



Fecha Aprobación:  
**17/03/2014**

## UNIVERSIDAD DEL AZUAY

### FACULTAD DE DISEÑO

### ESCUELA DE DISEÑO

### CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### Sílabo

#### 1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0165

Créditos: 4

Nivel: 6

Paralelo: 6A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 64

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico: rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0062 DISEÑO 5 OBJETOS

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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

##### 1. Investigación y diagnóstico

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

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

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

##### 2. Programación

2.1. Referentes y condiciones para el proyecto (8 horas)

2.2. Levantamiento y sistematización de la información (8 horas)

2.3. Analisis y estrategias (8 horas)

##### 3. Propuestas

3.1. Bocetación (8 horas)

3.2. Anteproyecto (8 horas)

3.3. Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (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>
<b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b>	
- Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
<b>an. Identificar, clasificar y definir procesos productivos</b>	
- Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	- Avances de proyectos - Documentos digitalizados - CDs
<b>at. Generar y gestionar proyectos de diseño</b>	
- Analizar problemáticas y requerimientos del contexto productivo y los clientes para plantear soluciones reales	
- Conocer y utilizar las herramientas de planificación y seguimiento utilizadas en procesos productivos reales en la empresa, oficina o taller.	
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios</b>	
- Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	
<b>ba. Comunicarse técnicamente</b>	
- Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	
<b>bb. Comportarse en forma ética y respetuosa</b>	
- Integrarse y trabajar eficientemente en equipos y ambientes de trabajo en oficinas de diseño y construcción	

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

##### Metodología

Esta materia se enfoca fundamentalmente al aprendizaje en una situación real de trabajo, en donde se busca una interacción y aprendizaje en la relación estudiante-empresa. La experiencia de aprendizaje se construye en la interrelación y se espera que tanto la empresa como el alumno sean los beneficiarios de una relación productiva en la teoría-práctica. El seguimiento se realiza en dos instancias: El tutor de la empresa es quien guía al estudiante en su ejercicio preprofesional y revisa rigurosamente el cumplimiento de las actividades acordadas previamente por las dos partes. El tutor académico (profesor de la materia), es quien está en permanente contacto con el alumno, revisa informes y verifica el aprendizaje y el cumplimiento.

##### Criterios de Evaluación

La evaluación de esta materia en coherencia con el esquema de desarrollo de la misma plantea una evaluación externa (tutor externo-empresa) y una interna (tutor académico-profesor). De manera que los procesos de aprendizaje, producción y vinculación al medio son evaluados (60%), así como el producto final presentado como resultado de la práctica (40%). En esta materia se realiza una evaluación final, no existen notas parciales.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Lidwel William.(2010). Principios universales. España: Blume. UDA. 40564.
- PORTER, TOM; GOODMAN, SUE..(1992). Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. España: Gustavo Gili. UDA. 60689.
- ROMERO MONJE, FABIO.(2006). Dibujo de ingeniería. Colombia: Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería. UDA. 68752.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- MEDIAactive. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10212338&p00=3d+max>.
- Pepper, Jon.. Obtenido de proquest: [www.proquest.com](http://www.proquest.com).

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. 3ds Max. 2013.
- Autodesk. Inventor. 2013.
- Autodesk. AutoCAD. 2013.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **17/03/2014**

**APROBADO**