UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

# DISEÑO TEXTIL III

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

## I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura<br>DISEÑO TEXTIL III<br>Carrera<br>Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UP-05-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad<br>PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO TEXTIL II</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UP-04-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular<br>PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas<br>2<br>Nivel<br>QUINTO</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<br>2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico<br>32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo<br>64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales<br>1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico<br>16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico<br>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**<br>(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** Con la asignatura de Diseno Textil III se pretende ofrecer las herramientas necesarias para que el estudiante de diseñño basandose en el conocimiento de los elementos y procesos de innovacion textil desarrolle propuestas de nuevos textiles utilizando el color y generando texturas de forma responsable. Diseño Textil III tributa al perfil profesional de los disenadores textiles y de indumentaria porque le permite aplicar los fundamentos de estampados, serigrafiia y tratamientos superficiales de manera responsable en propuestas innovadoras sobre el textil e indumentaria.

**Descripción de la asignatura** En cada unidad se trabajará de acuerdo con los siguientes contenidos: Unidad I: Dentro de esta unidad el estudiante identifica los elementos de innovación textil que buscan crear confianza y valor en el sistema de producción a través de una cadena de suministro. Unidad II: En esta unidad el estudiante emplea el color y la textura en propuestas de tejidos innovadores experimentando técnicas y estructuras en el diseño textil aplicables en la industria de la indumentaria. Unidad III: En esta unidad el estudiante analiza los diferentes procesos de innovación que se están generando actualmente en la industria textil. Unidad IV: Dentro de esta unidad el estudiante aplica de forma responsable los fundamentos del diseño textil en propuestas creativas de tejidos innovadores, así como los nuevos textiles innovadores. RESULTADO DE APRENDIZAJE: Propone innovaciones de generos textiles aplicando tecnicas de tejeduria, hilatura, tintoreria, serigrafia y acabados textiles.

**Objetivo general de la asignatura** Desarrollar propuestas de géneros textiles aplicando de forma responsable los fundamentos del diseño textil, empleando creativamente técnicas y estructuras que generen tejidos innovadores.

**Objetivos específicos de la asignatura**

1.-Identificar los elementos de innovación textil que buscan crear confianza y valor en el sistema de producción a través de una cadena de suministro.

2.-Emplear el color y la textura en propuestas de tejidos innovadores experimentando técnicas y estructuras en el diseño textil aplicables en la industria de la indumentaria.

3.-Analizar los diferentes procesos de innovación que se están generando actualmente en la industria textil.

4.-Aplicar de forma responsable los fundamentos del diseño textil en propuestas creativas de tejidos innovadores.

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 innovación textil que buscan crear confianza y valor en el sistema de producción a través de una cadena de suministro. | | | |
|---|---|---|---|---|
| **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.Elementos de innovación textil | 2 | 1 | 3 | Pruebas de Diagnostico<br>Trabajos y ejercicios en clases |
| **1.2.-** 2.Innovaciones Tecnológicas | 2 | 1 | 3 | Trabajos |
| **1.3.-** 3.Innovaciones de desarrollo sostenible | 2 | 1 | 3 | Trabajos |
| **1.4.-** 4.Innovaciones en la Industria | 2 | 1 | 3 | Trabajos |
| **SUBTOTAL HORAS** | 8 | 4 | 12 | **TOTAL HORAS:** 24 |

| |
|---|
| **Resultados de aprendizaje:** Identifica los elementos de innovación textil que buscan crear confianza y valor en el sistema de producción a través de una cadena de suministro verde. |
| **Metodología de enseñanza :** Aprendizaje Basado en Proyectos |
| **Estrategias educativas :** Otros, Talleres, Trabajos y exposiciones: Tareas enviadas a la plataforma |
| **Recursos didácticos :** Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento |
| **Habilidades Blandas :** Pensamiento crítico |

## IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

| **U.2** | Emplear el color y la textura en propuestas de tejidos innovadores experimentando técnicas y estructuras en el diseño textil aplicables en la industria de la 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** |
| **2.1.-** 1.Estructuras aplicables a un textil | 2 | 1 | 3 | Trabajos |
| **2.2.-** 2.Colores, texturas y efectos | 2 | 1 | 3 | Trabajos y ejercicios en clases |
| **2.3.-** 3.La construcción del tejido | 2 | 1 | 3 | Evaluaciones Parciales<br>Trabajos |
| **SUBTOTAL HORAS** | 6 | 3 | 9 | **TOTAL HORAS:** 18 |

| |
|---|
| **Resultados de aprendizaje:** Emplea el color y la textura en propuestas de tejidos innovadores experimentando técnicas y estructuras en el diseño textil aplicables en la industria de la indumentaria |
| **Metodología de enseñanza :** Aprendizaje Basado en Proyectos |
| **Estrategias educativas :** Otros, Talleres, Trabajos y exposiciones: Trabajos enviados a la plataforma |
| **Recursos didácticos :** Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento |
| **Habilidades Blandas :** Pensamiento crítico, Responsabilidad |

## IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

| **U.3** | Analizar los diferentes procesos de innovación que se están generando actualmente en la industria textil. | | | |
|---|---|---|---|---|
| **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.-** 1.Procesos de innovación textil | 4 | 2 | 6 | Trabajos o tareas realizadas fuera de clases |
| **3.2.-** 2.Innovación en la materia prima | 4 | 2 | 6 | Pruebas escritas de la unidad<br>Trabajos |
| **SUBTOTAL HORAS** | 8 | 4 | 12 | **TOTAL HORAS:** 24 |

| |
|---|
| **Resultados de aprendizaje:** Analiza los diferentes procesos de innovación que se están generando actualmente en la industria textil. |
| **Metodología de enseñanza :** Aprendizaje Basado en Proyectos |
| **Estrategias educativas :** Otros, Demostraciones, Talleres, Trabajos y exposiciones: Trabajos enviados a la plataforma |
| **Recursos didácticos :** Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento |
| **Habilidades Blandas :** Pensamiento crítico, Responsabilidad |

## IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

| **U.4** | Aplicar de forma responsable los fundamentos del diseño textil en propuestas creativas de tejidos innovadores. | | | |
|---|---|---|---|---|
| **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.-** 1.Propuestas creativas de tejidos | 4 | 2 | 6 | Trabajos |
| **4.2.-** 2.Nuevos textiles innovadores | 4 | 2 | 6 | Trabajos |
| **4.3.-** 3.Proyecto final (Presentación del catalogo de textiles) | 2 | 1 | 3 | Evaluaciones Parciales<br>Trabajos |
| **SUBTOTAL HORAS** | 10 | 5 | 15 | **TOTAL HORAS:** 30 |

| |
|---|
| **Resultados de aprendizaje:** Aplica de forma responsable los fundamentos del diseño textil en propuestas creativas de tejidos innovadores. |
| **Metodología de enseñanza :** Aprendizaje Basado en Proyectos |
| **Estrategias educativas :** Demostraciones, Talleres, Trabajos y exposiciones |
| **Recursos didácticos :** Otros, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Trabajos prácticos |
| **Habilidades Blandas :** Pensamiento crítico, Responsabilidad |

**V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)**

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (conferencias) se realizarÃ¡n en el aula; Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas y seminarios en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a travÃ©s del uso de situaciones reales que suceden en el entorno profesional o cotidiano; y Virtual mediante el uso de plataformas digitales y recursos tecnolÃ³gicos que faciliten el acceso a materiales, la comunicaciÃ³n y la realizaciÃ³n de actividades en lÃnea, promoviendo asÃ un aprendizaje autÃ³nomo, colaborativo y flexible que complementa los otros ambientes de aprendizaje.

*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 elementos de innovación textil que buscan crear confianza y valor en el sistema de producción a través de una cadena de suministro. | Talleres de Razonamiento<br>Preguntas de sondeo sobre la Unidad | RÚBRICA | Solicitud de productos: Infografía y evaluaciones en la plataforma |
| 2.- Emplear el color y la textura en propuestas de tejidos innovadores experimentando técnicas y estructuras en el diseño textil aplicables en la industria de la indumentaria. | Talleres de Razonamiento<br>Preguntas de sondeo sobre la Unidad | RÚBRICA | Solicitud de productos: Muestrario Textil y evaluaciones en la plataforma |
| 3.- Analizar los diferentes procesos de innovación que se están generando actualmente en la industria textil. | Talleres de Razonamiento<br>Preguntas de sondeo sobre la Unidad | RÚBRICA | Solicitud de productos: Propuestas de productos innovadores |
| 4.- Aplicar de forma responsable los fundamentos del diseño textil en propuestas creativas de tejidos innovadores. | Talleres de Razonamiento<br>Preguntas de sondeo sobre la Unidad | RÚBRICA | Solicitud de productos: Aplicación de textiles innovadores en prendas de la colección |

## VII BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

| Autores | Año | Título | Nro Edición | Editorial | Pais o Ciudad | Nro Ejemplares | Nro Páginas | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ROMANO, A. M. | 2019 | Elementos de diseño: enfoque teórico general: práctica textil e indumentaria | 1a | Infinito | ARGENTINA BUENOS AIRES | 1 | 274 | Digital |
| **Código/Ubicación base de datos:** | | | | | | | | |
| **Comentario:** | Temáticas que aportan al conocimiento de la materia | | | | | | | |
| **URL:** | https://0x102su43-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/118104 | | | | | | | |

| Autores | Año | Título | Nro Edición | Editorial | Pais o Ciudad | Nro Ejemplares | Nro Páginas | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Innovación y Cualificación, S. L. | 2018 | Iniciación en materiales, productos y procesos textiles: | 2. ed. | IC Editorial | España Antequera, Málaga | 1 | 267 | Digital |
| **Código/Ubicación base de datos:** | | | | | | | | |
| **Comentario:** | Temáticas que aportan al conocimiento de la materia | | | | | | | |
| **URL:** | https://0x102su43-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/111746?page=1 | | | | | | | |

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

| Autores | Año | Título | Nro Edición | Editorial | Pais/Ciudad | Nro Ejemplares | Nro Páginas | Tipo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Masferrer, A. | 2019 | Diseño de procesos creativos: metodología para idear y co-crear en equipo | 1 a. | Editorial GG | ESPAÑA BARCELONA | 1 | 125 | Digital |
| **Código/Ubicación base de datos:** | | | | | | | | |
| **Comentario:** | Temáticas que aportan al conocimiento de la materia | | | | | | | |
| **URL:** | https://0x102su43-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/210908 | | | | | | | |