UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Problemática Profesional se plantea como un proyecto de práctica pre-profesional, dentro del área de diseño, realizado en una empresa, instituto, taller u organismo seleccionado por el alumno y al cual la Facultad apruebe como idóneo.

Esta materia pretende que el estudiante se vincule con el conexto y la realidad del ejercicio profesional a través de la inserción en la producción y el trabajo, de modo que la formación integral sea entendida desde la visión teórico-práctica.

Se articula con el resto del curriculum porque se pretende que en esta materia el estudiante ponga en práctica los conocimientos adquiridos en las áreas profesionalizantes de la carrera.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Introducción a la vida productiva
1.1.	Introducción a la vida productiva
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo.
1.2.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sitema productivo: infraestructuras, equipapientos, materiales, procesos
01.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos.
01.03.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y codiciones, el cliente.
01.03.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa
1.3.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexo

1.4.	Relación diseñador-empresa-contexto
01.05.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
1.5.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales.
02.01.	Rol del diseñador en una empresa
2.1.	Rol del diseñador en una empresa
2.2.	Rol del pasante de diseño en una empresa
02.02.	Seguimiento y aprenidzaje en Levantamiento y sistematización de la información.
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa
02.03.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
02.03.	Seguimiento:Analisis y estrategias.
2.3.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaboraticos y multidisciplinares.
3.1.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares
03.01.	Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales)
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares
3.2.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales)
03.02.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo
03.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales)
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como dediador entre la empresa y cliente
3.3.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente
03.04.	La comunicación con instancias superiores e inferiores
03.04.	La comunicación conlas instancias superiores e inferiores
3.4.	La comunicación con instancias superiores e inferiores
3.5.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él
03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de el.
03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él
03.06.	Los valores entran en juego
3.6.	Los valores entran en juego
03.06.	Los valores entran en juego.
3.7.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa.
04.01.	Libertad versus responsabilidad
04.01.	Libertad versus responsabilidad.
04.02.	Profesionalidad: el cometido del diseñador.
04.02.	Profesionalidad: el cometido del diseñador

04.03.	Comportamiento ético en la profesión del diseño

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Proyectos
an. Identificar , clasificar y definir procesos productivos	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Proyectos
at. Generar y gestionar proyectos de diseño	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Proyectos
-Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.	-Informes -Proyectos
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos
ba. Comunicarse técnicamente	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos
bb. Comportarse en forma ética y respetuosa	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Organización y sistemas productivos en la empresa	Inserción laboral	APORTE 1	5	Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)
Informes	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Informes	El diseñador como mediador entre empresa y cliente (análisis de caso práctico)	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación	APORTE 3	5	Semana: 11 (20-MAY-19 al 23-MAY-19)
Informes	Ética profesional	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)
Informes	comportamiento ético en la profesión del diseño	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 16 (24-JUN-19 al 28-JUN-19)
Proyectos	evaluación del tutor académico	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Proyectos	prácticas de campo (externas)	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Proyectos	Se mantiene la nota de 10 puntos	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Proyectos	evaluación del tutor académico	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.	Gustavo Gili	Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas	1992	
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniría	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 20/03/2019

Estado: Aprobado