



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** PROBLEMÁTICA PROFESIONAL  
**Código:** FDI0165  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2019 a Julio-2019  
**Profesor:** CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN  
**Correo electrónico:** efcordero@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 6

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0024 Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO

Código: FDI0061 Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO

Código: FDI0220 Materia: TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia pretende que el estudiante se vincule con el contexto 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.

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.

Se articula con el resto del currículum 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 sistema productivo: infraestructuras, equipamientos, 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 condiciones, 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-contexto                                                                                               |

|        |                                                                                             |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 aprendizaje 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:Análisis y estrategias.                                                         |
| 2.3.   | Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa                                  |
| 03.01. | El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios.                         |
| 3.1.   | El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios                          |
| 03.01. | Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales)                                         |
| 03.01. | El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios                          |
| 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 mediador 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 con las 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 él.                                   |
| 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                                                  |

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

##### aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

#### Evidencias

|                                                                              |                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

|                                                                              |                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

|                                                                              |                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto | -Informes<br>-Investigaciones<br>-Prácticas de campo (externas)<br>-Reactivos |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

##### al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                                                                                                                                   |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes                                                                        |
| 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales  | - Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos               |
| <b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                                                                                                                                  |                                                                                   |
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                                                                                                                                 |                                                                                   |
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>                                                                                                                                                                      |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>                                                                                                                                                            |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.</b>                                                                                                                          |                                                                                   |
| -1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                                                                                                                          |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                                                                                                                         |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                                                                                                                           |                                                                                   |
| -1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto                                                                                                                                                                                        | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |
| <b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual.</b>                                                                                                                                                                                                             |                                                                                   |
| -1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción                                                                                                                                                     | - Informes<br>- Investigaciones<br>- Prácticas de campo (externas)<br>- Reactivos |

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

#### ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción

-Informes  
-Investigaciones  
-Prácticas de campo (externas)  
-Reactivos

#### ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión

-Informes  
-Investigaciones  
-Prácticas de campo (externas)  
-Reactivos

#### az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción

-Informes  
-Investigaciones  
-Prácticas de campo (externas)  
-Reactivos

#### ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión

-Informes  
-Investigaciones  
-Prácticas de campo (externas)  
-Reactivos

### Desglose de evaluación

| Evidencia                     | Descripción                                                                    | Contenidos sílabo a evaluar                                                                                              | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|------------------------------------------|
| Investigaciones               | Organización y sistemas productivos en la empresa                              | Inserción laboral                                                                                                        | APORTE 1   | 5            | Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)       |
| Investigaciones               | Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa                              | Los roles                                                                                                                | APORTE 2   | 10           | Semana: 7 (22-ABR-19 al 27-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: 14 (10-JUN-19 al 15-JUN-19)      |
| Reactivos                     | Prueba teórica en base a reactivos                                             | Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles | APORTE 3   | 5            | Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)      |
| Informes                      | 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) |
| Prácticas de campo (externas) | Evaluación del tutor en la empresa                                             | 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) |
| Informes                      | 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 )                        |
| Prácticas de campo (externas) | La nota de evaluación del tutor en la empresa queda fijo                       | Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles | SUPLETORIO | 10           | Semana: 20 ( al )                        |

### Metodología

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

| Autor         | Editorial                          | Título                                                                            | Año  | ISBN              |
|---------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------|
| Kathryn Best, | Editorial: Barcelona :<br>Parramón | Management del diseño: estrategia,<br>proceso y práctica de la gestión del diseño | 2009 | 978-84-342-3270-9 |

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

| Autor             | Editorial           | Título                                                                                             | Año  | ISBN |
|-------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|
| Best, Kathryn     | Parramón            | Management del diseño                                                                              | 2007 |      |
| Labudovic, Ana    | Promopress          | El todo en un diseñador gráfico: secretos y<br>directrices para una buena práctica<br>profesional. | 2009 |      |
| Best, Kathryn     | Parramón            | Fundamentos del management del diseño                                                              | 2010 |      |
| Roberts, Lucianne | AVA Publishing S.A. | Good: ética en el diseño gráfico.                                                                  | 2006 |      |

#### Web

#### Software

#### Revista

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2019**

Estado: **Aprobado**