UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UP-04-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>HISTORIA DE LA INDUMENTARIA Y EL TEXTIL</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-03-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
CUARTO</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 de Historia y Teoría del Diseño ofrece la visión del diseño, estudiando las diferentes manifestaciones que se han generado desde su surgimiento hasta las teorías contemporáneas. La asignatura tributa al perfil profesional de los diseñadores textil y de indumentaria con referentes culturales e históricos, para formar sus capacidades críticas y vinculos inspirativos en el quehacer proyectual.

Descripción de la asignatura La asignatura de Historia y Teoría del Diseño busca orientar, conocer, informar, analizar e interpretar la realidad cultural e histórica del diseño, para proporcionar un conocimento racional y crítico en el estudiante con la finalidad de comprender las corrientes históricas. La metodología de enseñanza que se utiliza es participativa, mediante el aprendizaje basado en proyectos. El resultado de aprendizaje de la asignatura es: Aplica las estrategias, las metodologías y las técnicas disponibles para realizar un abordaje y la resolución de problemas en el diseño de indumentaria. La presente asignatura se estructura en 4 unidades curriculares: Unidad I: Identificar la relación entre diseño, arte y artesanía como base conceptual para su abordaje en la resolución de problemas de diseño de indumentaria con sustento cultural productivo. Unidad II: Reconocer la evolución del diseño a partir de los diferentes momentos históricos para la argumentación del constructo teórico-histórico en proyectos indumentarios. Unidad III: Analizar de manera crítica las teorías contemporáneas más relevantes del diseño para la selección de metodologías y estrategias pertinentes en la resolución de problemas de diseño de indumentaria. Unidad IV: Aplicar la ética, la responsabilidad social y ambiental del diseño en la formulación de soluciones responsables de proyectos indumentarios.

Objetivo general de la asignatura Aplicar las estrategias, las metodologías y las técnicas disponibles para realizar un abordaje y la resolución de problemas en el diseño de indumentaria

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar la relación entre diseño, arte y artesanía como base conceptual para su abordaje en la resolución de problemas de diseño de indumentaria con sustento cultural productivo.

2.-Reconocer la evolución del diseño a partir de los diferentes momentos históricos para la argumentación del constructo teórico-histórico en proyectos indumentarios.

3.-Analizar de manera crítica las teorías contemporáneas más relevantes del diseño para la selección de metodologías y estrategias pertinentes en la resolución de problemas de diseño de indumentaria.

4.-Aplicar la ética, la responsabilidad social y ambiental del diseño en la formulación de soluciones responsables de proyectos indumentarios.

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 la relación entre diseño, arte y artesanía como base conceptual para su abordaje en la resolución de problemas de diseño de indumentaria con sustento cultural productivo.			
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 Arte - Diseño - Artesanía	2	1	3	Mapas Conceptuales Otros: Foro historia
1.2.- 1.2 La relación del diseño con el arte	2	1	3	Mapas Conceptuales
1.3.- 1.3 La relación del diseño con la artesanía	2	1	3	Mapas Conceptuales Cuestionarios Otros: Infografia de diseño - arte - artesania
SUBTOTAL HORAS	6	3	9	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: Identifica la relación entre diseño, arte y artesanía como base conceptual para su abordaje en la resolución de problemas de diseño de indumentaria con sustento cultural productivo.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales

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	Reconocer la evolución del diseño a partir de los diferentes momentos históricos para la argumentación del constructo teórico-histórico en proyectos indumentarios.			
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 Teoría de la forma y de la estética - El diseño en el renacimiento	2	1	3	Otros: Investigacion de los diferentes momentos historicos
2.2.- 2.2 El diseño en la era victoriana y la revolución industrial	2	1	3	Otros: Investigacion de los diferentes momentos historicos
2.3.- 2.3 Arts & Crafts, Art Noveau	2	1	3	Otros: Investigacion de los diferentes momentos historicos
2.4.- 2.4 La Bauhaus, la ULM, el diseño Italiano	2	1	3	Cuestionarios Otros: Investigacion de los diferentes momentos historicos. Moodboard cronologico de los diferentes momentos historicos del diseño
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Reconoce la evolución del diseño a partir de los diferentes momentos históricos para la argumentación del constructo teórico-histórico en proyectos indumentarios.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, 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 de manera crítica las teorías contemporáneas más relevantes del diseño para la selección de metodologías y estrategias pertinentes en la resolución de problemas de diseño 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 Enfoques teóricos del diseño. Funciones estético-formales	2	1	3	Otros: Matriz de relacion: Teorias del diseño
3.2.- 3.2 Consumo e historia de masas	2	1	3	Otros: Matriz de relacion: Teorias del diseño
3.3.- 3.3 Teorías feministas	2	1	3	Otros: Matriz de relacion: Teorias del diseño
3.4.- 3.4 Debate centro-periferia	2	1	3	Otros: Matriz de relacion: Teorias del diseño
3.5.- 3.5 Desing thinking	2	1	3	Otros: Matriz de teoria - metodologia design thinking
3.6.- 3.6 UX diseño centrado en el usuario (experiencia de usuario)	2	1	3	Cuestionarios Otros: Panel comparativo de las teorias del diseño.
SUBTOTAL HORAS	12	6	18	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Analiza de manera crítica las teorías contemporáneas más relevantes del diseño para la selección de metodologías y estrategias pertinentes en la resolución de problemas de diseño de indumentaria.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, 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	Aplicar la ética, la responsabilidad social y ambiental del diseño en la formulación de soluciones responsables de proyectos indumentarios.			
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 Ética y responsabilidad del diseñador (IA)	4	2	6	Otros: Infografia: Etica y responsabilidad social y ambiental en el diseño
4.2.- 4.2 Ética, sostenibilidad y responsabilidad ambiental del diseño.	2	1	3	Cuestionarios Otros: Infografia: Etica y responsabilidad social y ambiental en el diseño
SUBTOTAL HORAS	6	3	9	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: Aplica la ética, la responsabilidad social y ambiental del diseño en la formulación de soluciones responsables de proyectos indumentarios.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, 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

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 proyectos. 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 la relación entre diseño, arte y artesanía como base conceptual para su abordaje en la resolución de problemas de diseño de indumentaria con sustento cultural productivo.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
2.- Reconocer la evolución del diseño a partir de los diferentes momentos históricos para la argumentación del constructo teórico-histórico en proyectos indumentarios.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
3.- Analizar de manera crítica las teorías contemporáneas más relevantes del diseño para la selección de metodologías y estrategias pertinentes en la resolución de problemas de diseño de indumentaria.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos evaluados con rúbrica.
4.- Aplicar la ética, la responsabilidad social y ambiental del diseño en la formulación de soluciones responsables de proyectos indumentarios.	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
Accornero, Mariana	2013	El arte y el diseño en la cosmovisión y pensamiento americano	1a edición	Brujas	Córdoba	1	113 Pàginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00572							
Comentario:	Libro clásico, marca la diferencia entre al arte y el diseño y lo relaciona con el pensamiento americano.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Droste, Magdalena	2015	La Bauhaus 1919 - 1933:	1a edición	Taschen	Hohenzollernring	1	96 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01097							
Comentario:	Libro clásico, expone las bases y estructuras metodológicas de la Escuela de Diseño Bauhaus.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wilhide, Elizabeth	2019	Diseño:	1a edición	Blume	Barcelona	1	576 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01114							
Comentario:	Libro contemporáneo. La obra hace un recorrido por las diferentes etapas del diseño							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Garone Gravier, M.; Comisarenco Mirkin, D.; Buitrago Trulillo, J.C.	2020	Diseño latinoamericano: diez miradas a una historia en construcción	1a edición	Editorial Utadeo	Colombia Bogotá	1	461	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo propone una historia del diseño en el contexto latinoamericano.							
URL:	https://0x102pwr8-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/147379							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Frascara, Jorge	2018	Enseñando diseño:	1a edición	Infinito	Buenos Aires	1	páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01200							
Comentario:	Libro contemporáneo que permite establecer las bases de la metodología en diseño.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
García, G. A. Labella, V. Rey, A. Rodríguez, V.	2024	Historia del diseño gráfico contemporáneo	1a edición	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	161	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. La obra aborda temáticas referentes a diferentes momentos históricos del diseño.							
URL:	https://0x102pwr8-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/270375							

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:								