaje: Dibuja la figura humana considerando los cánones y el fundamento del dibujo a mano alzada.

Objetivo general de la asignatura Dibujar la figura humana considerando cánones y el fundamento del dibujo a mano alzada.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los fundamentos del dibujo a mano alzada para la representación de la figura humana idealizada.

2.-Empear los cánones de proporción de la figura humana idealizada para la representación de la figura masculina, femenina.

3.-Esquematizar la estructura ósea y muscular para la representación de la figura humana idealizada, masculina, femenina e infantil.

4.-Bocetar la figura humana idealizada masculina, femenina e infantil para la comunicación de una propuesta de moda.

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 del dibujo a mano alzada para la representación de la figura humana idealizada.			
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 Fundamentos de dibujo a mano alzada (tipos de línea, expresión de línea)	2	2	2	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos
1.2.- 1.2 Tipos de líneas del dibujo	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo
1.3.- 1.3 Lineamientos de encaje básicos	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo
1.4.- 1.4 Instrumentos para el dibujo	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Identifica los fundamentos del dibujo a mano alzada para la representación de la figura humana idealizada.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros, Conferencias , Talleres, Trabajos y exposiciones: IA
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Empear los cánones de proporción de la figura humana idealizada para la representación de la figura masculina, femenina.			
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 Cánones de proporción	2	2	2	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 Dibujo de la figura humana idealizada	2	2	2	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.3.- 2.3 Proporciones femeninas, masculinas e infantiles	2	2	2	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
2.4.- 2.4 Rostros, cabello, accesorios y calzado. Visita técnica	2	2	2	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Empea los cánones de proporción de la figura humana idealizada para la representación de la figura masculina y femenina.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Esquematizar la estructura ósea y muscular para la representación de la figura humana idealizada, masculina, femenina e infantil.			
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 Estructura ósea y musculatura para esquematizar.	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
3.2.- 3.2 Esquemas volumétricos y estructurales	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.3.- 3.3 Extremidades superiores e inferiores, puntos de rotación	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
3.4.- 3.4 Posiciones de la figura humana,3/4 y espalda	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Esquematiza la estructura ósea y muscular para la representación de la figura humana idealizada, masculina, femenina e infantil.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Bocetar la figura humana idealizada masculina, femenina e infantil para la comunicación de una propuesta de moda.			
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 Cuerpos estilizados y vestibilidad	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
4.2.- 4.2 Interpretación gráfica, estilizada del figurín de moda	2	2	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
4.3.- 4.3 Fundamentos de la ilustración aplicada al diseño de indumentaria	2	2	2	Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo
4.4.- 4.4 Composición figura humana idealizada. Visualización previa en 3D utilizando IA con aplicación Flow.	2	2	2	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Boceta la figura humana idealizada masculina, femenina e infantil para la comunicación de una propuesta de moda.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Simulaciones, Conferencias , Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, La resolución de conflictos, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real (talleres) y virtual. 1. Aula FÃsica: Basado en la interacciÃ³n presencial entre docentes y estudiantes. Favorece el aprendizaje colaborativo, el uso de materiales fÃsicos y la comunicaciÃ³n directa. Permite la retroalimentaciÃ³n inmediata. 2. Aula Virtual (Moodle): Se desarrolla en un entorno digital con acceso flexible a contenidos y actividades. Facilita la autonomÃa del estudiante, la evaluaciÃ³n automatizada y la interacciÃ³n asincrÃ³nica. 3. Aula Real: Con talleres de confecciÃ³n como espacios prÃ¡cticos donde los estudiantes desarrollan sus competencias. Favorecen el aprendizaje basado en proyectos y el desarrollo de habilidades tÃ©cnicas y la creatividad.

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 del dibujo a mano alzada para la representación de la figura humana idealizada.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
2.- Empear los cánones de proporción de la figura humana idealizada para la representación de la figura masculina, femenina.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
3.- Esquematizar la estructura ósea y muscular para la representación de la figura humana idealizada, masculina, femenina e infantil.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
4.- Bocetar la figura humana idealizada masculina, femenina e infantil para la comunicación de una propuesta de moda.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen 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
Parramón Paidotribo	2015	DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA	4	Parramón Paidotribo S.L	ESPAÑA Barcelona	1	355	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro es clásico, muestra cómo dibujar la figura humana de manera fácil, cómo organizar y simplificar lo que se ve para obtener resultados comprensibles							
URL:	https://0x102qgps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/220167?prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Smith, Ray	1996	Dibujar la figura humana	1a edición	Blume	Barcelona	1	72 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00021							
Comentario:	El libro es clásico nos expone sobre los principios básicos del dibujo de la figura humana							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lauricella, Michel	2016	DIbujo de Anatomia artistica	1	Gustavo Gili	Espana Barcelona	1	320	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro es contemporaneo de mucho aporte para los estudiantes en la bases del dibujo artistico							
URL:	https://0x102qgps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/220171?prev=fs							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Equipo Parramón Paidoribo	2014	Todo sobre la tecnica del dibujo	1	Parramon Paidotribo S.L.	España Valencia	1	62	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro es clásico Cada titulo de esta serie este dedicado a una tecnica (acuarela, oleo, acrilica, pastel, etc.), tal y como reza el enunciado de la coleccian. Se trata de un conjunto de libros en cada uno de los cuales se explican de forma de							
URL:	https://0x102qgps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/123959?prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Berger, John	2013	Sobre el Dibujo	1	Editorial GG	España Barcelona	1	134	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro es clásico nos expone sobre los principios básicos del dibujo de la figura humana							
URL:	https://0x102qgps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/211907?prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Méndez Herrera, David	2020	Dibujando la figura humana fácil y divertido	1	Grupo Editorial Éxodo	Mexico	1	64	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro contemporáneo, constituye un valioso aporte para los estudiantes, ya que presenta un método práctico y accesible para el dibujo de la figura humana.							
URL:	https://0x102qgps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/189700?prev=fs							