



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@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 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.

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 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 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-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 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: Analisis y estrategias.
2.3.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos 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 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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -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 - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto 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 - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-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 - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-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 - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-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 - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	- Informes - Investigaciones - Prácticas de campo (externas) - Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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 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)
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 : Parramón	Management del diseño: estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño	2009	978-84-342-3270-9

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2019**

Estado: **Aprobado**