



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
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.

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.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo.
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.
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales.
02.02.	Seguimiento y aprendizaje en Levantamiento y sistematización de la información.
02.03.	Seguimiento:Análisis y estrategias.
03.01.	Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales)
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales)
03.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales)

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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-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.

-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.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

an. Analizar los 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	-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 -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
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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

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

Evidencias

-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	Sistema productivo: Organización y sistemas productivos en la empresa en la que el estudiante desarrolla su pasantía	Investigación y diagnóstico.	APORTE	5	Semana: 5 (29-ABR-20 al 04-MAY-20)
Investigaciones	Procesos: Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	Investigación y diagnóstico.	APORTE	10	Semana: 9 (27-MAY-20 al 29-MAY-20)
Informes	Contexto: El diseñador como mediador entre empresa y cliente (análisis de caso práctico)	Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE	5	Semana: 11 (11-JUN-20 al 15-JUN-20)
Informes	Ética profesional	Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE	5	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos	Investigación y diagnóstico., Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE	5	Semana: 15 (08-JUL-20 al 13-JUL-20)
Informes	Evaluación del tutor académico	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Informes	Evaluación del tutor académico	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Prácticas de campo (externas)	La nota de evaluación del tutor en la empresa queda fijo	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nnn	n	nnn	0	

Web

Autor	Título	Url
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
Ivan Longhini	Modos de inserción laboral del Diseñador Industrial Latinoamericano. Un paradigma en construcción	https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1013.pdf

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/03/2020**

Estado: **Aprobado**