



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico: ctrelles@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0063 Materia: DISEÑO 5 TEXTILES

Código: FDI0213 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 TEXTILES

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 sea 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.

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.

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

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

af. Argumentar las decisiones de diseño y del quehacer del diseñador de textiles y moda.

-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.

-Informes
-Investigaciones
-Reactivos

ag. Conocer e identificar los diversos procesos y materiales textiles y su relación con el contexto productivo para la concreción en indumentaria y en objetos textiles.

-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.

-Informes
-Investigaciones
-Reactivos

ap. Trabajar individualmente y en equipo o en ambientes multidisciplinarios.

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

-Informes
-Investigaciones
-Reactivos

aq. Disposición de aprendizaje continuo.

-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.

-Informes
-Investigaciones
-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	FODA. Marca o persona.	INSERCIÓN LABORAL	APORTE 1	5	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Investigaciones	Investigación para inserción en el mundo laboral.	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN, INSERCIÓN LABORAL, LOS ROLES	APORTE 2	5	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Informes	Portafolio, book, cv. Digital e impreso. Video.	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN, INSERCIÓN LABORAL, LOS ROLES	APORTE 3	10	Semana: 14 (10-JUN-19 al 15-JUN-19)
Informes	Prácticas en el medio.	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN, INSERCIÓN LABORAL, LOS ROLES	APORTE 3	10	Semana: 16 (24-JUN-19 al 28-JUN-19)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	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	Prácticas en empresa.	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN, INSERCIÓN LABORAL, LOS ROLES	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN, INSERCIÓN LABORAL, LOS ROLES	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nnn	n	nnn	0	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
Ivan Longhini	Modos de inserción laboral del Diseñador Industrial Latinoamericano. Un paradigma en construcción	https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1013.pdf
Roberto Tomassiello y Viviana Zani	Formación profesional e inserción laboral en artes, diseño y humanidades	http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/8667/06-tomassiello-huellas9-2016.pdf

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2019**

Estado: **Aprobado**