



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
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

1.1.	Introducción a la vida productiva
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo.
01.01.	Introducción a la vida productiva
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo: infraestructuras, equipamientos, materiales, procesos
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo
01.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos.
1.2.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo
1.3.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa
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
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto

1.4.	Relación diseñador-empresa-contexto
1.5.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
01.05.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
02.01.	Rol del diseñador en una empresa
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales.
2.1.	Rol del diseñador en una empresa
02.02.	Seguimiento y aprendizaje en Levantamiento y sistematización de la información.
2.2.	Rol del pasante de diseño en una empresa
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa
02.03.	Seguimiento:Análisis y estrategias.
02.03.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
2.3.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
3.1.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios.
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinarios
03.02.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente
03.04.	La comunicación con instancias superiores e inferiores
03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él
03.06.	Los valores entran en juego
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa
04.01.	Libertad versus responsabilidad
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

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.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Se evaluará los contenidos analizados en clase mediante reactivos	Investigación y diagnóstico.	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Trabajos prácticos - productos	Se realizará una exposición sobre un trabajo en base a los contenidos del capítulo 1 y 2	Investigación y diagnóstico., Seguimiento trabajos empresa: Programación.	APORTE 2	10	Semana: 9 (07-MAY-18 al 09-MAY-18)
Trabajos prácticos - productos	Se realizará un trabajo que incluyan los conceptos tratados en clase	Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)	APORTE 3	10	Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18)
Reactivos	Se realizará una evaluación en base a reactivos de los contenidos analizados	Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)	APORTE 3	5	Semana: 16 (25-JUN-18 al 28-JUN-18)
Reactivos	Evaluación en base a reactivos de toda la materia	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Evaluación en base a reactivos de toda la materia	Investigación y diagnóstico., Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales), Seguimiento trabajos empresa: Programación.	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **08/03/2018**

Estado: **Aprobado**