UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Paralelo:

Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

Correo electrónico calvarracin@uazuay.edu.ec

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 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. Contenidos

01.	**Inserción laboral**
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo (2 horas)
01.03.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa (2 horas)
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
01.05.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
02.	**Los roles**
02.01.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
02.03.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
03.	**El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación**
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
03.02.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo (2 horas)
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente (2 horas)
03.04.	La comunicación con instancias superiores e inferiores (2 horas)
03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él (2 horas)
03.06.	Los valores entran en juego (2 horas)
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
04.	**Comportamiento ético**
04.01.	Libertad versus responsabilidad (2 horas)
04.02.	Profesionalidad: el cometido del diseñador (2 horas)
04.03.	Comportamiento ético en la profesión del diseño (4 horas)

04.04.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad 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 problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -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 úna 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.	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-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.

-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)

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-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 (01/04/19 al 06/04/19)
Investigaciones	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 7 (22/04/19 al 27/04/19)
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 (20/05/19 al 23/05/19)
Informes	Ética profesional	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 14 (10/06/19 al 15/06/19)
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: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
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 (30-06-2019 al 13-07-2019)
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 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Informes	Evaluación del tutor académico	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		comunicación, Inserción laboral, Los roles			
Prácticas de campo (externas)	La nota de evaluación del tutor en la empresa queda fijo	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

La metodología aplicada consiste en la combinación de dos instancias de participación del estudiante. Una primera en la que éste tiene una aproximación al mundo real con su inserción laboral en una empresa como pasante en donde se desenvuelve en el campo profesional propio del diseñador y en el campo de la aproximación a las tecnologías propias de la disciplina con el acompañamiento de un tutor (diseñador) en la empresa y el seguimiento respectivo por parte del tutor académico. En una segunda instancia el estudiante se aproxima de manera teórica al mundo laboral propio de las competencias del diseño, participando de clases magistrales y foros en clase y complementando estos conocimientos con su aplicación en investigaciones en la empresa.

Criterios de Evaluación

Para la calificación se considerarán dos instancias: una primera en la que las evaluaciones se relacionan con los contenidos dados en el aula de clase con su aplicación práctica en trabajos de investigación que el estudiante realiza en función del lugar en donde hace sus pasantías y una segunda en la que se evalúa el desempeño del estudiante a lo largo de sus prácticas pre profesionales con el acompañamiento del tutor de la institución. En determinada instancia se evalúan también los conocimientos adquiridos a lo largo del curso con una prueba de reactivos.

5. 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

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2019

Estado: Aprobado