



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	INSERCIÓN LABORAL
1.	Inserción laboral
01.	Inserción laboral
01.	Investigación y diagnóstico.
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
1.1.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. (4 horas)
1.2.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo (2 horas)
01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo (2 horas)

01.02.	Enfoque y modelo empresarial. Contexto organizacional y sistema productivo: infraestructuras, equipamientos, materiales, procesos (2 horas)
01.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos. (4 horas)
01.03.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa (2 horas)
1.3.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa (2 horas)
01.03.	La cultura de empresa y la cultura de diseño: lo que implica el trabajo en una empresa (2 horas)
01.03.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y condiciones, el cliente. (4 horas)
1.4.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
01.05.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
01.05.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
1.5.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
02.	LOS ROLES
02.	Seguimiento trabajos empresa: Programación.
02.	Los roles
2.	Los roles
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales. (8 horas)
02.01.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.01.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
2.1.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
02.02.	Seguimiento y aprendizaje en Levantamiento y sistematización de la información. (8 horas)
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
2.2.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
02.03.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
02.03.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
02.03.	Seguimiento:Análisis y estrategias. (8 horas)
2.3.	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.	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación
3.	El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación
03.	Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)
3.1.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares. (2 horas)
03.01.	Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)
3.2.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo (2 horas)
03.02.	Ambiente laboral: la comunicación con el equipo de trabajo (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)
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente (2 horas)
3.3.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente (2 horas)
03.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales) (12 horas)
3.4.	La comunicación con instancias superiores e inferiores (2 horas)
03.04.	La comunicación con las instancias superiores e inferiores (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)

03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él (2 horas)
3.5.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él (2 horas)
03.06.	Los valores entran en juego. (2 horas)
3.6.	Los valores entran en juego (2 horas)
03.06.	Los valores entran en juego (2 horas)
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa. (8 horas)
3.7.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
03.07.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
4.	Comportamiento ético
04.	Comportamiento ético
04.	COMPORTAMIENTO ÉTICO
4.1	Libertad versus responsabilidad (2 horas)
04.01.	Libertad versus responsabilidad (2 horas)
04.01.	Libertad versus responsabilidad. (2 horas)
04.02.	Profesionalidad: el cometido del diseñador (2 horas)
4.2.	Profesionalidad: el cometido del diseñador (2 horas)
04.02.	Profesionalidad: el cometido del diseñador. (2 horas)
04.03.	Comportamiento ético en la profesión del diseño (4 horas)
04.03.	Comportamiento ético en la profesión del diseño (4 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)
04.04.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa. (8 horas)
04.04.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)

5. 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 -Proyectos
---	-------------------------

an. Identificar, clasificar y definir procesos productivos

-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Proyectos
---	-------------------------

at. Generar y gestionar proyectos de diseño

-Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Proyectos
-Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.	-Informes -Proyectos

ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios

-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos
--	-------------------------

ba. Comunicarse técnicamente

-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos
--	-------------------------

bb. Comportarse en forma ética y respetuosa

-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Proyectos
--	-------------------------

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Organización y sistemas productivos en la empresa	Inserción laboral	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Rol del diseñador y rol del pasante en la empresa	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
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: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Informes	comportamiento ético en la profesión del diseño	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 16 (24/06/19 al 28/06/19)
Proyectos	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)
Proyectos	prácticas de campo (externas)	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)
Proyectos	Se mantiene la nota de 10 puntos	Comportamiento ético, El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación, Inserción laboral, Los roles	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Proyectos	evaluación del tutor académico	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 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.

6. 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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/03/2019**

Estado: **Aprobado**