

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DESARROLLO DE PROYECTOS

NIVEL

OCTAVO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DESARROLLO DE PROYECTOS
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UP-08-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO DE PROYECTOS</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UP-07-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
6
Nivel
OCTAVO</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
6</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
96</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
192</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	6
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	96
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	192
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.)	288

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito El curso de desarrollo de proyectos está concebido para que los estudiantes tengan capacidad de aplicar los conocimientos en investigación para presentar su proyecto de titulación. Esta asignatura tiene como fin elaborar desarrollar proyectos que les permitan integrarse efectivamente en el ejercicio profesional a través de la innovación, calidad y relevancia de sus propuestas. El diseñador de textiles e indumentnaria es un profesional capaz de diseñar con una percepción innovadora, proyectos que cubran necesidad sociales en el área de los textiles, moda e indumentaria, anticipar tendencias, planificar el desarrollo de los elementos que constituyen el vestir junto con las cualidades estético-formales que deben poseer los materiales textiles, abarcar desde lo creativo a lo estratégico de los aspectosorganizativos y comerciales, a fin de posicionar en el mercado u producto de calidad.

Descripción de la asignatura La asignatura Desarrollo de la Investigación consolida el protocolo de investigación. Alcanza un desarrollo de la parte introductoria del proyecto la investigación aplica la metodología y establece el desarrollo de la propuesta. La metodología que se utiliza es participativa, basadas en proyectos, técnicas de resolución de problemas y análisis de casos, que promueven el desarrollo de capacidades para el desenvolvimiento del área técnica en trabajos individuales y grupales. Todos estos instrumentos marcan los procesos 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 está concebida en cuatro unidades, las mismas que abarcan: Unidad 1: Aplicación de la metodología de investigación Unidad 2: Discusión de los resultados. Unidad 3: Propuesta de diseño Unidad 4: Conclusiones del trabajo de grado Resultado de Aprendizaje: 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.

Objetivo general de la asignatura Proponer 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 producción, comunicación y distribución acorde a las necesidades del sector.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Analizar la metodología de investigación del diseño fundamentada en el sistema tripartito: Teoría, método, técnica comparando las teorías para el desarrollo de una metodología particular sobre, para, a través del diseño.

2.-Discutir los resultados del proceso metodológico los que permitan definir las necesidades del grupo objetivo al cual está dirigido.

3.-Desarrollar la propuesta de diseño, a a partir de la aplicación de una metodología de diseño, analizando el entorno, la competencia y definiendo la propuesta de valor de su proyecto.

4.-Redactar las conclusiones y recomendaciones del trabajo de grado, contrastando los resultados con la teoría y proponiendo mejoras aplicables al sector de la moda.

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	Analizar la metodología de investigación del diseño fundamentada en el sistema tripartito: Teoría, método, técnica comparando las teorías para el desarrollo de una metodología particular sobre, para, a través 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**
1.1.- 1.1 Metodología de Investigación. Recolección de la información	6	1	11	Inteligencia Artificial EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
1.2.- 1.2 Diseño de Investigación (Alcance). Población y Muestra	6	1	11	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Control de lectura Trabajos
1.3.- 1.3 Matriz síntesis diseño metodológico. Tratamiento de la información (IA- Gemini y Chatgpt)	5	1	9	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	17	3	31	**TOTAL HORAS:** 51

Resultados de aprendizaje: Analiza la metodología de investigación del diseño fundamentada en el sistema tripartito: Teoría, método, técnica comparando las teorías para el desarrollo de una metodología particular sobre, para, a través del diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Lecturas orientadas, computador, plataforma de la universidad
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Discutir los resultados del proceso metodológico los que permitan definir las necesidades del grupo objetivo al cual está dirigido.			
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 Discusión de los resultados (IA- Napkin)	5	1	9	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Trabajos
2.2.- 2.2 Verificación de hipótesis o fundamentación de las preguntas de investigación	5	1	9	Pruebas escritas de la unidad Trabajos en excel
SUBTOTAL HORAS	10	2	18	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Discute los resultado del proceso metodológico los que permitan definir las necesidades del grupo objetivo al cual está dirigido
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Plataforma Institucional
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Desarrollar la propuesta de diseño, a a partir de la aplicación de una metodología de diseño, analizando el entorno, la competencia y definiendo la propuesta de valor de su proyecto.			
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 de Diseño (IA-Openart)	6	1	11	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos
3.2.- 3.2 Aplicación y descripción de la metodología de la propuesta	6	1	11	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.3.- 3.3 Requerimientos del Perfil del Usuario (IA - miro)	13	2	24	Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.4.- 3.4 Desarrollo de la Propuesta	13	2	24	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	38	6	70	**TOTAL HORAS:** 114

Resultados de aprendizaje: Desarrolla la propuesta de diseño, a aprtir de la aplicación de una metodología de diseño, analizando el entorno, la competencia y definiendo la propuesta de valor de su proyecto
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Resolución de problemas, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Plataforma Institucional
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Redactar las conclusiones y recomendaciones del trabajo de grado, contrastando los resultados con la teoría y proponiendo mejoras aplicables al sector de la moda.			
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 Conclusiones y recomendaciones	6	1	11	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- 4.2 Páginas preliminares	13	2	24	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- 4.3 Contenidos del informe final acorde a reglamentación	12	2	22	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	31	5	57	**TOTAL HORAS:** 93

Resultados de aprendizaje: Redacta las conclusiones y recomendaciones del trabajo de grado, contrastando los resultados con la teoría y proponiendo mejoras aplicables al sector de la moda.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Computador, Plataforma educativa Institucional
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 talleres en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a travÃ©s de la prÃ¡ctica en casa. Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso 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.- Analizar la metodología de investigación del diseño fundamentada en el sistema tripartito: Teoría, método, técnica comparando las teorías para el desarrollo de una metodología particular sobre, para, a través del diseño.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación
2.- Discutir los resultados del proceso metodológico los que permitan definir las necesidades del grupo objetivo al cual está dirigido.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación
3.- Desarrollar la propuesta de diseño, a a partir de la aplicación de una metodología de diseño, analizando el entorno, la competencia y definiendo la propuesta de valor de su proyecto.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica
4.- Redactar las conclusiones y recomendaciones del trabajo de grado, contrastando los resultados con la teoría y proponiendo mejoras aplicables al sector de la moda.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos y/o rúbrica de evaluación

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Frascara; Jorge	2018	Enseñando diseño:	1a edición	Infinito	Argentina Buenos Aires	1	páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01200							
Comentario:	Este libro contiene referencias del diseño centrado en el usuario y métodos de investigación.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Hernández-Sampieri, Roberto		Metodología de la investigación;	2a edición			1	752 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BCIA01964							
Comentario:	Explica los enfoques metodológicos para diseñar y desarrollar investigaciones científicas, detallando procedimientos, técnicas y criterios para aplicar métodos cuantitativos, cualitativos y mixtos							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Baena Paz, Guillermina María Eugenia	2017	Metodología de la investigación	3	Grupo Editorial Patria	México México DF	1	157	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	LIBRO CONTEMPORANEO: abarca temáticas de investigación							
URL:	https://0x102q9j4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/40513							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Milton; Alex	2013	Metodos de investigacion para el diseño de producto	1a edicion	Blume	España Barcelona	1	192 Páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00548							
Comentario:	El libro es contemporáneo está dirigido a diseñadores debido a que proporciona ideas diversas, relevantes y comprensibles sobre el extenso mundo de la investigación.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Hernández Sampieri, Roberto	2018	Metodología de la investigación:	1a edición	McGraw-Hill	México	1	714 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BCAA07315							
Comentario:	Libro Contemporánea: aporta en la enseñanza de metodología enfocada en la investigación desde los fundamentos, procesos y desarrollo de la investigación.							
URL:								