



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** ERGONOMÍA  
**Código:** EGR0013  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2021 a Febrero-2022  
**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN  
**Correo electrónico:** pcarrion@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

**Nivel:** 5

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	16	56	120

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

Temas relacionados a la Ergonomía y como esta se relaciona con la carrera en los diferentes campos, así como sus diferentes aplicaciones.

Se articula en campos de semiótica, maquetación, psicología del color, usabilidad, fisiología, tipografía, dimensiones, tipos de soportes (impresos y digitales) entre otras y como permite generar propuestas profesionales con criterios, base y sustento teórico, al momento de planificar o desarrollar un producto de comunicación, en todos los campos aplicables.

La importancia de la ergonomía como fuente de conocimiento para el diseño gráfico radica en su óptica y estudio de los usuarios, y los diferentes artefactos diseñados y construidos en diferentes grados de jerarquía.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>1</b>	<b>Introducción a la Ergonomía</b>
1.1.	La Ergonomía (3 horas)
1.2.	Factores humanos (3 horas)
<b>2</b>	<b>Actividades humanas, su naturaleza y efectos.</b>
2.1.	Psicología de la percepción visual: Gestalt y semiótica (3 horas)
2.2.	Sistema visual (3 horas)
2.3.	Psicología del color (3 horas)
2.4.	Sistemas de Información (6 horas)
<b>3</b>	<b>Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.</b>
3.1.	Formatos y resolución (3 horas)

3.2.	Cromática y Contraste (3 horas)
3.3.	Consideraciones para tipografía (3 horas)
3.4.	Distancias y Dispositivos (3 horas)
<b>4</b>	<b>Usabilidad.</b>
4.1.	Componentes de la Usabilidad (5 horas)
4.2.	Evaluación de la Usabilidad (10 horas)

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.

	Evidencias
-Identifica y define las relaciones existentes entre los factores humanos y el diseño.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Integra los conocimientos adquiridos y la relación entre Usuario Artefacto.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce aplicaciones en las variantes ergonómicas que intervienen en la configuración de los objetos.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Reactivos	Introducción a la Ergonomía	APORTE	2	Semana: 3 (04/10/21 al 09/10/21)
Reactivos	Reactivos	Introducción a la Ergonomía	APORTE	3	Semana: 4 (11/10/21 al 16/10/21)
Reactivos	Control de lectura en base a reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía	APORTE	5	Semana: 6 (25/10/21 al 30/10/21)
Investigaciones	Trabajo de Investigación y presentación como video	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	APORTE	5	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Reactivos	Reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	APORTE	5	Semana: 10 (22/11/21 al 27/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de análisis de casos de estudio	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	APORTE	10	Semana: 14 (20/12/21 al 23/12/21)
Reactivos	Reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Examen Final Práctico	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Reactivos	Reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02/02/22 al 05/02/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la nota del Trabajo Práctico	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02/02/22 al 05/02/22)

Metodología

Criterios de Evaluación

## 6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LILIA R. PRADO LEÓN		FACTORES ERGONÓMICOS EN EL DISEÑO: PERCEPCIÓN VISUAL	2001	
J.A.Cruz G. / A.Garnica G.	ECOE EDICIONES	ERGONOMÍA APLICADA	2001	
CECILIA FLORES		ERGONOMÍA PARA EL DISEÑO	2001	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: 14/09/2021

Estado: Aprobado