UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO
Correo electrónico: acabrera@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.	**Investigación y diagnóstico.**
01.	**Inserción laboral**
01.	**INSERCION LABORAL**
1.	**Inserción laboral**
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. (4 horas)
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
01.01.	Introducción a la vida productiva (2 horas)
1.1.	Introducción a la vida productiva (2 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 sitema productivo: infraestructuras, equipapientos, 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)
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 codiciones, el cliente. (4 horas)
1.3.	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)
1.4.	Relación diseñador-empresa-contexto (2 horas)
01.04.	Relación diseñador-empresa-contexo (2 horas)
1.5.	Seguimiento a la investigación y actividades en la empresa (8 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)
02.	**LOS ROLES**
02.	**Los roles**
2.	**Los roles**
02.	**Seguimiento trabajos empresa: Programación.**
02.01.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales. (8 horas)
2.1.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.01.	Rol del diseñador en una empresa (2 horas)
02.02.	Seguimiento y aprenidzaje 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)
02.02.	Rol del pasante de diseño en una empresa (2 horas)
2.3.	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 a la investigación y actividades en la empresa (8 horas)
02.03.	Seguimiento:Analisis y estrategias. (8 horas)
3.	**El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación**
03.	**Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)**
03.	**EL DISEÑADOR Y SU RELACIÓN CON EL AMBIENTE LABORARL Y LA COMUNICACIÓN**
03.	**El diseñador y su relación con el ambiente laboral y la comunicación**
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaboraticos y multidisciplinares. (2 horas)
03.01.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
3.1.	El trabajo en equipo: entornos colaborativos y multidisciplinares (2 horas)
03.01.	Bocetación. (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)
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales) (8 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)
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como dediador entre la empresa y cliente (2 horas)
03.03.	La comunicación con el cliente: el diseñador como mediador entre empresa y cliente (2 horas)
3.4.	La comunicación con instancias superiores e inferiores (2 horas)
03.04.	La comunicación conlas instancias superiores e inferiores (2 horas)
03.04.	La comunicación con instancias superiores e inferiores (2 horas)
3.5.	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 el. (2 horas)
03.05.	La competitividad en el entorno de trabajo y fuera de él (2 horas)
3.6.	Los valores entran en juego (2 horas)
03.06.	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)
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)
04.	**COMPORTAMIENTO ÉTICO**
4.	**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)
4.2.	Profesionalidad: el cometido del diseñador (2 horas)
04.02.	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)
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)
4.4.	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 -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 -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
-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) -Reactivos
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
ba. Comunicarse técnicamente	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos
bb. Comportarse en forma ética y respetuosa	
-Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias
-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 (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	Etica profesional	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Reactivos	Prueba teórica en base a reactivos	Comportamiento ético	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Prácticas de campo (externas)	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 de 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)	Se mantiene con la nota de 10 puntos	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 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 Ingeniría	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Docente	Director/Junta

Fecha aprobación: 05/03/2018

Estado: Aprobado