UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
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 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

1.	Investigación y diagnóstico
1.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo
1.1.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo
1.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos.
1.2.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos.
1.03.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y codiciones, el cliente.
1.3.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y codiciones, el cliente.
2.01.	Referentes y condiciones para el proyecto
2.1.	Referentes y condiciones para el proyecto
2.2.	Levantamiento y sistematización de la información
2.02.	Levantamiento y sistematización de la información
2.3.	Analisis y estrategias

3.01.	Bocetación
3.02.	Anteproyecto
3.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas.

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad 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
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
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
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
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
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
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes
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
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
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
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
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	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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	
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
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes
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
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
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
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
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
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes
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
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes
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
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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Los alumnos hacen informes semanales sobre sus prácticas. Al no ser una clase, no se evalúan contenidos del sílabo.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE 1	5	Semana: 5 (17-ABR-17 al 22-ABR-17)
Informes	Los alumnos hacen informes semanales sobre sus prácticas. Al no ser una clase, no se evalúan contenidos del sílabo.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE 2	10	Semana: 9 (15-MAY-17 al 17-MAY-17)
Informes	Los alumnos hacen informes semanales sobre sus prácticas. Al no ser una clase, no se evalúan contenidos del sílabo.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE 3	15	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
Informes	Informe final digital. Todo lo realizado en las pra´cticas pre profesionales	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Informes	Los alumnos hacen informes semanales sobre sus prácticas. Al no ser una clase, no se evalúan contenidos del sílabo.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Informes	Informe final digital. Todo lo realizado en las pra´cticas pre profesionales.	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Informes	La primera nota del informe final queda fija	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a pro yectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Best, Kathryn	Parramon	Fundamentos del management del diseño	2010	978-84-342-3666-0

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 22/03/2017

Estado: Aprobado