UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO DE PROYECTOS

NIVEL

OCTAVO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO DE PROYECTOS
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-08-03</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
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
OCTAVO</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 Diseño de Proyectos contribuye en la construcción del perfil o protocolo del proyecto desde la concepción de la idea, el interés que tiene el investigador fundamentada por un relevamiento bibliográfico y de referentes que estén dentro del mismo contexto de investigación para poder consolidar una metodología que este fundamentada en la teoría y praxis del diseño.

Descripción de la asignatura La asignatura Diseño de Proyectos se fundamenta en la generación de conocimiento por medio de la investigación en diseño a través de la metodología de aprendizaje basado en proyectos y basado en problemas. Prioriza la investigación sobre, para y a través del diseño, y ofrece sus propias particularidades. La metodología de diseño originada en el elemento tripartito: teoría, método y técnica se expone como una metodología particular propia de disciplinas emergentes como el diseño. Colabora a la construcción del protocolo de investigación dependiendo de la modalidad de titulación a la cual el estudiante de diseño se oriente. Unidad I.- Investigación. Esta unidad pretende investigar el contexto del Diseño Industrial desde el pensamiento, la práctica y los tipos de investigación en diseño para la generación de un nuevo conocimiento. Unidad II.- Las ideas de investigación. La presente unidad, analiza las ideas de investigación sobre una problemática detectada, además, plantea el tema de investigación fundamentado en un relevamiento bibliográfico y la construcción de un estado de arte que le otorgue un punto de partida sólido al proyecto de investigación. Unidad III.- Metodología . Concibe la metodología fundamentada para el desarrollo de una metodología particular en la disciplina del diseño. Unidad IV.- Protocolo del proyecto de investigación . Bajo esta unidad se construye el protocolo del proyecto de investigación orientándolo hacia estudios de habitabilidad o propuestas de innovación en el diseño interior.

Objetivo general de la asignatura Diseñar proyectos de investigación de diseño industrial, mediante la aplicación de metodologías orientadas al diseño.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Comprender la base teórica de la investigación orientada al diseño.

2.-Identificar el problema que da origen a la investigación.

3.-Construir el diseño metodológico del proyecto.

4.-Proponer un perfil de investigación que permita ejecutar proyectos 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 la base teórica de la investigación orientada al 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.- Investigación en el ámbito del diseño industrial.	6	4	8	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	6	4	8	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: Comprende la base teórica de la investigación orientada al diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Flexibilidad, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Identificar el problema que da origen a la investigación.			
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.- Ideas de investigación sobre el diseño industrial.	12	8	16	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Identifica el problema que da origen a la investigación.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Flexibilidad, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Construir el diseño metodológico 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**
3.1.- Metodología particular del diseño industrial.	3	2	4	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Ensayos Mapas Conceptuales
3.2.- Enfoques y el alcance del proyecto.	3	2	4	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos escritos Trabajos
3.3.- Definición de variables.	3	2	4	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos
3.4.- Métodos de análisis (Cualitativo, cuantitativo o mixto)	3	2	4	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos
3.5.- Alcance del proyecto	3	2	4	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos
3.6.- Producto a obtener una vez finalizada la investigación.	3	2	4	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Ensayos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	18	12	24	**TOTAL HORAS:** 54

Resultados de aprendizaje: Construye el diseño metodológico del proyecto.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, 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 : Liderazgo, Trabajo en equipo, Flexibilidad, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Proponer un perfil de investigación que permita ejecutar proyectos 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.- Protocolo del proyecto. Verificación de Hipótesis, Conclusiones y recomendaciones	6	4	8	Pruebas de Diagnostico EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Control de lectura Trabajos en excel
4.2.- Marco administrativo, Recursos, Cronograma	3	2	4	Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Mapas Conceptuales Cuestionarios Escalas de puntuaciÃ³n
4.3.- Bibliografía (Normas APA), Anexos	3	2	4	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones Parciales Control de lectura Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Propone un perfil de investigación que permita ejecutar proyectos de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Manejo de base de datos y acerbos bibliográficos, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, Flexibilidad, Adaptabilidad, Responsabilidad

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. 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 diseÃ±o de proyectos, 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.- Comprender la base teórica de la investigación orientada al diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Análisis de referentes de investigación
2.- Identificar el problema que da origen a la investigación.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Planteamiento del problema y estado del arte
3.- Construir el diseño metodológico del proyecto.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Metodología de la Investigación
4.- Proponer un perfil de investigación que permita ejecutar proyectos de diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Perfil del proyecto

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Guerrero, C. Guerrero, G.	2014	Metodología de la Investigación	1	Grupo Editorial Patria	Mexico Mexico	1	117	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporaneo sobre investigacion							
URL:	https://0x102pw8t-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/40363							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Perez, L. Perez, R. Seca, M.	2020	Metodologia de la investigacion cientifica	1	Editorial Maipue	Argentina Buenos Aires	1	401	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporaneo. Referencia completa sobre investigacion							
URL:	https://0x102pw8t-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/138497							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
San Cornelio, G Massaguer, L. Foglia, E.	2025	Expandiendo los márgenes: investigación en diseño:	1a edicion	Elibro		1	238	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporaneo para comprender las bases de la investigacion en diseno.							
URL:	https://0x102pw95-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/292873							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Kamden K., Strunk; Mwarumba, Mwavita	2020	Design and Analysis in Educational Research	1a edicion	Taylor & Francis Group	USA New York	1	304	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporaneo que ayuda a comprender la investigacion disenistica.							
URL:	https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780429432798/design-analysis-educational-research-kamden-strunk-mwarumba-mwavita?context=ubx&refId=24fb4edb-a8f4-4e91-ba02-cf841fd152ef							