



Fecha Aprobación:
04/04/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Créditos: 4

Nivel: 6

Paralelo: 6A-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

Total de horas: 64

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0024 COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO

FDI0061 DISEÑO 5 GRÁFICO

FDI0220 TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

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. Contenidos

01. Investigación y diagnóstico.

01.01. La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. (4 horas)

01.02.

Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos. (4 horas)

01.03.

Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y condiciones, el cliente. (4 horas)

02. Seguimiento trabajos empresa: Programación.

02.01. Referentes y condiciones para el proyecto , seguimiento a procesos empresariales. (8 horas)

02.02. Seguimiento y aprendizaje en Levantamiento y sistematización de la información. (8 horas)

02.03. Seguimiento: Análisis y estrategias. (8 horas)

03. Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)

03.01. Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)

03.02. Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales) (8 horas)

03.03.

Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales) (12 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
- 1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes
ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.	
- 1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes
ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad 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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
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.	- Informes
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	
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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	

- 1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
<p>- 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.</p> <p>2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales</p>	- Informes
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
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
<p>- 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.</p> <p>2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales</p>	- Informes
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<p>- 1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto</p> <p>1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.</p> <p>2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales</p>	- Informes
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<p>- 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.</p> <p>2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales</p>	- Informes
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<p>- 1. Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.</p> <p>2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales</p>	- Informes
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
- 1. Utilizar información pertinente y de actualidad en el proyecto propuesto	- Informes
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
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.	- Informes
2. Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
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
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
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
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
- 1. Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	- Informes
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
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
- 1. Conocer la realidad del ámbito productivo de la profesión	- Informes
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
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

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch. Aproximada
Informes	Informes semanales	Capítulo 1	APORTE I	5,00	18 de abril
Informes	Informes semanales	Capítulo 1	APORTE II	10,00	23 de mayo
Informes	Informe semanal	Capítulo 1 y 2	APORTE III	15,00	27 de junio
Informes	Informes semanales, informe final de la empresa y documentación en informe final	Capítulo 1, 2 y 3	EXAMEN FINAL	20,00	La que designe secretaria

Metodología

Debemos mencionar que esta asignatura se basa en prácticas pre-profesionales, no tiene asistencia regular en aulas de clase más sí a la o las empresas seleccionadas por los alumnos donde realizarán las prácticas, por lo tanto tampoco tienen un sistema de evaluación con exámenes sino más bien de entrega-revisión de informes semanales y finales.

Los alumnos deben seleccionar una o varias empresas para realizar sus prácticas, que son de dos tipos, una Pasantía donde se pretende buscar experiencia en el campo tecnológico de la profesión y una Problemática Profesional donde deben buscar sus primeras experiencias en la práctica del diseño gráfico.

Los alumnos pueden realizar estas prácticas una vez cumplidos los requisitos exigidos. Podrán seleccionar empresas en el ámbito local, nacional o internacional. Entregarán informes semanales que serán llenados con la supervisión de un responsable de la empresa y contarán las horas de las tareas a ellos encomendadas. Al final presentarán un reporte global de experiencia de cada una de las prácticas en formato PDF y la empresa calificará además al estudiante en un formulario y representará el 60% de la evaluación de la asignatura.

Criterios de Evaluación

La evaluación tiene dos partes, la que realiza la empresa y para el efecto presentan el alumno un formulario donde el tutor de la empresa califica su rendimiento sobre 8 ítems diferentes y con una nota sobre 80 puntos. Estos por una regla de tres se transforman en los 30 puntos de interciclo de la asignatura y los 20 puntos de evaluación final corresponde a una calificación que realiza el tutor profesor designado sobre los informes semanales entregados, su puntualidad en la entrega, en la calidad de la información proporcionada en los mismos y en la documentación de cada una de las prácticas presentadas por los alumnos en un documento PDF.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Best Kathryn.(2007). Management del diseño. España: Parramon.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **04/04/2016**

APROBADO