UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DESARROLLO DE PROYECTOS

NIVEL

NOVENO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DESARROLLO DE PROYECTOS
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UP-09-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO DE PROYECTOS</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UP-08-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
6
Nivel
NOVENO</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
6</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
96</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
192</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	6
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	96
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	192
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.)	288

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito El propósito de la asignatura Desarrollo de Proyectos es dotar a los estudiantes con las habilidades, conocimientos y herramientas necesarias para planificar, gestionar, y ejecutar proyectos de manera efectiva en diversos contextos profesionales. Esta asignatura suele enfocarse enseñar a los estudiantes a definir claramente los objetivos de un proyecto, establecer un plan detallado, y determinar los recursos necesarios para llevarlo a cabo. Proporcionar conocimientos sobre diversas metodologías de gestión de proyectos, como Agile, Scrum, PMBOK, entre otras, para que los estudiantes puedan elegir y aplicar la más adecuada en cada caso, además, desarrollar habilidades para la gestión del cronograma del proyecto y la identificación, evaluación, y mitigación de riesgos que puedan afectar el éxito del proyecto.

Descripción de la asignatura Desarrollo de Proyectos está orientado a fortalecer en los estudiantes las competencias necesarias para planificar, gestionar y ejecutar proyectos en distintos ámbitos profesionales del diseño. La materia busca que los estudiantes comprendan el proceso proyectual de manera integral, aplicando herramientas y metodologías que garanticen resultados coherentes, viables y pertinentes desde la fase conceptual hasta la implementación final. La metodología del curso se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos, promoviendo el trabajo práctico como eje central para desarrollar habilidades de análisis, síntesis, gestión y toma de decisiones. Las actividades permitirán al estudiante enfrentar situaciones reales de diseño, articulando conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas. El contenido de la asignatura se estructura en cuatro unidades principales: U1: Determinación del Marco Teórico. Construcción del fundamento conceptual y contextual del proyecto, identificando antecedentes, referentes y problemáticas. U2: Metodologías de Investigación y de Diseño. Aplicación de métodos cualitativos, cuantitativos y proyectuales para la comprensión del problema y la generación de propuestas. U3: Resultados. Organización, análisis e interpretación de la información obtenida durante el proceso investigativo como base para la toma de decisiones proyectuales. U4: Desarrollo de la Propuesta. Formulación, estructuración y presentación del proyecto, integrando criterios técnicos, funcionales, estéticos y operativos. A lo largo del curso, el estudiante adquirirá las capacidades necesarias para gestionar proyectos de diseño de manera profesional, estratégica y sustentada, consolidando una visión integral del proceso proyectual.

Objetivo general de la asignatura Propone proyectos industriales mediante la aplicación de metodología de trabajo proyectual e investigativo que le permita delimitar el problema objeto de intervención, los objetivos, y la planificación de una estrategia de producción, comunicación y distribución acorde a las necesidades del sector

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Definir el marco teórico para el desarrollo de proyectos de Ingeniería en Diseño Industrial.

2.-Determinar la metodología de diseño para el desarrollo de proyectos.

3.-Analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación metodológica seleccionada.

4.-Desarrollo de la propuesta.

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	Definir el marco teórico para el desarrollo de proyectos de Ingeniería en 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.- Tipos de investigación.	12	2	22	Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos escritos Trabajos
1.2.- Técnicas de recolección de información.	12	1	23	Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos escritos Trabajos
1.3.- Identificación del problema.	6	1	11	Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	30	4	56	**TOTAL HORAS:** 90

Resultados de aprendizaje: El estudiante define el maco teórico para el desarrollo de proyectos de Ingeniería en Diseño Industrial.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Determinar la metodología de diseño para el desarrollo de proyectos.			
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.- Tipos de metodologías de Diseño.	18	2	34	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos
2.2.- Verificación de hipótesis ó pregunta de investigación.	12	2	22	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	30	4	56	**TOTAL HORAS:** 90

Resultados de aprendizaje: El estudiante determina la metodología de diseño más apropiada para el desarrollo de proyectos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación metodológica seleccionada.			
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.- Aplicación de la metodología seleccionada	9	1	17	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos
3.2.- Análisis de los resultados obtenidos.	9	1	17	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	18	2	34	**TOTAL HORAS:** 54

Resultados de aprendizaje: El estudiante analiza los resultados obtenidos mediante la aplicación la metodología seleccionada.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollo de la propuesta.			
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.- Desarrollo de la propuesta.	18	1	35	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	18	1	35	**TOTAL HORAS:** 54

Resultados de aprendizaje: Los estudiantes desarrollan la propuesta en función de lso resultados obtenidos mediante la aplicación metodológica.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

La Asignatura de EstÃ¡tica, por su caracterÃstica de anÃ¡lisis y sÃntesis de problemas tendrÃ¡ los siguientes escenarios de aprendizaje: Ã¡ulico, a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas en un ambiente donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de conocimientos adquiridos. Aula virtual, con el funcionamiento del aula virtual se podrÃ¡ proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

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.- Definir el marco teórico para el desarrollo de proyectos de Ingeniería en Diseño Industrial.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos
2.- Determinar la metodología de diseño para el desarrollo de proyectos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos
3.- Analizar los resultados obtenidos mediante la aplicación metodológica seleccionada.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Examen con reactivos
4.- Desarrollo de la propuesta.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen con reactivos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cruz, Cinthya	2014	Metodología de la investigación	1	Editorial Patria	México México	1	215	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, establece las bases de la metodologáa de la investigación, permitiándo al estudiante, seguir la estructura para el desarrollo del proyecto							
URL:	https://0x102pd0i-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/39410?page=1							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Milton, Alex	2013	Métodos de investigación para el diseño de producto	1a edición	Blume	Barcelona	1	192 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00548							
Comentario:	Libro clásico que aborda temas relacionados con la metodología de investigación.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Luzuriaga, Jorge	2006	Métodos y técnicas de investigación	1a edición	Codeu	Quito	1	200 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG08250							
Comentario:								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Luzuriaga, Jorge	2006	Métodos y técnicas de investigación	1a edición	Codeu	Quito	1	200 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG08250							
Comentario:	Libro clásico que contiene temáticas relacionadas con la metodología de investigación.							
URL:								