



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico: ctrelles@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0063 Materia: DISEÑO 5 TEXTILES
 Código: FDI0213 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Problemática Pre-profesional se plantea como una asignatura que introduce al alumno a la cultura empresarial, el entorno laboral y la vida productiva a partir de las competencias propias del diseño, complementándose con un proyecto de investigación que se realiza en una empresa o institución designada o a elección del alumno, bajo el acompañamiento y supervisión de un tutor académico y un tutor externo.

Se pretende que en esta asignatura el estudiante ponga en práctica los conocimientos que se adquieren en las áreas formativas de la carrera a la vez que recibe retroalimentación desde el entorno productivo. Suma además una importante variable transversal de tipo conductual para la práctica profesional.

Propicia la vinculación con el contexto y la realidad del ejercicio profesional mediante la inserción en el campo productivo desde una visión de formación integral teórico-práctica. Propicia también una reflexión del estudiante sobre su rol como diseñador y su gestión profesional desde un comportamiento ético.

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
af. Argumentar las decisiones de diseño y del quehacer del diseñador de textiles y moda.	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Prácticas de laboratorio -Reactivos
ag. Conocer e identificar los diversos procesos y materiales textiles y su relación con el contexto productivo para la concreción en indumentaria y en objetos textiles.	
-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Prácticas de laboratorio -Reactivos
ap. Trabajar individualmente y en equipo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Prácticas de laboratorio -Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

aq. Disposición de aprendizaje continuo.

Evidencias

-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. 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) -Prácticas de laboratorio -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)	LOS ROLES	APORTE 3	5	Semana: 11 (21-MAY-18 al 24-MAY-18)
Informes	Ética profesional	EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos	EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN , INSERCIÓN LABORAL , LOS ROLES	APORTE 3	5	Semana: 16 (25-JUN-18 al 28-JUN-18)
Informes	Evaluación del tutor académico	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN , INSERCIÓN LABORAL , LOS ROLES	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN , INSERCIÓN LABORAL , LOS ROLES	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de laboratorio	Evaluación del tutor en la empresa (fija)	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN , INSERCIÓN LABORAL , LOS ROLES	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor académico	COMPORTAMIENTO ÉTICO, EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN , INSERCIÓN LABORAL , LOS ROLES	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Best, Kathryn	Parramon	Fundamentos del management del diseño	2010	978-84-342-3666-0
Best, Kathryn	Parramon	Management del diseño	2007	
Ana Labudovic	Promopress	El todo en un diseñador gráfico: secretos y directrices para una buena práctica profesional.	2009	
Roberts, Lucianne	AVA Publishing SA.	Good: ética en el diseño gráfico	2006	
BEST, KATHRYN	Parramon	MANAGEMENT DEL DISEÑO	2009	978 84 34232709

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2018**

Estado: **Aprobado**