UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0165
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: VALDEZ CASTRO LUIS FELIPE
Correo electrónico: fvaldez@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0024 Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO
Código: FDI0061 Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO
Código: FDI0220 Materia: TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.
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. 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
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
clientes para plantear soluciones reales	productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto 1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-1.Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller. 2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investifación	Inserción laboral	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Investigaciones	Investigación	Los roles	APORTE 2	10	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Informe	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	Informes	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	Reactivos	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	Informes	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	PRACTICAS	Comportamiento ético	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Informes	Comportamiento ético	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Practicas	Comportamiento ético	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
Kathryn Best,	Editorial: Barcelona : Parramón	Management del diseño: estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño	2009	978-84-342-3270-9

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/02/2018

Estado: Aprobado