



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GESTIÓN  
**Código:** EGR0024  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2021 a Febrero-2022  
**Profesor:** VIVAR CORDERO MARÍA CAROLINA  
**Correo electrónico:** carolinavivar@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 7

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0		72	120

#### Prerrequisitos:

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

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

Esta materia es de carácter teórico práctica, abordará los conceptos de la investigación de mercados, además de los los elementos técnicos y conceptuales de un proyecto, su implementación, la gestión de recursos monetarios y la evaluación del proceso del proyecto.

Esta asignatura se articula con los Talleres, dando información preliminar y estrategias, para que la toma de decisiones en los proyectos de Diseño, sean acordes a las necesidades del mundo laboral.

Contribuirá en la fomación del estudiante, al entregarle conocimientos y herramientas prácticas para la investigación del contexto y las necesidades del usuario, además de la creación y gestión de proyectos.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.1	Cliente y contexto
1.2	Necesidades y deseos
1.3	Mercados de consumo
1.4	Introducción a la investigación de mercados
1.5	Herramientas de la investigación
1.6	Metodologías de la investigación
02.01	¿Qué es un proyecto?
02.01.01	Tipos de proyectos
02.01.02	Ciclo de vida del proyecto
02.02	Elaboración del proyecto
02.02.01	El diagnóstico y definición de la situación a intervenir
02.02.02	Árbol de problemas y objetivos

02.03	Formulación del proyecto
02.03.01	Del diseño del proyecto a la redacción: componentes
02.04	Implementación y evaluación
02.04.01	Obtener recursos
02.04.02	Criterios para evaluación
03.01	Administración de proyectos
03.01.01	Planificación
03.01.02	Organización
03.01.03	Dirección
03.01.04	Control
03.02	Estructura organizacional
03.03	Análisis FODA
03.04	Cinco fuerzas de Porter
03.05	Gestión de riesgos y gestión de calidad
03.06	Aspectos legales
03.07	Aspectos tributarios
03.08	Aspectos contables

## 5. Sistema de Evaluación

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

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

##### aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Identifica información del contexto y/o del cliente para generar proyectos creativos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### ac. Plantea soluciones al contexto como respuesta a los planes de desarrollo local, regional y nacional en forma responsable, honesta e inclusiva

-Vincula el proceso creativo con el administrativo para garantizar satisfacción de clientes y sostenibilidad de su práctica.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### ba. Entiende que su profesión es un proceso de permanente cambio y, a través del análisis de la historia, estructura criterios para actuaciones presentes.

-Conoce las implicaciones del ejercicio de su profesión en la práctica real.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### fb. Identifica tecnologías, procesos y saberes adyacentes que se relacionan directa o indirectamente con la disciplina promoviendo una visión más amplia del conocimiento.

-Maneja herramientas de gestión de proyectos que permiten la coordinación tiempo, costo y desempeño.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre herramientas de investigación de mercados	Proceso de investigación del contexto	APORTE	5	Semana: 4 (11-OCT-21 al 16-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre proceso de formulación de proyectos	Noción de formulación de proyectos	APORTE	10	Semana: 10 (22-NOV-21 al 27-NOV-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre proceso administrativo de un proyecto de diseño gráfico.	Nociones de gestión de proyectos	APORTE	15	Semana: 14 (20-DIC-21 al 23-DIC-21)
Reactivos	Evaluación final en base a reactivos	Nociones de gestión de proyectos, Noción de formulación de proyectos, Proceso de investigación del contexto	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final. Documento escrito de un proyecto de diseño	Nociones de gestión de proyectos, Noción de formulación de proyectos, Proceso de investigación del contexto	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Reactivos	Evaluación final en base a reactivos	Nociones de gestión de proyectos, Noción de formulación de proyectos, Proceso de investigación del contexto	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02-FEB-22 al 05-FEB-22)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la nota del trabajo final.	Nociones de gestión de proyectos, Noción de formulación de proyectos, Proceso de investigación del contexto	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02-FEB-22 al 05-FEB-22)

## Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante deberá realizar lecturas y trabajos de análisis, los mismos que contribuirán al aprendizaje de los contenidos teóricos y a las tareas de aplicación	Autónomo
Gestión es una asignatura teórica que aborda la teoría de la investigación de mercados y gestión de proyectos. Contribuirá en la formación del estudiante, al entregarle conocimientos y herramientas prácticas para el planteamiento de un proyecto de diseño. 1. Se realizará una exposición y explicación de cada tema para que el alumno conozca la teoría básica. 2. Se realizarán análisis de cómo estas teorías influyen en la investigación del contexto y la formulación de proyectos. 3. Se efectuarán controles de lectura y lecciones escritas para comprobar el entendimiento de la materia. 4. Se realizarán ejercicios prácticos aplicados e investigaciones sobre temas que complementen la materia.	Horas Docente
Gestión es una asignatura teórica que aborda la teoría de la investigación de mercados y gestión de proyectos. Contribuirá en la formación del estudiante, al entregarle conocimientos y herramientas prácticas para el planteamiento de un proyecto de diseño. 1. Se realizará una exposición y explicación de cada tema para que el alumno conozca la teoría básica. 2. Se realizarán análisis de cómo estas teorías influyen en la investigación del contexto y la formulación de proyectos. 3. Se efectuarán controles de lectura y lecciones escritas para comprobar el entendimiento de la materia. 4. Se realizarán ejercicios prácticos aplicados e investigaciones sobre temas que complementen la materia.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se motivará a la reflexión y análisis en cada uno de los temas a tratar en la asignatura en donde los aportes, clases y prácticas realizadas apoyen a la construcción de un pensamiento crítico por parte de los estudiantes.	Autónomo
A. Se evaluará mediante lecciones escritas de los avances de la materia. B. Se realizarán varios trabajos de investigación sobre temas específicos. C. Se realizará el planteamiento de un proyecto de diseño gráfico, aplicando la teoría descrita.	Horas Docente
A. Se evaluará mediante lecciones escritas de los avances de la materia. B. Se realizarán varios trabajos de investigación sobre temas específicos. C. Se realizará el planteamiento de un proyecto de diseño gráfico, aplicando la teoría descrita.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Drudis, Antonio	Gestion 2000	Gestión de proyectos : cómo planificarlos, organizarlos y dirigirlos	2002	
BACA U., GABRIEL	McGraw-Hill	EVALUACIÓN DE PROYECTOS	2013	978 607 15 0922 2
ECHEVERRÍA JADRAQUE, DANIEL	Walters Kluwer	MANUAL PARA PROYECT MANAGERS : CÓMO GESTIONAR PROYECTOS CON ÉXITO	2013	978-84-939559-7

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **10/09/2021**

Estado: **Aprobado**