

**PROGRAMA DE ASIGNATURA UV
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Facultad	Arquitectura	Carrera	DISEÑO		
Nombre	Gestión Projectual	Código	DIS 415		
Nivel	Séptimo semestre	Duración	1 semestre		
Requisito(s)	No tiene				
Horas cronológicas semanales			N° de semanas	Total de horas semestrales	N° de créditos
Docencia directa	Trabajo autónomo	Total			
(A)	(B)	(C=A+B)	(D)	(E=C*D)	(F=E/27)
3	1,5	4,5	18	81	3

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Gestión Projectual es una asignatura de carácter teórica-práctica en modalidad presencial, que pertenece al Segundo y Tercer Nivel de Dominio del Ciclo de Formación de Licenciatura de la Carrera de Diseño.

Esta asignatura permite que el estudiante pueda gestionar a través del diagnóstico, la coordinación, la negociación y el diseño de un proyecto, el rol activo del diseñador en las decisiones en torno a un proyecto, producto y/o servicio.

Los propósitos de la asignatura se implementarán a través de metodologías basada en proyecto que permitirán la entrega de herramientas teóricas tendientes a la gestión projectual basada en la temática que se esté trabajando en la asignatura de Taller Proyecto de Diseño I.

3. APORTE AL PERFIL DE EGRESO

Esta asignatura contribuye al Perfil de Egreso de la Licenciatura y Título Profesional de la Carrera de Diseño a través de los Resultados de Aprendizaje y Desempeños Clave de las siguientes competencias en su Segundo y Tercer Nivel de Dominio.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PERFIL DE EGRESO

CE1 PROYECTUAL:

Elabora propuestas de diseño a partir del entendimiento de la complejidad y multidimensionalidad de las problemáticas, caracterizadas por su valor innovador como solución a necesidades humanas materializándose, en servicios, productos y comunicación.

Nivel de Dominio ND3

Concibe y desarrolla proyectos de Diseño, evidenciando el valor diferenciador e integrando la visión de Sistema Producto con respecto al contexto estudiado.

CE4 GESTIÓN / ND3

Gestiona la interrelación de los componentes del diseño: idea, usuario, producto, proyecto y empresa u organización, para la articulación y consecución de las etapas y actividades propuestas en la formulación de un proyecto concebido en un espacio contextual real y concreto.

Nivel de Dominio ND3

Evalúa los escenarios de desempeño disciplinar considerando los principios de gestión projectual y/o el desarrollo de emprendimientos.

CE5 HUMANISTA:

Valora las relaciones que el ser humano establece con su entorno con el fin de orientar el desarrollo armónico, sostenible y sustentable de los objetivos disciplinares, atendiendo su coherencia con las realidades socioculturales, con especial atención en la promoción de una filosofía disciplinar con responsabilidad política y ética.

Nivel de Dominio ND3

Propone investigación básica en el campo del Diseño para orientar el desarrollo de los objetivos disciplinares desde la perspectiva personal (sentido y valor).

COMPETENCIAS GENÉRICAS SELLO UV

CG3 SENTIDO DE LO PÚBLICO:

Actúa en forma ética, demostrando un comportamiento inclusivo con responsabilidad ciudadana en diversos contextos, considerando el impacto social, económico y medioambiental de su desempeño profesional.

Nivel de Dominio ND2

Demuestra comportamientos éticos asociados a la responsabilidad ciudadana en contextos de vinculación con el medio.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN

Nombre	Gestión Proyectual
Código	DIS 415
Requisito(s)	No tiene

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DESEMPEÑOS

Al término de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes **Resultados de Aprendizaje del Segundo y Tercer Nivel de Dominio de las Competencias Específicas del Perfil de Egreso** a las que apunta la asignatura tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes.

Competencia Específica: CE1 PROYECTUAL / ND3

RA3: Verifica y coteja los nuevos escenarios asociados para el desarrollo del proyecto de Diseño.

- Identifica los escenarios del contexto que presentan oportunidades para soluciones de Diseño.
- Analiza y propone críticamente problemas para resolver a través de la gestión.

Competencia Específica: CE4 GESTIÓN / ND3

RA1: Utiliza herramientas e instrumentos de gestión para vincular el proyecto de Diseño con agentes productivos y actores sociales.

- Dispone los conocimientos adquiridos para articular una respuesta de diseño con fundamento en la gestión proyectual.

RA2: Aplica herramientas e instrumentos de gestión para la exploración de alternativas de desarrollo de un emprendimiento a partir de los alcances del proyecto de Diseño.

- Adecúa un diagnóstico integrador a los problemas referidos a un proyecto, producto o servicio de diseño.
- Dispone propuestas de solución a través de la organización y coordinación para los problemas diagnosticados.

Competencia Específica: CE5 HUMANISTA / ND3

RA2: Fundamenta una visión personal sobre las problemáticas contextuales asociadas a un proyecto de Diseño y/o ejercicio disciplinar.

- Reflexiona la integración de nuevas soluciones para orientarlas a un contexto de estudio específico.

Al término de la asignatura los estudiantes serán capaces de demostrar los siguientes **Desempeños** tanto en conocimientos, habilidades y/o actitudes de las **Competencias Genéricas del Perfil de Egreso Sello UV** a las que apunta la asignatura.

Competencia Genérica Sello UV: CG2 VALORACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PARTICIPATIVAS / ND2

DC1: Organiza actividades inspiradas en diagnósticos participativos para beneficio de la comunidad local y/o regional.

- Adecúa los conocimientos adquiridos de manera pertinente para el contexto local donde serán aplicados.
- Genera vínculos entre las propuestas de solución y la comunidad para el beneficio del proyecto y los usuarios.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

Resultados de Aprendizaje Desempeños	Unidades de Aprendizaje y Contenidos
<p>CE1 PROYECTUAL / ND3 RA3: Verifica y coteja los nuevos escenarios asociados para el desarrollo del proyecto de Diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los escenarios del contexto que presentan oportunidades para soluciones de Diseño. • Analiza y propone críticamente problemas para resolver a través de la gestión. <p>CE4 GESTIÓN / ND3 RA1: Utiliza herramientas e instrumentos de gestión para vincular el proyecto de Diseño con agentes productivos y actores sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispone los conocimientos adquiridos para articular una respuesta de diseño con fundamento en la gestión proyectual. <p>RA2: Aplica herramientas e instrumentos de gestión para la exploración de alternativas de desarrollo de un emprendimiento a partir de los alcances del proyecto de Diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa un diagnóstico integrador a los problemas 	<p>UNIDAD I Conceptualización y contexto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definiciones y terminologías de la gestión de proyectos. • Nuevos escenarios. • Herramientas, códigos y lenguajes. <p>UNIDAD II Identificación del rol del Diseño en la gestión de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento estratégico. • Operador de diseño / Gestor de diseño. • Diseño, estrategia y gestión. <p>UNIDAD III Diseño y formulación de gestión proyectual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alternativas de resolución a través de la gestión. • Propuesta de gestión proyectual. • Evidencia del impacto de la propuesta.

<p>referidos a un proyecto, producto o servicio de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispone propuestas de solución a través de la organización y coordinación para los problemas diagnosticados. <p>CE5 HUMANISTA / ND3 RA2: Fundamenta una visión personal sobre las problemáticas contextuales asociadas a un proyecto de Diseño y/o ejercicio disciplinar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona la integración de nuevas soluciones para orientarlas a un contexto de estudio específico. <p>CG2 VALORACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PARTICIPATIVAS / ND2 DC1: Organiza actividades inspiradas en diagnósticos participativos para beneficio de la comunidad local y/o regional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa los conocimientos adquiridos de manera pertinente para el contexto local donde serán aplicados. • Genera vínculos entre las propuestas de solución y la comunidad para el beneficio del proyecto y los usuarios. 	
---	--

4. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

UNIDAD I Conceptualización y contexto	
<ul style="list-style-type: none"> • Clase expositiva y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas
UNIDAD II Identificación del Rol del Diseño en la Gestión de Proyectos	
<ul style="list-style-type: none"> • Clase expositiva y debate • Estudio de casos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas • Aprendizaje colaborativo
UNIDAD III Diseño y Formulación de Gestión Projectual	
<ul style="list-style-type: none"> • Clase expositiva y debate • Formulación de proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyecto • Aprendizaje colaborativo

5. METODOLOGÍA O ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Tipos de evaluación	Instrumentos*	Porcentaje (%)
UNIDAD I Conceptualización y Contexto		
Evaluación Diagnóstica	Ejercicios prácticos para evaluación de contenidos. Pauta de cotejo	30%
Evaluación Sumativa		
UNIDAD II Identificación del Rol del Diseño en la Gestión de Proyectos		
Evaluación Fomativa	Ejercicios prácticos para evaluación de contenidos. Pauta de cotejo	30%
Evaluación Sumativa		
UNIDAD III Diseño y Formulación de Gestión Projectual		
Evaluación Diagnóstica	Ejercicios prácticos para evaluación de contenidos. Pauta de cotejo	40%
Evaluación Fomativa		
Evaluación Sumativa		
* Los instrumentos de evaluación se detallarán en la planificación de la asignatura en cuanto al contenido y modo de medición específicos.		

La escala de calificaciones y requisitos de aprobación está regulada en el D.E. N° 2133/01 Reglamento General de Estudios de Pregrado: Artículo 14°. *Cada asignatura culminará con una nota o calificación final que corresponderá a los siguientes conceptos: Nota de 1,0 a 3,9 Malo; Nota de 4,0 a 5,0 Regular; Nota de 5,1 a 6,0 Bueno; Nota de 6,1 a 7,0 Muy Bueno. La escala de notas será de 1,0 a 7,0. Las notas se expresarán en números enteros y fracciones hasta en décimas, aproximándose a la décima superior a las centésimas iguales o superiores a 0,05 y despreciándose las centésimas iguales o inferiores a 0,04; sin perjuicio de lo indicado en el Artículo 32. Para aprobar una asignatura se requiere que la nota o calificación final calculada con la debida ponderación sea igual o superior a 4,0.*

6. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

6.1. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA OBLIGATORIA						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1	Martínez Pedrós, Daniel and Milla Gutiérrez, Artemio	Introducción al Plan Estratégico	Ediciones Díaz de Santos	2005	9788499694184	Disponible ilimitado en e-book UV
2	De Pietro, Sergio Salvador	Diseñar hoy: visión y	Editorial Nobuko	2009	9781449233464	Disponible ilimitado en

	and Hamra, Pablo	gestión estratégica del diseño				e-book UV
3	Leiro, Reinaldo J.	Diseño, estrategia y gestión	Ediciones Infinito	2008	9789879393680	Disponible ilimitado en e-book UV
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA						
	Autor	Título	Editorial	Año	ISBN	Nº Ejemplares Disponibles en Biblioteca de la Carrera
1	Berzbach, Frank	Psicología para creativos: primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo	Editorial Gustavo Gili	2010	9788425227776	Disponible ilimitado en e-book UV

6.2. LINKOGRAFÍA

Tipo	Autor	Título Artículo, Documento o Sitio Web	Año Edición o Actualización o Copyright	Título e-Revista o e-Libro	Vol(Nº)	Dirección Electrónica (URL)	Disponible en

6.3. OTROS RECURSOS

Sala teórico con recursos multimediales.
--

//

Responsable(s) del programa	Oscar Acuña Pontigo, Alejandro Osorio Morán		
Docente(s) a cargo	Eduardo Abarca Lucero		
Versión	2019/1	Fecha de Actualización	2020