



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

1. Datos

Materia: DISEÑO GRÁFICO (ITINERARIO EDUCOMUNICACION)

Código: FLC0456

Paralelo: A

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico: js malo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

Nivel: 8

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
24	36		36	120

2. Descripción y objetivos de la materia

La materia parte de realizar un abordaje del rol del diseño gráfico en la educación; analiza las funciones comunicativas de la imagen, el tratamiento gráfico de la información; culminando con la aplicación del diseño gráfico en ambientes y entornos educativos

La materia diseño gráfico se articula con el resto de currículum, puesto que a partir de ella se pretenderá adquirir el conocimiento necesario para el uso de herramientas requeridas en el ámbito educativo, de tal manera que éstas contribuyan a potenciar las metodologías de aprendizaje.

Se trata de una materia que permitirá la aplicación del diseño gráfico en ambientes educativos, partiendo del conocimiento de ésta área.

El diseño gráfico contribuye de manera significativa a la formación del futuro docente; puesto que permite contar con herramientas capaces de ejercer la educación de manera contextualizada, integral, lúdica; de tal manera que se adapte a lo que requiere el sistema educativo contemporáneo; permitirá potencializar el rol de la imagen en el sistema educativo, así como la transmisión de significados a partir de la misma.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	Diseño gráfico en la educación
1.1.	La didáctica en el diseño gráfico ¿Qué, cómo y para qué enseñar? (3 horas)
1.2.	Reflexión de teoría y práctica (3 horas)
1.3.	Métodos de proyectos como estrategia didáctica (3 horas)
2	El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión.
2.1.	El diseño gráfico como técnica de comunicación (3 horas)

2.2.	Del mensaje visual, al mensaje visual (3 horas)
2.3.	Importancia del contexto (3 horas)
2.4.	Herramientas de configuración (3 horas)
2.5.	Herramientas del lenguaje visual (3 horas)
3	El tratamiento gráfico de la información.
3.1.	Tipos de representación mediante el lenguaje visual (3 horas)
3.2.	Tipos de representaciones visuales según las características del soporte (3 horas)
3.3.	La función de una imagen depende del contexto (3 horas)
4	Diseño gráfico y ergonomía cognitiva.
4.1.	Modelos cognitivos en ergonomía centrados en el individuo (4 horas)
4.2.	Aspectos sociales y organizativos en ergonomía (3 horas)
4.3.	Métodos de investigación e intervención en ergonomía (3 horas)
4.4.	Aplicaciones de ergonomía cognitiva (3 horas)
4.5.	Ergonomía cognitiva y la tecnología del futuro (3 horas)
5	Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.
5.1.	Introducción a la ludomática (2 horas)
5.2.	Qué son los ambientes lúdicos en ludomática (3 horas)
5.3.	Ambientes de aprendizaje (3 horas)
5.4.	Cultura visual y educación (3 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-Comprende la correlación interdisciplinaria entre la educación y el diseño	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Construye propuestas de material didáctico mediante la aplicación de conocimientos básicos del diseño.	-Informes -Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Los estudiantes realizarán un trabajo de investigación referente a los temas vistos en clase	Diseño gráfico en la educación	APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Informes	Los estudiantes realizaran un informe de un tema específico a analizar	Diseño gráfico en la educación, El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión.	APORTE	10	Semana: 6 (06/05/20 al 11/05/20)
Reactivos	Los estudiantes relizarán una evaluación de reactivos en base a los temas vistos en clase	Diseño gráfico en la educación, El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información.	APORTE	5	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Investigaciones	Los estudiantes realizarán un trabajo de investigación sobre ergonomía cognitiva aplicado a casos de entornos de aprendizaje	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad,	APORTE	5	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información.			
Informes	Los estudiantes realizarán un informe analizando un entorno de aprendizaje, aplicando conocimientos y criterios aprendidos en las clases, lecturas e informes entregados	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	APORTE	5	Semana: 16 (15/07/20 al 20/07/20)
Reactivos	Examen de reactivos	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Los estudiantes plantearán una propuesta de aprendizaje ludomática, en base a criterios y conceptos aprendidos y revisados en clase	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Examen de reactivos	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de un caso práctico, en base a conocimientos adquiridos en el ciclo	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante la lectura y análisis de casos referente al diseño gráfico, los estudiantes podrán tomar decisiones coherentes adecuadas, analizar determinados puntos claves, al momento de plantear propuestas en el campo lúdico del diseño gráfico en ambientes y entornos educativos.

El diseño gráfico contribuye de manera significativa a la formación del futuro docente; puesto que permite contar con herramientas capaces de ejercer la educación de manera contextualizada, integral, lúdica; de tal manera que se adapte a lo que requiere el sistema educativo contemporáneo; permitirá potencializar el rol de la imagen en el sistema educativo, así como la transmisión de significados a partir de la misma.

Criterios de Evaluación

En base a los conceptos teóricos y prácticos, se evaluarán los conocimientos aplicados a diferentes casos y tipos de evaluaciones

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
José J. Cañas Yvonne Waerns	Editorial Médica Panamericana	Ergonomía Cognitiva Aspectos Psicológicos de la Interacción de las Personas con la Tecnología de la Información	2001	84-7903-597-8
Jenn + Ken Visocky O'Grady	How Books	The Information Design Handbook	2009	1-60061-048-X
Leonor Arfuch, Norberto Chaves, María Ledesma	Paidós	Diseño y Comunicación Teoría y Enfoques críticos	2005	950-12-2709-
LUPTON, E; PHILLIPS J.C.	Gustavo Gili	DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS	2008	9788425223259

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/03/2020**

Estado: **Aprobado**