UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

1. Datos

Materia: DISEÑO GRÁFICO(ITINERARIO EDUCOMUNICACION)
Código: FLC0456
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@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	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Construye propuestas de material didáctico mediante la aplicación de conocimientos básicos del diseño.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Diseño gráfico en la educación	Diseño gráfico en la educación	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Comunicación Visual en 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 DESEMPEÑO	5	Semana: 8 (03/05/21 al 08/05/21)
Trabajos prácticos - productos	Gamificación	Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 10 (17/05/21 al 21/05/21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño y desarrollo de un RDD	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 FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación del proyecto	Diseño gráfico en la educación, Diseño gráfico y ergonomía cognitiva., El diseño gráfico y la	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		comunicación visual: funciones comunicativas de la imagen gráfica: identidad, información y persuasión., El tratamiento gráfico de la información., Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos.			
Trabajos prácticos - productos	Diseño y desarrollo de un RDD	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 ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación del proyecto	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 SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

Metodología

Exposición en clases de los aspectos teóricos de cada tema, acompañados de ejemplos y del análisis de diferentes situaciones prácticas que involucren dichos conocimientos teóricos.
En las etapas que sea posible, se realizarán análisis de casos para aplicar la información teórica en el campo práctico. De la misma forma, siempre que sea posible, se acompañará la exposición de los temas con la visualización de ejemplos prácticos.
Para cada uno de los temas que se tratarán en la materia se desarrollarán, exposición de conceptos por parte del profesor; asignación de lecturas y exposición por parte del alumno de los temas correspondientes; elaboración de ejercicios, participación individual y colectiva en debates temáticos controlados, se analizarán casos de éxito y se plantearán proyectos con fuerza en la metodología analizada.

Criterios de Evaluación

Se evaluará, por una parte, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos teóricos, a través de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos a través de las lecturas de refuerzo.
Por otro lado, se evaluará también la aplicación de los conocimientos adquiridos con la ejecución de trabajos prácticos en los cuales entren en juego las metodologías estudiada

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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: 11/03/2021

Estado: Aprobado