



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: ZEAS CARRILLO SILVIA GABRIELA

Correo electrónico silviazeas@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0063 Materia: DISEÑO 5 TEXTILES

Código: FDI0213 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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. Contenidos

01.	INSERCIÓN LABORAL
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo: infraestructuras, equipamientos, materiales, procesos (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 multidisciplinarios. (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 la empresa y cliente (2 horas)
03.04.	La comunicación con las 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
af. Argumentar las decisiones de diseño y del quehacer del diseñador de textiles y moda.	
-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. <u>Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.</u>	-Informes
ag. Conocer e identificar los diversos procesos y materiales textiles y su relación con el contexto productivo para la concreción en indumentaria y en objetos textiles.	
-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión.	-Investigaciones -Reactivos
aq. Disposición de aprendizaje continuo.	
-Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.	-Prácticas de campo (externas)

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 (02/04/18 al 07/04/18)
Investigaciones	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	LOS ROLES	APORTE 2	10	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
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 (21/05/18 al 24/05/18)
Informes	Ensayo: Ética profesional	EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Reactivos	Ensayo: Ética profesional	EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORAL Y LA COMUNICACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Informes	Evaluación del tutor académico	COMPORTAMIENTO ÉTICO	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa	COMPORTAMIENTO ÉTICO	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Evaluación del tutor académico	COMPORTAMIENTO ÉTICO	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor en la empresa (fija)	COMPORTAMIENTO ÉTICO	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

La metodología aplicada consiste en la combinación de dos instancias de participación del estudiante. Una primera en la que este 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
BEST, KATHRYN	Parramon	MANAGEMENT DEL DISEÑO	2009	978 84 34232709
Ana Labudovic	Promopress	El todo en un diseñador gráfico: secretos y directrices para una buena práctica profesional.	2009	
Best, Kathryn	Parramon	Management del diseño	2007	
Best, Kathryn	Parramon	Fundamentos del management del diseño	2010	978-84-342-3666-0
Roberts, Lucianne	AVA Publishing SA.	Good: ética en el diseño gráfico	2006	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
STEFANIA SAVIOLO	GG	LA GESTIÓN DE LAS EMPRESAS DE MODA	2014	978-84-2522-130-9
LEIRO, REINALDO J	Ediciones Infinito	DISEÑO, ESTRATEGIA Y GESTIÓN	2008	9789879393680

Web

Software

Docente

Fecha aprobación: 09/03/2018

Estado: Aprobado

Director/Junta