UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN

Correo electrónico efcordero@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

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.

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.

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.

3. Contenidos

01.	**Investigación y diagnóstico.**
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. (4 horas)
01.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos. (4 horas)
01.03.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y codiciones, el cliente. (4 horas)
02.	**Seguimiento trabajos empresa: Programación.**
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales. (8 horas)
02.02.	Seguimiento y aprenidzaje en Levantamiento y sistematización de la información. (8 horas)
02.03.	Seguimiento:Analisis y estrategias. (8 horas)
03.	**Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)**
03.01.	Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)
03.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales) (12 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas)

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-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.	
-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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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) -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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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	Sistema productivo: Organización y sistemas productivos en la empresa en la que el estudiante desarrolla su pasantía		APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Investigaciones	Procesos: Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa		APORTE	10	Semana: 9 (27/05/20 al 29/05/20)
Informes	Contexto: El diseñador como mediador entre empresa y cliente (análisis de caso práctico)		APORTE	5	Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20)
Informes	Ética profesional		APORTE	5	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos		APORTE	5	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Informes	Evaluación del tutor académico		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Informes	Evaluación del tutor académico		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Prácticas de campo (externas)	La nota de evaluación del tutor en la empresa queda fijo		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
Nnn	n	nnn	0	

Web

Autor	Título	URL
Roberto Tomassiello y	Formación profesional e inserción laboral en	http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/8667/06-
Ivan Longhini	Modos de inserción laboral del Diseñador	https://fido.palermo.

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 19/03/2020

Estado: Aprobado