



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

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

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

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto

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

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad 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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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

-Informes
-Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

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

Evidencias

-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto

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

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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 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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

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
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
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 -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	Ética profesional	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos	Comportamiento ético, 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)
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	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)
Informes	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: 19 (al)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa (esta nota se mantiene fija con los primeros 10 puntos)	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

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
Kathryn Best	Parramon	Management del diseño	2007	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ana Labudovic	Promopress	El todo en un diseñador gráfico: secretos y directrices para una buena práctica profesional.	2009	
Kathryn Best	Parramon	Fundamentos del management del diseño	2010	
Lucianne Roberts	AVA Publishing S.A.	Good: ética en el diseño gráfico.	2006	

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **25/02/2018**

Estado: **Aprobado**