



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** PROBLEMÁTICA PROFESIONAL  
**Código:** FDI0165  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** VALDEZ CASTRO LUIS FELIPE  
**Correo electrónico:** fvaldez@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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### 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

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### 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 -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.</b>	
-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 -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual.</b>	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.</b>	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investifación	Inserción laboral	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Investigaciones	Investigación	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 6 (16-ABR-18 al 21-ABR-18)
Informes	Informe	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	Informes	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	Reactivos	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación	APORTE 3	5	Semana: 16 (25-JUN-18 al 28-JUN-18)
Informes	Informes	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	PRACTICAS	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Informes	Comportamiento ético	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Practicas	Comportamiento ético	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( 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

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **25/02/2018**

Estado: **Aprobado**