UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL III

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL III
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-04-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL II</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-03-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
CUARTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>MORFOLOGIA Y FABRICACION DIGITAL</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UP-04-05</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 En la asignatura de taller de diseño industrial III, a partir de una práctica diseñística en torno a la generación de mobiliario, se pretende construir productos con base en una secuencia lógica dentro del proceso de diseño, en dónde se tomen en cuenta las necesidades de uso, así como también, la incidencia que tiene el entorno cultural; de modo que estos requerimientos se sinteticen conceptualmente para erigir propuestas que aborden la operatividad y la significación del objeto. Taller de Diseño Industrial III, tributa al perfil profesional de los diseñadores industriales, porque permite aplicar metodologías enfocadas al diseño industrial, tomando como punto de partida la solución de problemáticas del medio.

Descripción de la asignatura La asignatura de Taller de Diseño Industrial III es participativa y tiene como objetivo formar a profesionales capaces de identificar problemáticas reales a partir del análisis del usuario y del contexto, para desarrollar propuestas mediante una secuencia lógica del proceso de diseño. La asignatura se compone de cuatro unidades: U1: Problemática y análisis del usuario: necesidades, uso y entorno cultural. U2: Condicionamiento y requisitos del proyecto de diseño. U3: Principios de secuencia lógica como proceso posible del proyecto de diseño. U4: Ejercitaciones del proceso de diseño a través de modelos operativos temáticos. Estos ejes se desarrollan mediante ejercicios prácticos que fortalecen las capacidades de análisis y desarrollo proyectual. En esta edición, el taller se orienta al Diseño integral de mobiliario para espacios interiores , permitiendo al estudiante analizar distintas tipologías de muebles y desarrollar un conjunto coherente para un área específica, integrando usuario, contexto y criterios formales, funcionales y técnico-productivos.

Objetivo general de la asignatura Diseño de mobiliario a partir de criterios de usabilidad, contexto, y la aplicación de una secuencia lógica en el proceso de diseño.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Problematizar y analizar las necesidades del usuario, basándose en lecturas de uso y contexto cultural.

2.-Proyectar tomando en cuenta requerimientos de carácter formal, funcional, de uso, y técnico-productivos.

3.-Construir una secuencia lógica en el proceso del proyecto de diseño.

4.-Diseñar productos de uso cotidiano basados en el usuario y su contexto.

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	Problematizar y analizar las necesidades del usuario, basándose en lecturas de uso y contexto cultural.			
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.- Problemática y análisis del usuario: Necesidades, uso y entorno cultural.	6	10	2	Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Estudio de contextos sociales y lecturas de usabilidad	6	10	2	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Problematiza y analiza las necesidades del usuario, basándose en lecturas de uso y contexto cultural.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Clases en línea en tiempo sincrónico, Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : La empatía

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Proyectar tomando en cuenta requerimientos de carácter formal, funcional, de uso, y técnico-productivos.			
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.- Condicionamiento y requisitos del proyecto de diseño.	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- Requerimientos formales, funcionales, y de uso. gira técnica fuera de la ciudad	6	10	2	Trabajos y ejercicios en clases
2.3.- Requerimientos técnicos.	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Proyecta tomando en cuenta requerimientos de carácter formal, funcional, de uso, y técnico-productivos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Flexibilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Construir una secuencia lógica en el proceso del proyecto de 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.- Principios de secuencia lógica como proceso posible del proyecto de diseño.	6	10	2	Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Enfoque sistemático y sistémico, en la investigación en diseño	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- La dinámica del problema solución.	3	5	1	Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Construye una secuencia lógica en el proceso del proyecto de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Conferencias , Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar productos de uso cotidiano basados en el usuario y su contexto.			
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.- Ejercitaciones del proceso de diseño a través de modelos operativos temáticos.	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Integración conceptual del proyecto.	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- Presentación del proyecto	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Diseña productos de uso cotidiano basados en el usuario y su contexto.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Simulaciones, Conferencias , Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
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¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: aÃºlico, real y virtual. AÃºlico, ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (conferencias, foros, y talleres) se realizarÃ¡n en el salÃ³n de clases. Asimismo es de carÃ¡cter real, ya que mediante el protagonismo de los aspectos prÃ¡cticos, se constata la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos. Para lo cual se a planificado una gira tÃ©cnica de observaciÃ³n en la que se contraste el aprendizaje del aula y la realidad productiva. Finalmente es de naturaleza virtual, debido al uso de tecnologÃas de la informaciÃ³n y la comunicaciÃ³n, lo que permite el aprovechamiento del aula virtual de taller de diseÃ±o III, con la finalidad de proporcionar a los estudiantes, recursos que faciliten los procedimientos de formaciÃ³n.

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.- Problematizar y analizar las necesidades del usuario, basándose en lecturas de uso y contexto cultural.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Análisis de encuestas, problematización, esquemas, bocetos.
2.- Proyectar tomando en cuenta requerimientos de carácter formal, funcional, de uso, y técnico-productivos.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Revisión de requerimientos estéticos, funcionales, tecnológicos del producto.
3.- Construir una secuencia lógica en el proceso del proyecto de diseño.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Construcción y análisis de diagramas de procesos.
4.- Diseñar productos de uso cotidiano basados en el usuario y su contexto.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Evaluación de prototipos y láminas de representación.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Zabalbeascoa, Anatxu	2018	Chairs: historia de la silla	1	Editorial GG	España Barcelona	1	143	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo sobre la evolución histórica y el diseño de la silla en el contexto del diseño industrial. Recurso en línea consultado el 19 de febrero de 2026.							
URL:	https://0x102oviz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/210904							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Masferrer, Arnau	2019	Diseño de procesos creativos: metodología para idear y co-crear en equipo	1	Editorial GG	España Barcelona	1	125	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo sobre metodologías de ideación y co-creación en procesos de diseño colaborativo. Recurso en línea consultado el 19 de febrero de 2026.							
URL:	https://0x102oviz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/210908							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lieu, Dennis K.	2018	Dibujo para diseño de ingeniería	2a edición	Cengage Learning,	México, Distrito Federal	3	792 páginas,	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01043							
Comentario:	Libro contemporáneo sobre fundamentos y técnicas de dibujo aplicado al diseño de ingeniería, incluyendo normas, representación gráfica y proyección técnica.							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Munari, Bruno	2016	Diseño y comunicación visual	2	Editorial GG	España Barcelona	1	296	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico sobre fundamentos del diseño y la comunicación visual. Recurso en línea consultado el 19 de febrero de 2026.							
URL:	https://0x102oviz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45559							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Munari, Bruno	2016	¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual	1	Editorial GG	España Barcelona	1	278	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico sobre metodología proyectual y procesos de diseño industrial. Recurso en línea consultado el 19 de febrero de 2026.							
URL:	https://0x102oviz-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/211904							