UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DIBUJO TECNICO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DIBUJO TECNICO
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-01-06</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 Técnico tiene como propósito ofrecer las herramientas necesarias para que el estudiante a partir del conocimiento de los fundamentos del dibujo en cuanto a su representación en 2D y 3D, en sus diferentes vistas pueda interpretar las prendas en sus dimensiones y dominio en la representación de las mismas de forma adecuada para una mejor guía en los procesos de producción en la indumentaria. Dibujo Técnico tributa al perfil profesional de los diseñadores textiles y de indumentaria, representa técnicamente a través del dibujo cuerpos en 2D y 3D.

Descripción de la asignatura La metodología utilizada es el aprendizaje basado en proyectos con un proceso de aprendizaje en el aula de forma sincrónica y asincrónica, por medio de ejercicios prácticos que promuevan el desarrollo de las capacidades en el desarrollo de composiciones bidimensionales. La asignatura Dibujo Técnico tiene el objetivo de formar a futuros profesionales que sepan representar los dibujos planos técnicos de la indumentaria para generar fichas de Diseño, producción, detalles en la Industria Textil. Representa técnicamente a través del dibujo cuerpos en 2D y 3D. Esta asignatura está planificada en cuatro unidades: Unidad I: Dibujo técnico 2D y 3D. Unidad II: Representación de vistas superior, frontal, lateral y posterior de los cuerpos. Unidad III: Axonometrías y perspectiva cónica. Unidad IV: Escalas. Resultado de Aprendizaje: Representa técnicamente a través del dibujo cuerpos en 2D y 3D.

Objetivo general de la asignatura Representa técnicamente cuerpos y prendas en 2D y 3D mediante el uso del dibujo técnico, como apoyo a procesos de diseño y producción de indumentaria

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Reconocer los fundamentos del dibujo técnico en 2D y 3D para la representación básica de formas y volúmenes.

2.-Aplicar sistemas de proyección para representar vistas superior, frontal, lateral y posterior de cuerpos tridimensionales.

3.-Elaborar axonometrías y perspectiva cónica de objetos mediante el análisis del comportamiento del dibujo técnico

4.-Desarrollar dibujos planos aplicados al diseño textil e indumentaria, utilizando escalas para su correcta representación técnica en el ámbito industrial.

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	Reconocer los fundamentos del dibujo técnico en 2D y 3D para la representación básica de formas y volúmenes.			
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 Introducción y herramientas, formatos de técnicas del Dibujo.	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
1.2.- 1.2 Materiales para el dibujo técnico.	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
1.3.- 1.3 Representación del dibujo técnico	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Lista de cotejo
1.4.- 1.4 Lenguaje del dibujo Técnico	2	1	3	Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Reconoce los fundamentos del dibujo técnico en 2D y 3D para la representación básica de formas y volúmenes.
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Conferencias , Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Internet
Habilidades Blandas : La empatía

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar sistemas de proyección para representar vistas superior, frontal, lateral y posterior de cuerpos tridimensionales.			
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 Dibujo técnico 2D	2	1	3	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
2.2.- 2.2 Dibujo Tridimensional y vistas. Uso de la IA en generación de vistas básicas como guía del dibujo.	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
2.3.- 2.3 Perspectivas	2	1	3	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 Perspectivas geométricas	2	1	3	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	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica sistemas de proyección para representar vistas superior, frontal, lateral y posterior de cuerpos tridimensionales.
Metodología de enseñanza : Otros, Método expositivo: virtual
Estrategias educativas : Conferencias , Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Elaborar axonometrías y perspectiva cónica de objetos mediante el análisis del comportamiento del dibujo técnico			
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 Representación axonométrica de cuerpos tridimensionales.	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
3.2.- 3.2 Dibujo Plano de las prendas	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
3.3.- 3.3 Prendas superiores	2	1	3	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 Prendas inferiores	2	1	3	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	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Elabora axonometrías y perspectiva de objetos mediante el análisis del comportamiento comportamiento del dibujo técnico.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet
Habilidades Blandas : Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollar dibujos planos aplicados al diseño textil e indumentaria, utilizando escalas para su correcta representación técnica en el ámbito industrial.			
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 Escalas y proporciones en la representación corporal de las prendas.	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Pruebas escritas de la unidad Cuestionarios Trabajos
4.2.- 4.2 Fichas técnicas de las prendas de la colección	2	1	3	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 Cuestionarios Trabajos
4.3.- 4.3 Dibujo de diseño de modas	2	1	3	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
4.4.- 4.4 Dibujos planos de la colección	2	1	3	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	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Desarrolla dibujos planos aplicados al diseño textil e indumentaria, utilizando escalas para su correcta representación técnica en el ámbito industrial.
Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Conferencias
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet: EJEMPLO DE TRABAJOS
Habilidades Blandas : Adaptabilidad, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de entornos 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 en los que 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.- Reconocer los fundamentos del dibujo técnico en 2D y 3D para la representación básica de formas y volúmenes.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad Otros Reactivos	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
2.- Aplicar sistemas de proyección para representar vistas superior, frontal, lateral y posterior de cuerpos tridimensionales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad Otros Reactivos y rúbricas	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
3.- Elaborar axonometrías y perspectiva cónica de objetos mediante el análisis del comportamiento del dibujo técnico	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
4.- Desarrollar dibujos planos aplicados al diseño textil e indumentaria, utilizando escalas para su correcta representación técnica en el ámbito industrial.	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
Lafuente, Enrique	1996	Goya: Dibujo	1	Ediciones Salex	España Madrid	1	266	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro es Clásico. El dibujo es la base principal para representar diseño.							
URL:	https://0x102qgvr-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/55368?prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ballester,Julio; Pardo Javier	2018	Axonometría, ortogonal y oblicua	1	Universidad Polítecnica de Valéncia	España Valencia	1	116	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro es contemporáneo, donde se aplica los principios del Dibujo Técnico							
URL:	https://0x102qgvr-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/57449?prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Spencer, Henry Cecil	1985	Dibujo técnico básico	13a edición	Continental	México; D.F.	1	511 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG04380							
Comentario:	El libro es Clásico, los principios básicos, del dibujo es importante el uso de los materiales, herramientas, caligrafía.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Padilla Galicia, Juan Carlos	2025	Dibujo técnico básico	1	Grupo Editorial Éxodo	Mexico CDMX	1	256	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro es contemporáneo y contribuye al estudiante explicando geometría plana y representación tridimensional de los cuerpos.							
URL:	https://0x102sr9y-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/287352							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Padilla Galicia, Juan Carlos	2025	Dibujo técnico básico: actividades	1	Grupo Editorial Éxodo	Mexico CDMX	1	216	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro es contemporáneo y contribuye al estudiante con una serie de láminas de ejercicios aplicados al dibujo técnico.							
URL:	https://0x102sr9y-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/287353							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Segel, Yonny		Dibujo Técnico Simplificado	4a edición	Compañía General de Publicaciones	México; D.F.	1	192 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG00769							
Comentario:	Libro Clásico La importancia del uso de las líneas, auxiliares, de firmeza, de construcción.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rose-Marie, Hagen	2016	Francisco de Goya 1746-1828:	1a edición	Taschen	Hohenzollernring	1	95 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00964							
Comentario:	El libro es Contemporáneo, indica los principios bases del funcionamiento en el dibujo.							
URL:								