



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO

Correo electrónico acabrera@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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

1.	Inserción laboral
1.1.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
1.2.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo (2 horas)
1.3.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa (2 horas)
1.4.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
1.5.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
2.	Los roles
2.1.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
2.2.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
2.3.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
3.	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación
3.1.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
3.2.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo (2 horas)
3.3.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente (2 horas)
3.4.	La comunicación con instancias superiores e inferiores (2 horas)
3.5.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él (2 horas)
3.6.	Los valores entran en juego (2 horas)
3.7.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
4.	Comportamiento ético
4.1.	Libertad versus responsabilidad (2 horas)
4.2.	Profesionalidad: el cometido del diseñador (2 horas)
4.3.	Comportamiento ético en la profesión del diseño (4 horas)
4.4.	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
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
at. Generar y gestionar proyectos de diseño	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes
-Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.	-Informes
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes
ba. Comunicarse técnicamente	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes
bb. Comportarse en forma ética y respetuosa	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	organización y sistemas productivos en la empresa		APORTE 1	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Investigaciones	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa		APORTE 2	10	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Informes	el diseñador como mediador entre empresa y cliente (análisis de caso práctico)		APORTE 3	5	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Informes	Etica profesional		APORTE 3	5	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos		APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Prácticas de campo (externas)	evaluación del tutor académico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Prácticas de campo (externas)	evaluación del tutor de la empresa		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Prácticas de campo (externas)	Se mantiene con la nota de 10 puntos		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (16/01/17 al 21/01/17)
Informes	evaluación del tutor académico		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (16/01/17 al 21/01/17)

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 puestas en común 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
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.	Gustavo Gili	Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas	1992	
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**