



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: VIVAR CORDERO MARÍA CAROLINA
Correo electrónico: carolinavivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0064 Materia: DISEÑO 5 INTERIORES
 Código: FDI0222 Materia: TECNOLOGÍA 3

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 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: 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

Evidencias

ag. Capacidad de solucionar problemas referidos a diversos usos habitables del espacio, argumentando integralmente las soluciones propuestas y la mejor alternativa.

-Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.

-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

-Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto.

-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

ar. Conocimiento de diferentes técnicas y métodos para la planificación, seguimiento, evaluación de obra.

-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales.

-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

bc. Capacidad para trabajar eficientemente en equipos y en ambientes multidisciplinarios, para la consecución de un mismo fin

-Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto.

-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba en base a reactivos.	Investigación y diagnóstico.	APORTE 1	5	Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)
Prácticas de campo (externas)	Trabajo de investigación y exposición Capítulos 1 y 2.	Investigación y diagnóstico., Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE 2	10	Semana: 9 (06-MAY-19 al 08-MAY-19)
Prácticas de campo (externas)	Trabajo de aplicación Capítulos 3.	Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)	APORTE 3	10	Semana: 13 (03-JUN-19 al 08-JUN-19)
Reactivos	Prueba en base a reactivos.	Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)	APORTE 3	5	Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)
Reactivos	Prueba en base a reactivos.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Prueba en base a reactivos.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lidwel William	Blume	Principios universales del diseño	2010	
Cooper Rachel, Press Mike	Wiley	La agenda de Diseño	2000	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/03/2019**

Estado: **Aprobado**