UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL VI

NIVEL

SÉPTIMO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL VI
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-07-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL V</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UP-06-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
SÉPTIMO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>MATERIALES Y PROCESOS III</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UP-07-02</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 Taller de Diseño Industrial VI tiene como propósito desarrollar productos de alta complejidad proyectual, productiva, comunicacional y operativa que integren los saberes disciplinares a través de productos. De esta manera se busca desarrollar propuestas de diseño industrial desde la innovación en procesos, técnicas y materiales en función a la realidad del contexto para una eficiente gestión productiva.

Descripción de la asignatura Al finalizar la asignatura Taller de Diseño Industrial VI, el estudiante estará en el capacidad de desarrollar productos de alta complejidad proyectual, productiva, comunicacional y operativa que integren los saberes disciplinares. La metodología propuesta para alcanzar este fin esta basada en el pensamiento bimimético. Los contenidos están distribuidos en cuatro unidades curriculares básicas, planificadas de la siguiente manera: Proyectos integrales interdisciplinarios de diseño industrial, estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del proyecto, semántica de producto y ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual. La estructura general de la asignatura se encuentra establecida de la siguiente manera: Unidad I: Establecer un ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual. Unidad II: Aplicar metodologías integrales para proyectos interdisciplinarios de diseño industrial. Unidad III: Aplicar criterios de semántica de producto a una tipología de producto de diseño industrial. Unidad IV: Establecer estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del proyecto. Resultado de aprendizaje: Desarrolla productos de alta complejidad proyectual, productiva, comunicacional y operativa que integren los saberes disciplinares.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar productos de alta complejidad proyectual, productiva, comunicacional y operativa que integren los saberes disciplinares.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Establecer un ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual.

2.-Aplicar metodologías integrales para proyectos interdisciplinarios de diseño industrial.

3.-Aplicar criterios de semántica de producto a una tipología de producto de diseño industrial.

4.-Establecer estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del proyecto.

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	Establecer un ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual.			
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.- Ordenamiento secuencial en proyectos de diseño.	6	10	2	Trabajos
1.2.- Relación recursiva e interactiva del proceso proyectual. Gira técnica fuera de la ciudad.	6	10	2	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Establece un ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual. Salida de campo.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar metodologías integrales para proyectos interdisciplinarios 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**
2.1.- Pensamiento biomimético.	6	10	2	Trabajos
2.2.- Diseño e innovación.	6	10	2	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica metodologías integrales para proyectos interdisciplinarios de diseño industrial.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
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.3	Aplicar criterios de semántica de producto a una tipología de producto 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**
3.1.- Significado de los artefactos en el lenguaje y en el uso.	6	10	2	Trabajos
3.2.- Validación semántica del producto.	6	10	2	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica criterios de semántica de producto a una tipología de producto de diseño industrial.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Establecer estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del 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**
4.1.- Operación técnica y nuevas funciones del producto.	6	10	2	Trabajos
4.2.- Factores organizacionales y comerciales para el desarrollo del producto.	6	10	2	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Establece estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del proyecto.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡ 2 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 “Taller de DiseÃ±o Industrial VI” con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje. Y real, para el desarrollo de las actividades experimentales del estudiante dentro de sus posibilidades.

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.- Establecer un ordenamiento secuencial y relación recursiva e interactiva del proceso proyectual.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Avance proyecto integrador
2.- Aplicar metodologías integrales para proyectos interdisciplinarios de diseño industrial.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Avance proyecto integrador
3.- Aplicar criterios de semántica de producto a una tipología de producto de diseño industrial.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Avance proyecto integrador
4.- Establecer estrategias, procesos, viabilidad comercial y tecnológica del proyecto.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Avance proyecto integrador

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Míguez, Álvaro Javier	2011	Fundamentos del diseño industrial	1	Eudeba	Argentina Buenos Aires	1	65	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico sobre conceptos y metodologias contemporaneas de diseno industrial.							
URL:	https://0x102pw9b-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/66291							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Blanco, Ricardo	2011	Notas sobre diseño industrial	2	Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	225	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico sobre metodologias de diseno y la semantica del producto.							
URL:	https://0x102pw9s-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/77708							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Reis, Dalcacio	2010	Product design in the sustainable era	1a edición	Taschen	Hohenzollernring	1	439 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00553							
Comentario:	Libro clásico que explora cómo los diseñadores pueden crear productos innovadores y sostenibles, abordando temas como el uso de materiales reciclados, la reducción de la huella de carbono y la eficiencia en el uso de recursos.							
URL:								