UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

MORFOLOGIA EN EL DISEÑO INDUSTRIAL

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
MORFOLOGIA EN EL DISEÑO INDUSTRIAL
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UB-03-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DIBUJO TECNICO 3D Y MECANICO</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-02-06</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
TERCERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>MODELADO ASISTIDO POR COMPUTADOR I</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-03-05</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 Morfología en el Diseño Industrial considera la producción de formas como un producto social y al diseñador como operador de formas y significados. Tiene como propósito proveer al estudiante herramientas teórico-prácticas para la operación del lenguaje que adquieran las formas de los objetos como producto social, detectando y definiendo acertadamente sus atributos, tanto geométricos como perceptuales en sus distintas manifestaciones sensibles. Este lenguaje se explora a través de recursos análogos, que permitan la interacción entre lo abstracto y lo concreto. Considera la producción de formas como un producto social y al diseñador como operador de formas y significados. Experimenta los procesos de reproducción seriada y el conjunto de técnicas específicas para la generación de maquetas, modelos, prototipos y moldes propios del diseño industrial.

Descripción de la asignatura La asignatura Morfología en el Diseño Industrial es de carácter teórico?práctico y está orientada al análisis y comprensión de la forma como un producto social, considerando al diseñador como operador de formas y significados. Su propósito es proporcionar al estudiante herramientas teórico?prácticas para interpretar, clasificar y sintetizar las formas objetuales, integrando criterios geométricos, perceptuales y expresivos en sus distintas manifestaciones sensibles, mediante la interacción entre lo abstracto y lo concreto. A lo largo del curso se abordan la morfología en el diseño industrial, la clasificación de las formas de acuerdo con sus variables conformativas y manifestaciones sensibles, la síntesis de los aspectos conformativos de la forma desde lo abstracto a lo concreto, y las estrategias de generación formal y sistemas constructivos sobre gráficos y maquetas. El desarrollo de estos contenidos se apoya en recursos análogos y metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el método de casos y el aprendizaje colaborativo, promoviendo la reflexión crítica y la producción formal controlada en el contexto del diseño industrial.

Objetivo general de la asignatura Aplicar las herramientas teórico-prácticas en la operación del lenguaje que adquieran las formas de los objetos en un determinado contexto, permitiendo una conformación objetual acertada desde lo abstracto a lo concreto.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar las generalidades de la morfología en el diseño industrial.

2.-Clasificar las formas de acuerdo con sus variables conformativas y manifestaciones sensibles.

3.-Sintetizar los aspectos conformativos de la forma desde lo abstracto a lo concreto.

4.-Desarrollar composiciones de figuras, aplicando estrategias de generación formal y sistemas constructivos sobre gráficos y maquetas.

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 las generalidades de la morfología en el 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.- Elementos de la forma	6	2	10	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
1.2.- Forma y morfología	3	1	5	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
1.3.- El rol de la morfología en el Diseño Industrial	3	1	5	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Identifica las generalidades de la morfología en el diseño industrial.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Clasificar las formas de acuerdo con sus variables conformativas y manifestaciones sensibles.			
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.- Lectura y producción de formas	6	2	10	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
2.2.- Aspectos conformativos de la forma	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
2.3.- Elementos, componentes y categorías funcionales	3	1	5	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Clasifica las formas de acuerdo con sus variables conformativas y manifestaciones sensibles.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Resolución de problemas
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Sintetizar los aspectos conformativos de la forma desde lo abstracto a lo concreto.			
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.- Sistemas generativos de superficies espaciales	3	1	5	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
3.2.- Intersecciones	3	1	5	Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Modos de concreción	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
3.4.- Continuidad, discontinuidad	3	1	5	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Sintetiza los aspectos conformativos de la forma desde lo abstracto a lo concreto.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollar composiciones de figuras, aplicando estrategias de generación formal y sistemas constructivos sobre gráficos y maquetas.			
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.- Cualidades superficiales de la forma	6	2	10	Lista de cotejo
4.2.- Color y morfología	6	2	10	Inteligencia Artificial
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Desarrolla composiciones de figuras, aplicando estrategias de generación formal y sistemas constructivos sobre gráficos y maquetas.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡ 3 tipos de ambientes de aprendizaje: Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de “MorfologÃa en el DiseÃ±o Industrial” con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje. Real, para el desarrollo de las actividades experimentales del estudiante. Y aulico, como espacio de interacciÃ³n entre el docente y los estudiantes.

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 las generalidades de la morfología en el diseño industrial.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Aplicación práctica sobre generación formal
2.- Clasificar las formas de acuerdo con sus variables conformativas y manifestaciones sensibles.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Aplicación práctica sobre variables formales
3.- Sintetizar los aspectos conformativos de la forma desde lo abstracto a lo concreto.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Aplicación práctica de concresión formal
4.- Desarrollar composiciones de figuras, aplicando estrategias de generación formal y sistemas constructivos sobre gráficos y maquetas.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Aplicación práctica de genración práctica para proyecto integrador.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Blanco, R. Dimo	2016	Dimo: Diseño de mobiliario. Secretaría de posgrado. Carrera de especialización	1	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	80	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo que aborda el diseño de mobiliario desde una perspectiva académica y especializada, útil para estudiantes y profesionales del área del diseño.							
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/176308							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Munari, Bruno	2020	El arte como oficio	1	Editorial GG	España Barcelona	1	92	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo que reflexiona sobre el arte entendido como oficio, integrando pensamiento teórico y práctica creativa, aportando fundamentos esenciales para la formación en diseño y artes.							
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/210870							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Blanco, Ricardo.	2017	La silla: ese objeto del diseño	1	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	289	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo que analiza la silla como objeto fundamental del diseño, explorando su evolución histórica, funcional y simbólica dentro del ámbito del diseño industrial.							
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/77249							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Guevara Melo, E. S.	2022	Introducción a los conceptos básicos para configurar artefactos en diseño industrial	1	Ediciones UIS	Colombia Bucaramanga	1	104	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Libro contemporáneo que introduce los conceptos fundamentales para la configuración de artefactos en diseño industrial, proporcionando bases teóricas y metodológicas para la formación académica en esta disciplina.
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/224920

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wong, Wucius	2014	Fundamentos del diseño	1	Editorial GG	España Barcelona	1	351	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico que presenta los principios fundamentales del diseño, abordando conceptos esenciales como forma, composición, estructura y equilibrio, siendo una obra de referencia en el área del diseño.							
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45553							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wong, W.	1999	Principios del diseño en color	2	Editorial GG	España Barcelona	1	212	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico que desarrolla los principios fundamentales del color en el diseño, analizando aspectos como armonía, contraste y percepción cromática, siendo una obra de referencia teórica en el área del diseño.							
URL:	https://0x102owok-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45544							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Norman, Donald A.	2010	La psicología de los objetos cotidianos	4a edición	Nerea	Lugar de publicación no identificado	1	299 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01065							
Comentario:	Libro clásico que analiza la relación entre las personas y los objetos cotidianos desde la psicología y el diseño, estableciendo principios fundamentales sobre usabilidad y experiencia del usuario.							
URL:								