UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

METODOLOGIA DE DISEÑO

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
METODOLOGIA DE DISEÑO
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-04-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>HISTORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-03-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
CUARTO</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
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</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	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
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.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de Metodología del diseño pretende integrar conjuntos de indicaciones y preceptos para la solución de problemas vinculados al Diseño industrial, determinando acciones y procedimientos específicos para el estudio de la estructura del proceso proyectual. Desde esta perspectiva, Metodología del Diseño tributa al perfil profesional de los diseñadores industriales, ya que posibilita la aplicación de procesos metodológicos de investigación en diseño para la realización de proyectos enfocados al diseño industrial.

Descripción de la asignatura La asignatura de Metodología de diseño forma a futuros profesionales que sepan examinar, emplear los criterios sobre la teorización de la investigación para la generación de proyectos industrial mediante la aplicación de procesos metodológicos de investigación en diseño para la realización de proyectos enfocados al diseño industrial Se aplica la metodología de diseño que se basa principalmente en fomentar, a través de procedimientos y sistemas variados, la comunicación interpersonal, así como dar protagonismo y participación al estudiante, motivándolo para que intercambie, reflexione, comparta, resuelva.

Objetivo general de la asignatura Aplicar procesos metodológicos de investigación en diseño para la realización de proyectos enfocados al diseño industrial

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Comprender los aspectos que determinan la investigación en diseño

2.-Diferenciar las modalidades de investigación en diseño (sistema tripartito; teoria, método y técnica)

3.-Analizar la práctica del diseño y uso de metodos propios de la disciplina

4.-Ténicas e instrumentos en la metodología de diseño

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	Comprender los aspectos que determinan la investigación en 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.- Diseño y cualidades emergentes	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
1.2.- El diseño como un proceso exploratorio dentro de una configuración socio-material	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
1.3.- Pensar diseño- hacer diseño	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Comprende los aspectos que determinan la relación entre la investigación y la practica del diseño
Metodología de enseñanza : Otros, Método expositivo: Aprendizaje colaborativo, Aula invertida, Gamificación, Métodos prácticos, Métodos visuale
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma UTA, Teams, Zoom,
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, La empatía, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Diferenciar las modalidades de investigación en diseño (sistema tripartito; teoria, método y técnica)			
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.- Metodología clásica del diseño	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
2.2.- Sistema Tripartito	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Diferenciar las modalidades de investigación en diseño a partir del sistema tripartito; Teoría, Método y Técnica
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Método práctico, visual , aula invertida , gamificación
Estrategias educativas : Otros, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones: Infografía
Recursos didácticos : Otros, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma UTA, Teams, Zoom
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La empatía, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar la práctica del diseño y uso de metodos propios de la disciplina			
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.- Constantes metodológicas	2	1	3	Otros: Infografía
3.2.- Establecimiento de funciones	2	1	3	Control de lectura Otros: Infografía
3.3.- Métodos propios de la disciplina	4	2	6	Control de lectura Otros: Matriz de relación de conceptos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Analiza la práctica del diseño como un proceso metodológico a partir del uso de métodos propios de la disciplina del diseño industrial.
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Método práctico, visual, aula invertida , gamificación
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma virtual UTA, Teams, Zoom
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La empatía

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Ténicas e instrumentos en la metodología 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**
4.1.- Construcción de procesos proyectuales	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
4.2.- Técnicas e instrumentos	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Otros: Infografía
4.3.- Presentación de proyectos de diseño Industrial	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografía
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Conocer y aplicar las técnicas e instrumentos en el desarrollo de metodologías de diseño
Metodología de enseñanza : Otros, Métodos de caso, Método expositivo: Método práctico, expositivo, aula invertida, gamificación
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma UTA, Teams, Zoom
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La empatía

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizan tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y prÃ¡ctico. Ã¡ulico, dado que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje se ejecutan en el aula. Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas y seminarios en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico, en donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, evidenciando el aprendizaje a travÃ©s de tareas autÃ³nomas y colaborativas. PrÃ¡ctico puede incluir actividades como experimentos, simulaciones, estudios de caso, visitas a lugares relevantes o cualquier otra estrategiaque proporcione a los estudiantes experiencias directas y prÃ¡cticas relacionadas con el tema de estudio.

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.- Comprender los aspectos que determinan la investigación en diseño	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Infografías, Matrices de análisis de conceptos
2.- Diferenciar las modalidades de investigación en diseño (sistema tripartito; teoria, método y técnica)	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Matriz de relación de conceptos
3.- Analizar la práctica del diseño y uso de metodos propios de la disciplina	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Matriz de relación de Casos
4.- Ténicas e instrumentos en la metodología de diseño	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Matriz de análisis de casos, infografía

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Valdés, Sylvia	2013	Diseño participativo y sustentable	1ra	CCC	Argentina Buenos Aires	1	128	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico: Que trata procesos participativos en la práctica del diseño							
URL:	https://0x102pw8i-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/76791							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Munari, Bruno	2016	¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual	1ra	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	295	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo: Este texto trata sobre el método proyectual, el diseño debe tener como objetivo la resolución de los problemas a travás de pasos lágicos.							
URL:	https://0x102pw8l-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/211904							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cauda Ferreira, María Alejandra	2017	Diseñador no hay camino, se hace camino al diseñar: una metodología integral de diseño	1ra	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	184	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo: es un trabajo acerca de las estrategias creativas del diseñador actual							
URL:	https://0x102pw8q-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/176290							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Kenneth Starr, Martín	1970	Diseño de producctos y teoria de la decision	1a edición	Herrero Hermanos	Mexico	1	146 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	1174i							
Comentario:	Libro clasico: En este libro ayuda con una base teórica de decisión sobre el diseño de productos							
URL:								