UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO DE INDUMENTARIA I

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO DE INDUMENTARIA I
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-03-01</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO TRIDIMENSIONAL</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-02-01</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
4
Nivel
TERCERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>GESTION DE PRODUCCION DE INDUMENTARIA I</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-03-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
4</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
64</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
128</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	4
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	64
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	128
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.)	192

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura Diseño de Indumentaria I se pretende transferir los fundamentos del diseño de indumentaria centrados en el usuario y las principales tendencias de moda a nivel glocal, para su interpretación y aplicación en el diseño y desarrollo de colecciones vestimentarias al interior de proyectos de diseño. Diseño de Indumentaria I tributa al perfil profesional de los diseñadores textiles y de indumentaria porque desarrolla propuestas de indumentaria casual a partir de la interpretación de comportamientos sociales y de consumo de los usuarios, y la aplicación de tendencias que se ajusten al contexto.

Descripción de la asignatura La asignatura se estructura en cuatro unidades curriculares que inician con el estudio de los fundamentos del diseño de indumentaria, seguidamente del análisis del usuario como principal actor de los productos vestimentarios. En la tercera unidad se explora la anatomía de las tendencias y su aplicación como macrotendencias y microtendencias sociales. Finalmente, a partir del análisis de las unidades expuestas y la investigación en diseño, se despliega el proceso creativo conceptual y técnico del diseño y desarrollo de colecciones indumentarias. Temas que se abordan a través de conferencias expositivas integradoras y trabajos colaborativos en concomitancia con la práctica y el trabajo autónomo. La metodología que se utiliza es participativa, a través del aprendizaje basado en proyectos. La asignatura desarrolla la capacidad crítica-argumentativa y proyectual de los estudiantes para el desarrollo de proyectos de diseño indumentario. El estudiante diseña colecciones de indumentaria centrado en el usuario, a partir de la aplicación de tendencias, segmentación del mercado y diversas tipologías de indumentaria.

Objetivo general de la asignatura Diseñar colecciones de indumentaria centrado en el usuario, a partir de la aplicación de tendencias, segmentación del mercado y diversas tipologías de indumentaria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar los fundamentos del diseño de indumentaria para su aplicación en proyectos de diseño mediante la revisión de casos.

2.-Determinar las características del usuario de productos indumentarios en un contexto con características sociales específicas para la conceptualización del diseño de colecciones.

3.-Analizar las tendencias a nivel glocal para su aplicación en proyectos de diseño indumentario.

4.-Diseñar una colección comercial de indumentaria a partir de los procesos conceptual creativo y técnico para su materialización y difusión.

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 diseño de indumentaria para su aplicación en proyectos de diseño mediante la revisión de casos.			
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 Segmentación del mercado.	4	3	5	Otros: Ficha de analisis de la competencia
1.2.- 1.2 Elementos para el desarrollo del diseño.	4	3	5	Otros: Foro terminologia de diseno. Ficha analisis de referentes
1.3.- 1.3 Diseño e investigación.	4	3	5	Cuestionarios Otros: Investigacion de referentes y competencia.
SUBTOTAL HORAS	12	9	15	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Identifica los fundamentos del diseño de indumentaria para su aplicación en proyectos de diseño mediante la revisión de casos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma MOODLE de la UTA (aula virtual)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Determinar las características del usuario de productos indumentarios en un contexto con características sociales específicas para la conceptualización del diseño de colecciones.			
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 Estilos del consumidor.	4	3	5	Otros: Analisis del usuario - consumidor.
2.2.- 2.2 Perfiles del consumidor (IA).	4	3	5	Cuestionarios Otros: Analisis del usuario-consumidor.
SUBTOTAL HORAS	8	6	10	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Determina las características del usuario de productos indumentarios en un contexto con características sociales específicas para la conceptualización del diseño de colecciones.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma MOODLE de la UTA (aula virtual)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar las tendencias a nivel glocal para su aplicación en proyectos de diseño indumentario.			
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 Tendencias y culturas (captadores de tendencias)	4	3	5	Otros: Investigacion de tendencias.
3.2.- 3.2 Macro tendencias sociales y micro tendencias.	4	3	5	Cuestionarios Otros: Analisis de tendencias a partir de la investigacion.
SUBTOTAL HORAS	8	6	10	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Analiza las tendencias a nivel glocal para su aplicación en proyectos de diseño indumentario.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma MOODLE de la UTA (aula virtual)
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar una colección comercial de indumentaria a partir de los procesos conceptual creativo y técnico para su materialización y difusión.			
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 Diseño y planificación de colecciones	4	3	5	Otros: Cuadro de planificacion del diseno de la coleccion.
4.2.- 4.2 Etapas del diseño y desarrollo	20	15	25	Cuestionarios Otros: Conceptualizacion-coleccion. Diseno y desarrollo de una coleccion. Fichas de validacion.
4.3.- 4.3 Presentación de una colección	12	9	15	Otros: Portafolio PIS. Presentacion resultado PIS.
SUBTOTAL HORAS	36	27	45	**TOTAL HORAS:** 108

Resultados de aprendizaje: Diseña una colección comercial de indumentaria a partir de los procesos conceptual creativo y técnico para su materialización y difusión.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma MOODLE de la UTA (aula virtual)
Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizan tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. El aprendizaje Ã¡ulico se desarrolla dentro de las instalaciones asignadas por la Facultad con la interacciÃ³n presencial profesor-estudiante en el proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (PEA). El aprendizaje real a travÃ©s de prÃ¡cticas de diseÃ±o y desarrollo de proyectos tanto presenciales como virtuales. Y el aprendizaje virtual mediante el uso de las tecnologÃas de la informaciÃ³n y la comunicaciÃ³n, se desarrolla en el aula virtual de la plataforma institucional con el fin de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten el PEA.

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 diseño de indumentaria para su aplicación en proyectos de diseño mediante la revisión de casos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
2.- Determinar las características del usuario de productos indumentarios en un contexto con características sociales específicas para la conceptualización del diseño de colecciones.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
3.- Analizar las tendencias a nivel glocal para su aplicación en proyectos de diseño indumentario.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
4.- Diseñar una colección comercial de indumentaria a partir de los procesos conceptual creativo y técnico para su materialización y difusión.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Seivewright, Simon	2014	Diseño e investigación	2a edición	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	185	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. En este libro se explica y aplica la investigación en diseño del producto indumentario.							
URL:	https://0x102pyfi-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45505							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Volpintesta, Laura	2015	Fundamentos del diseño de moda:	1a edición	Promopress	Barcelona	2	223 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00776							
Comentario:	Libro clásico. El libro abarca los principios de diseño que sirven como piezas de construcción para crear propuestas de indumentaria en un proyecto de diseño.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Holland, Gwyneth	2018	Predecir las tendencias de moda:	1a edición	Promopress	Barcelona	1	160 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01078							
Comentario:	Libro contemporáneo. Este libro constituye una guía básica para comprender la historia, los sectores y el análisis de las tendencias							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rodríguez, M. & Alonso, R.	2025	Moda digital: transformación, negocio y nuevas tecnologías. Colección: Moda	1a edición	Dextra Editorial	España Madrid	1	441	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. Este libro aborda los nuevos modelos de negocio de la moda 4.0 y la revolución de la IA							
URL:	https://0x102op4k-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/286890							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Koumbis, Dimitri	2016	Moda y retail: de la gestión al merchandising.	1a edición	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	193	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. En este libro se analiza el comportamiento de compra del consumidor y su perfil demográfico.							
URL:	https://0x102pyfi-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45596							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Koumbis, Dimitri	2015	Moda y retail:	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	188 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00893							
Comentario:	Libro clásico. En este libro se analiza el comportamiento de compra del consumidor y su perfil demográfico.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rodríguez Morales, Luis	2018	Diseño centrado en el usuario métodos e interacciones	1a edición	Designio	México, Distrito Federal	1	147 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01044							
Comentario:	Libro contemporáneo. El libro permite comprender las bases para realizar proyectos de DCU							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Jones, Sue Jenkyn	2013	Diseño de moda	1a edición	Blume	Barcelona	4	272 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00689							
Comentario:	Libro clásico. En este libro se exponen conceptos básicos y nociones para el diseño y desarrollo de indumentaria.							
URL:								