



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES: LABORATORIO

Código: PRE-PROFESIONAL.
EPR0021

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico: rlandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 48		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	16	32	80

Prerrequisitos:

Código: DDD0018 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

2. Descripción y objetivos de la materia

Propicia la vinculación necesaria de los conocimientos y experticias desarrollados por el estudiante durante la carrera con el contexto laboral y la realidad del ejercicio profesional, mediante la inserción en el campo productivo desde una visión de formación teórico-práctica integral. Propicia también una reflexión del estudiante sobre su rol como diseñador y su gestión profesional desde un comportamiento ético.

Se pretende que en esta asignatura el estudiante, en su participación como pasante de una empresa, 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 real. Suma además importantes variables transversales de tipo conductual y reflexivo para la práctica profesional

La materia 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 fases de investigación que se realizan en una empresa o institución designada o a elección del alumno, bajo el acompañamiento y supervisión de un tutor académico y un tutor externo.

3. Contenidos

01.	Investigación y Diagnóstico
01.01.	La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. (3 horas)
01.02.	Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción, materiales y procesos. (3 horas)
01.03.	Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y codiciones, el cliente. (10 horas)
02.	Seguimiento del trabajo en la empresa: Programación
02.01.	Referentes y condiciones para el proyecto, seguimiento a procesos empresariales. (2 horas)
02.02.	Seguimiento y aprendizaje en levantamiento y sistematización de la información. (3 horas)
02.03.	Seguimiento: análisis y estrategias. (3 horas)
03.	Propuestas (seguimiento a proyectos empresariales)
03.01.	Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales) (2 horas)
03.02.	Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales) (3 horas)
03.03.	Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales) (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

bc. Entiende la coyuntura socio económica de su entorno para la generación de proyectos que aporten al desarrollo sostenible.

"Se vincula directamente a escenarios laborales como parte de un equipo de trabajo profesional, se propone el estudio de la ilustración digital de objetos procurara un fortalecimiento de lo aprendido hasta alcanzar un estilo individual coherente con el medio empleado"

-Informes
-Investigaciones
-Prácticas de campo (externas)
-Reactivos
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.	productos
-"Se vincula directamente a escenarios laborales como parte de un equipo de trabajo profesional, se propone el estudio de la ilustración digital de objetos procurara un fortalecimiento de lo aprendido hasta alcanzar un estilo individual coherente con el medio empleado"	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cd. Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro de los proyectos profesionales	
-"Se vincula directamente a escenarios laborales como parte de un equipo de trabajo profesional, se propone el estudio de la ilustración digital de objetos procurara un fortalecimiento de lo aprendido hasta alcanzar un estilo individual coherente con el medio empleado"	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ch. Genera proyectos innovadores y/o experimentales desde la interacción con la realidad, dentro de las diferentes áreas de la profesión.	
-Se involucra en sectores relacionados directamente con la problemática profesional.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Se involucra en sectores relacionados directamente con la problemática profesional.	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
eg. Formula proyectos profesionales de intervención-acción de acuerdo a normativas, protocolos y procesos profesionales.	
-Se involucra en sectores relacionados directamente con la problemática profesional.	-Informes -Investigaciones -Prácticas de campo (externas) -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Enfoque, modelo empresarial y sistema productivo de la empresa en la que el estudiante realiza sus prácticas		APORTE	4	Semana: 3 (03/10/22 al 08/10/22)
Reactivos	Cuestionario acerca de los abordajes teóricos acerca de modelos empresariales, organización y sistemas productivos		APORTE	1	Semana: 4 (11/10/22 al 15/10/22)
Investigaciones	Infraestructura, equipamientos, maquinarias, insumos, materiales y equipo humano de la empresa en la que el estudiante realiza sus prácticas		APORTE	3	Semana: 6 (24/10/22 al 29/10/22)
Investigaciones	Infraestructura, equipamientos, maquinarias, insumos, materiales y equipo humano de la empresa en la que el estudiante realiza sus prácticas		APORTE	3	Semana: 6 (24/10/22 al 29/10/22)
Trabajos prácticos - productos	Ensayo: cultura de empresa y cultura de diseño		APORTE	2	Semana: 8 (07/11/22 al 12/11/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aptitudes y actitudes necesarias en el diseñador		APORTE	2	Semana: 12 (05/12/22 al 10/12/22)
Trabajos prácticos - productos	Ensayo: dimensión ética en la gestión profesional del diseño		APORTE	2	Semana: 15 (al)
Informes	Evaluación del tutor de la empresa acerca de cumplimiento, asistencia, horarios y puntualidad en el trabajo		APORTE	3	Semana: 16 (02/01/23 al 07/01/23)
Informes	Evaluación del tutor de la empresa acerca de cumplimiento, asistencia, horarios y puntualidad en el trabajo		APORTE	10	Semana: 16 (02/01/23 al 07/01/23)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor académico acerca de la gestión, desempeño y rendimiento del estudiante durante su práctica pre profesional (Informe final del estudiante)		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Informes	Evaluación del tutor de la empresa		EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Prácticas de campo (externas)	Evaluación del tutor académico acerca de la gestión, desempeño y rendimiento del estudiante durante su práctica pre profesional (Informe final del estudiante)		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Informes	La nota de evaluación final del tutor en la empresa queda fijo		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Alejandro E. Lerma Kirchner	CENGAGE Learning	Desarrollo de productos una visión Integral	2016	978-607-526-298-7

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/09/2022**

Estado: **Aprobado**