



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: GESTIÓN 4 GRÁFICO
Código: FDI0116
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: CASTRO RIVERA MARIA ELENA
Correo electrónico: mcastror@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
 Ninguno

Nivel: 8

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

2. Descripción y objetivos de la materia

Gestión 4 es una asignatura teórica que aborda temas de administración de empresas: contabilidad, costos, contratación de personal, marcos legales, tributarios, entre otros.

Contribuirá en la formación del estudiante, al entregarle conocimientos y herramientas prácticas para la creación y gestión de su propia empresa de pequeña o mediana escala.

Esta asignatura se articula con los Talleres, dando información preliminar y estrategias, para que la toma de decisiones en los proyectos de Diseño, sean acordes a las necesidades del mundo laboral.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	Conceptos básicos de Administración de Empresas
01.01.	Qué es Administración (1 horas)
01.02.	Importancia de la Administración (1 horas)
01.03.	Finalidad de la Administración (1 horas)
01.04.	Características de la administración (1 horas)
02.	El proceso administrativo aplicado a una empresa de diseño
02.01.	Planificación (2 horas)
02.02.	Organización (2 horas)
02.03.	Dirección (2 horas)
02.04.	Control (2 horas)

03.	Concepto de Empresa / Concepto de empresa de diseño gráfico
03.01.	Elementos y fines de la Empresa / Áreas de la empresa de diseño (1 horas)
03.02.	Tipos de empresas/sociedades (1 horas)
04.	Administración Estratégica de una empresa de diseño gráfico
04.01.	Misión y Visión (1 horas)
04.02.	Matriz FODA y sus combinaciones para formular estrategias (1 horas)
04.03.	Las 5 fuerzas de Porter para la Administración (1 horas)
05.	Nociones de contabilidad básica
05.01.	Concepto de contabilidad, tipos y fases (1 horas)
05.02.	El Debe y el Haber (1 horas)
05.03.	Libro diario, libro mayor y balances (1 horas)
05.04.	Ejercicio práctico (3 horas)
06.	Tributación
06.01.	Qué es tributar / Clases de tributos (1 horas)
06.02.	Impuestos, tasas y contribuciones (1 horas)
06.03.	Persona natural y persona jurídica (1 horas)
06.04.	Qué es el RUC (1 horas)
06.05.	Documentos autorizados (1 horas)
07.	Presupuestos y costos en el diseño gráfico
07.01.	Costos en diseño y como calcularlos (3 horas)
07.02.	Cómo vender y cobrar diseño gráfico (1 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Identificar las herramientas básicas de la Administración de empresa

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

au. Contratar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

- Identificar el marco legal dentro del cual debe gestionarse una pequeña o mediana empresa en el país.

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Gestionar un emprendimiento de diseño en aspectos administrativos y operativos

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

- Identificar el marco legal dentro del cual debe gestionarse una pequeña o mediana empresa en el país.

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Primera prueba escrita	Conceptos básicos de Administración de Empresas, El proceso administrativo aplicado a una empresa de diseño	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Investigaciones	La Empresa: investigación, conceptos, clasificación, estructura organizacional. Ejemplo: Las grandes empresas de Diseño en el mundo	Concepto de Empresa / Concepto de empresa de diseño gráfico	APORTE 2	5	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Evaluación escrita	Segunda Prueba Escrita	Administración Estratégica de una empresa de diseño gráfico, Concepto de Empresa / Concepto de empresa de diseño gráfico	APORTE 2	5	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo en clase sobre Contabilidad	Nociones de contabilidad básica	APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Evaluación escrita	Charla SRI: RUC y tributación	Tributación	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo sobre costos	Presupuestos y costos en el diseño gráfico	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Reactivos	Examen en base a reactivos sobre todos los contenidos del sílabo	Administración Estratégica de una empresa de diseño gráfico, Concepto de Empresa / Concepto de empresa de diseño gráfico, Conceptos básicos de Administración de Empresas, El proceso administrativo aplicado a una empresa de diseño, Nociones de contabilidad básica, Presupuestos y costos en el diseño gráfico, Tributación	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Evaluación escrita	Examen supletorio sobre todos los contenidos del sílabo, preguntas abiertas, ejercicios y reactivos	Administración Estratégica de una empresa de diseño gráfico, Concepto de Empresa / Concepto de empresa de diseño gráfico, Conceptos básicos de Administración de Empresas, El proceso administrativo aplicado a una empresa de diseño, Nociones de contabilidad básica, Presupuestos y costos en el diseño gráfico, Tributación	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

El aprendizaje se llevará a cabo a través de clases teóricas respaldadas en un 100% en ejemplos y ejercicios prácticos colaborativos individuales y en grupo. Además se realizará la simulación de proyectos propios con la finalidad de que los contenidos se ajusten a la realidad del (la) Diseñador (a) Gráfico (a). Las evaluaciones se realizarán por medio de pruebas y trabajos que demuestren las destrezas adquiridas, además se valorará la actuación en clase y la investigación.

Criterios de Evaluación

Se evaluará los trabajos prácticos, la actuación en clase y la calidad de la investigación de los estudiantes.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Varios	Ediciones Legales	Código del Trabajo	2012	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Chiavenato Idalberto	Mc Graw Hill	Planeación estratégica: fundamentos y aplicaciones	2011	
Ortiz Anaya, Héctor	Cengage Learning	Finanzas básicas para no financieros	2011	
Dessler, Gary	Pearson	Administración de recursos humanos: enfoque latinoamericano	2004	
Chiavenato Idalberto	Mc Graw Hill	Planeación estratégica: fundamentos y aplicaciones	2011	

Web

Autor	Título	Url
ROBERT F. MEIGS	Contabilidad la base para decisiones	www.mhhe.com/meigs

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Quintana Leon, Maria Berta Aguilasocho Montoya, Dora Galeana Figueroa, Evaristo	European Academic Publishers, Madrid	DESIGN THINKING. LO DE HOY PARA INNOVAR LA EMPRESA	2010	
Brant Cooper, Patrick Vlaskovits	Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Editorial), 2014	El Emprendedor Lean: Cómo los visionarios crean nuevos productos, desarrollan proyectos innovadores y transforman los mercados	2014	8416125007, 9788416125005

Web

Autor	Título	Url
Cifuentes, Paula Andrea	Propuesta para la formación del diseñador en gestión de proyectos	https://search.proquest.com/docview/1943517691?accountid=36552
Deluquez, Elimar Pontón;	EL MARKETING COMO BASE PARA EL EMPRENDIMIENTO DE LOS MILLENNIALS	https://search.proquest.com/docview/1855835743?accountid=3655
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y Emprendimiento	http://search.proquest.com/docview/308307453?accountid=36552

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/02/2018

Estado: Aprobado