UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TALLER DE DISEÑO BASICO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
TALLER DE DISEÑO BASICO
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UB-01-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
PRIMERO</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 La asignatura de Taller de Diseño Básico brinda un acercamiento al estudiante dentro del conocimiento y comprensión de la teoría básica de Diseño, permitiendo su interacción con herramientas metódicas básicas para el desarrollo de productos de baja complejidad. Al finalizar la asignatura se presenta una propuesta real de diseño de un objeto de uso cotidiano de baja complejidad, respondiendo a requerimientos de elementos teórico-prácticos de la composición formal, simbólica y la organización bi-tridimensional. El Taller pretende aportar al perfil profesional de los futuros profesionales desde lo teorico y práctico básico y vincularlos en problemas reales proporcionandoles elementos de creatividad, composición formal, simbólica y de organización bi-tridimensional aplicando además herramientas básicas para realizar diagnósticos de diseño con soluciones innovadoras.

Descripción de la asignatura La asignatura de Taller de Diseño Básico es participativa. En la primera unidad se presenta un acercamiento a la interpretación de objetos/productos a partir del estudio de situaciones cotidianas en contextos específicos y entender la relación de nociones básicas de teoría y práctica del diseño, y su vinculación con el espacio bi-tridimensional. En la segunda unidad se revisarán los elementos, leyes y criterios de composición formal. En la tercera unidad se analizara el color en el diseño bidimensional y en la cuarta unidad un diagnóstico de objetos de uso cotidiano de baja complejidad a través de análisis específicos. Los contenidos se presentarán en clases magistrales y actividades práctico-experimentales de trabajo grupal e individual para relacionar los conocimientos de las bases teóricas, basada en proyectos.

Objetivo general de la asignatura Aplicar los elementos teórico-prácticos de la composición formal y simbólica, así como los fundamentos de organización bi-tridimensional en el diseño de un producto industrial de uso cotidiano de baja complejidad, demostrando competencias de análisis y síntesis objetual.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Naturaleza del espacio bi-tridimensional en productos de diseño industrial

2.-Relacionar los fundamentos teórico-prácticos del diseño básico a través de la experimentación en soportes bi- tridimensionales.

3.-Analizar un objeto industrial utilizando, el color en el diseño bi-tridimensional.

4.-Analisis de un objeto industrial cotidiano de baja complejidad, considerando las variables: funcionales, operativas, morfológicas, tecnológicas y comunicacionales

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	Naturaleza del espacio bi-tridimensional en productos de diseño industrial			
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.- El universo objetual	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- La comunicación y el objeto	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- El objeto: ¿Por qué las cosas son como son?	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.4.- Fundamentos de la configuración del entorno objetual	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Interpreta el universo objetual a partir del estudio de situaciones cotidianas en contextos determinados.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Métodos prácticos y visuales
Estrategias educativas : Otros, Foros, Talleres: Jugando con un concepto
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet: Recursos multimedia, enlaces en sitios web, plataforma uta, Teams, Moodle, Zoom, foros
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Relacionar los fundamentos teórico-prácticos del diseño básico a través de la experimentación en soportes bi- tridimensionales.			
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.- Naturaleza del espacio bi-tridimensional	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- Elementos, leyes y criterios de la composición formal	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
2.3.- Relaciones entre forma, material y técnica	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.4.- El color en el diseño bi- tridimensional	3	5	1	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Relaciona los fundamentos teórico-prácticos del diseño básico a través de la experimentación en soportes bi- tridimensionales.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Métodos prácticos, Métodos visuales
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet: Enlaces en sitios web, plataforma uta, Teams, Moodle, Zoom, foros, chat y WatsApp,
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar un objeto industrial utilizando, el color en el diseño bi-tridimensional.			
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.- Análisis de productos industriales de baja complejidad	6	10	2	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Criterios para deconstruir y dar lectura crítica a un objeto industrial	6	10	2	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Analiza un objeto industrial de baja complejidad utilizando herramientas metodológicas básicas de diseño.
Metodología de enseñanza : Otros: Métodos prácticos, Métodos visuales
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet: enlaces en sitios web, plataforma uta, Teams, Moodle, Zoom, foros, chat y WatsApp,
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Analisis de un objeto industrial cotidiano de baja complejidad, considerando las variables: funcionales, operativas, morfológicas, tecnológicas y comunicacionales			
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.- El proyecto de diseño: Gira de observación y practica en empresas	6	10	2	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Presentación y comunicación del producto de diseño	6	10	2	Otros: Paneles de presentación y prototipo
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Reinterpreta un objeto industrial cotidiano de baja complejidad, considerando las variables: funcionales, operativas, morfológicas, tecnológicas y comunicacionales
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Métodos, prácticos y visuales
Estrategias educativas : Otros, Foros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales: Jugando con conceptos
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet: Enlaces sitios web, Plataforma UTA, Teams, Moodle, Zoom, Knovio.
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura de taller de diseÃ±o bÃ¡sico se utilizarÃ¡n escenarios de aprendizaje; Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico: se desarrolla dentro de las aulas de clase con el acompaÃ±amiento del docente, en donde se plantean clases y actividades para su desarrollo. Real: Los estudiantes tendran la oportunidad de relacionarse con su entorno cotidiano, puesto que los usuarios de los objetos a reinterpretarse seran ellos mismos. Virtual: El aprendizaje colaborativo se llevarÃ¡ a cabo a travÃ©s del aula virtual de la asignatura y a travÃ©s de plataformas complementarias como: Teams, Zoom, Whatsapp y enlaces a sitios Web, asi como el uso de las TAC y de las diferentes inteligencias artificiales.

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.- Naturaleza del espacio bi-tridimensional en productos de diseño industrial	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Avances del producto
2.- Relacionar los fundamentos teórico-prácticos del diseño básico a través de la experimentación en soportes bi- tridimensionales.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Avances del producto
3.- Analizar un objeto industrial utilizando, el color en el diseño bi-tridimensional.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Avances del producto
4.- Analisis de un objeto industrial cotidiano de baja complejidad, considerando las variables: funcionales, operativas, morfológicas, tecnológicas y comunicacionales	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Presentación del producto

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Omar Alonso García Martínez	2018	Patología del diseño - Fundamentos básicos	3	Fundación Universitaria San Mateo	Colombia Bogotá	3	108	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo							
URL:	https://0x102pw7x-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/128019							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wong, Wucius	2014	Fundamentos del diseño	1	Gustavo Gili	España Barcelona	1	351	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Trata los conceptos básicos del diseño bi-tridimensional: Lenguaje visual, elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación, elementos prácticos.							
URL:	https://0x102q0ch-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45553							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
López Ulloa, Ana Angélica	2005	Fundamentos para la proyectación de los objetos	1a edición	Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión de Tungurahua	Ambato	2	232 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00274							
Comentario:	Este es un libro clásico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Morris, Richard	2009	Fundamentos del diseño de productos	19a edición	Parramón	Barcelona	1	184 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00329							
Comentario:	Libro clasico. Contiene conceptos fundamentales para el desarrollo de productos industriales.							
URL:								