



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO
Correo electrónico: acabrera@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS

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

am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)

Evidencias

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

-Informes
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

an. Identificar , clasificar y definir procesos productivos

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

-Informes
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

at. Generar y gestionar proyectos de diseño

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

-Informes
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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

-Informes
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)

Resultado de aprendizaje de la materia		Evidencias
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios		-Reactivos
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción		-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
ba. Comunicarse técnicamente		
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción		-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
bb. Comportarse en forma ética y respetuosa		
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción		-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	organización y sistemas productivos en la empresa	Inserción laboral	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Investigaciones	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 6 (16-ABR-18 al 21-ABR-18)
Informes	el diseñador como mediador entre empresa y cliente (análisis de caso práctico)	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación	APORTE 3	5	Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)
Informes	Etica profesional	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 16 (25-JUN-18 al 28-JUN-18)
Prácticas de campo (externas)	evaluación del tutor académico	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de campo (externas)	evaluación del tutor de la empresa	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	evaluación del tutor académico	Comportamiento ético	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Prácticas de campo (externas)	Se mantiene con la nota de 10 puntos	Comportamiento ético	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.	Gustavo Gili	Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas	1992	
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**