UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO DE PROYECTOS

NIVEL

SÉPTIMO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO DE PROYECTOS
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UP-07-05</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-02-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
SÉPTIMO</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
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</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	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
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.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Analizar el indumento a partir de las metodologías de diseño y de disciplinas consolidadas para la propuesta de proyectos y/o productos indumentarios. Esta asignatura tributa al perfil profesional en virtud que propone proyectos indumentarios mediante la aplicación de metodología de trabajo proyectual e investigativo que le permita delimitar el problema objeto de intervención, los objetivos, y la planificación de una estrategia de comunicación acorde a las necesidades del sector.

Descripción de la asignatura La asignatura colabora a la construcción del protocolo de investigación dependiendo de la modalidad de titulación a la cual el estudiante de diseño se oriente. A través de la metodología del Aprendizaje Basado en Probelmas [ABP], además de la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento [TAC] con herramientas de la IA el estudiante, contiene: Unidad I.- Investigación del artefacto vestimentario. Esta unidad pretende investigar el artefacto vestimentario haciendo énfasis entre el pensamiento, la práctica del diseño, y las tipologías de la investigación en diseño. Con la finalidad de generar estudios sobre el diseño, herramientas conceptuales, operativas y productos que aporten a la disciplina de estudio. Unidad II.- Las ideas de investigación del artefacto vestimentario, incluyen enfoques: evolución histórica y cultural, materiales y tecnología, identidad y comunicación, interacción con el cuerpo y ergonomía, así como su impacto en la economía y el mercado. Estos enfoques permiten analizar la relación entre vestimenta, sociedad y tecnología desde distintas perspectivas. Unidad II.- Se apoya en la fase heurística y se complementa en la fase hermenéutica, plantea el nodo problematizador y desarrolla una perspectiva teórica lo que permite una partida sólida del proyecto de investigación. Unidad III.- Metodología particular del diseño. Concibe la metodología fundamentada en el sistema tripartito: teorías, métodos y técnicas. Esta unidad pretende construir el marco metodológico desde disciplina del diseño. Unidad IV.- Protocolo del proyecto de investigación. En esta unidad se construye el protocolo del proyecto de investigación direccionándolo a estudios y productos indumentarios. Presenta como resultado final el perfil de investigación y un póster académico. Al finalizar la asignatura el estudante estará en la capacidad de: P lantear una investigación en diseño que responda a las exigencias de la sociedad y el sector industrial en el ámbito de la indumentaria.

Objetivo general de la asignatura Plantear una investigación en diseño que responda a las exigencias de la sociedad y el sector industrial en el ámbito de la indumentaria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Investigar el artefacto vestimentario bajo el pensamiento, la práctica y las tipologías de la investigación en diseño para la generación de un nuevo conocimiento.

2.-Aplicar los conceptos del artefacto vestimentario en las ideas para formular un proyecto de investigación, apoyado en la heurística y hermenéutica.

3.-Construir el marco teórico y el metodológico desde disciplina del diseño.

4.-Desarrollar el protocolo del proyecto de investigación direccionándo a estudios y productos 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	Investigar el artefacto vestimentario bajo el pensamiento, la práctica y las tipologías de la investigación en diseño para la generación de un nuevo conocimiento.			
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 El vestido como objeto de la cultura material. Teoría de la cosa, el objeto y el artefacto vestimentario. De artefacto a artificio.	3	1	5	Otros: Infografías
1.2.- 1.2 Introducción a la investigación en diseño.	3	1	5	Otros: Infografías
1.3.- 1.3 Investigar en diseño: sobre, para y a través del diseño.	3	1	5	Otros: Infografías
1.4.- 1.4 Problemáticas o necesidades del sector y vacancias investigativas.	3	1	5	Otros: Infografías
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Investiga el artefacto vestimentario bajo el pensamiento, la práctica y las tipologías de la investigación en diseño para la generación de un nuevo conocimiento.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, 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, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar los conceptos del artefacto vestimentario en las ideas para formular un proyecto de investigación, apoyado en la heurística y hermenéutica.			
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 ¿Cómo formular un proyecto de titulación?	3	1	5	Trabajos escritos Mapas Conceptuales
2.2.- 2.2 Criterios estratégicos para la selección y formulación de proyectos de titulación en diseño de indumentaria	3	1	5	Trabajos escritos Mapas Conceptuales
2.3.- 2.3 Planteamiento del problema	3	1	5	Trabajos escritos Mapas Conceptuales
2.4.- 2.4 Planteamiento del tema y objetivos	3	1	5	Trabajos escritos Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica los conceptos del artefacto vestimentario en las ideas para formular un proyecto de investigación, apoyado en la heurística y hermenéutica,
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, 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, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Construir el marco teórico y el metodológico desde disciplina del diseño.			
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 Propuesta del proyecto: Antecedentes investigativos y Marco teórico	3	1	5	Control de lectura Trabajos escritos Mapas Conceptuales
3.2.- 3.2 Metodología de investigación social	3	1	5	Control de lectura Trabajos escritos Mapas Conceptuales
3.3.- 3.3 Metodología de investigación en diseño	3	1	5	Control de lectura Trabajos escritos Mapas Conceptuales
3.4.- 3.4 Población y muestra	3	1	5	Control de lectura Trabajos escritos Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Estructura la metodología del diseño mediante el sistema tripartito: Teoría, método, técnica para los estudios o productos vestimentarios mediante la matriz semántica del marco metodológico.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, 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, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollar el protocolo del proyecto de investigación direccionándo a estudios y productos 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 Perfil del proyecto de titulación: Desarrollo	12	4	20	Control de lectura Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Desarrolla el protocolo del proyecto de investigación direccionándo a estudios y productos indumentarios.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, 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, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

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. 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. 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. Aula Real: Debido a que los estudiantes pueden desarrollar un acercamento a empresas del sector para desarrollar su proyecto de titulaciÃ³n.

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.- Investigar el artefacto vestimentario bajo el pensamiento, la práctica y las tipologías de la investigación en diseño para la generación de un nuevo conocimiento.	Otros Revisión bibliográfica, control de lectura, elaboración de escritos.	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos.
2.- Aplicar los conceptos del artefacto vestimentario en las ideas para formular un proyecto de investigación, apoyado en la heurística y hermenéutica.	Otros Revisión bibliográfica, control de lectura, elaboración de escritos.	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos.
3.- Construir el marco teórico y el metodológico desde disciplina del diseño.	Otros Revisión bibliográfica, control de lectura, elaboración de escritos.	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos.
4.- Desarrollar el protocolo del proyecto de investigación direccionándo a estudios y productos indumentarios.	Otros Revisión bibliográfica, control de lectura, elaboración de escritos.	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bena, Guillermina	2014	Metodología de Investigación	1 Edición	Patria	México México	1	157	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro es clásico un aporte para el diseño y planificación de proyectos de investigación.							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/40362							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ñaupas, Humberto	2018	Metodología de la Investigación cuantitativa- cualitativa y redacción de la tesis	5a edición	Ediciones de la U	Bogotá	3	559	Físico
Código/Ubicación base de datos:	12012							
Comentario:	Este se libro es contemporáneo y se constituye un aporte para el desarrollo del proyecto final de grado							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Milton, Alex	2013	Métodos de investigación para el diseño de producto	1a edición	Blume	Barcelona	1	192 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00548							
Comentario:	Los métodos de investigación en diseño de producto combinan enfoques cualitativos y cuantitativos. Incluyen investigación de usuario (entrevistas, observación, etnografía), análisis de mercado, benchmarking, co-creación, prototipado y pruebas de usabilida							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
García de Ceratto, Josefa	2009	Nuevos desafíos en investigación. Teorías, técnicas, métodos e instrumentos	1 Edición	HOMO SAPIENS	Argentina Santafe	1	254	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro clasico plantea una visión diferente del proceso de investigación es una irrupción entre la tradición y el cambio , aborda conceptos contemporaneos de la ciencia y la epistemología, los cuales se pueden aplicar al diseño							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/67085							