

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ERGONOMÍA
Código: EGR0013
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

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

1.1.	La Ergonomía
1.2.	Factores humanos
2.1.	Psicología de la percepción visual: Gestalt y semiótica
2.2.	Sistema visual
2.3.	Psicología del color
2.4.	Sistemas de Información
3.1.	Formatos y resolución
3.2.	Cromática y Contraste
3.3.	Consideraciones para tipografía

3.4.	Distancias y Dispositivos
4.1.	Componentes de la Usabilidad
4.2.	Evaluación de la Usabilidad

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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

-Identifica y define las relaciones existentes entre los factores humanos y el diseño.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos - productos

-Integra los conocimientos adquiridos y la relación entre Usuario Artefacto.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos - productos

-Reconoce aplicaciones en las variantes ergonómicas que intervienen en la configuración de los objetos.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Prueba Reactivos	Introducción a la Ergonomía	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo	Actividades humanas, su naturaleza y efectos.	APORTE	10	Semana: 8 (06-NOV-23 al 11-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo	Usabilidad., Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	APORTE	15	Semana: 12 (04-DIC-23 al 09-DIC-23)
Evaluación escrita	Reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo	Usabilidad.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Evaluación escrita	Reactivos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos., Introducción a la Ergonomía, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo	Usabilidad.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Como estrategias Metodológicas se realizarán lecturas de fragmentos de libros en donde se revisa teoría expuesta y aplicada en base al análisis de estudios previos realizados.	Autónomo
Como estrategias Metodológicas se realizarán lecturas de fragmentos de libros en donde se revisa teoría expuesta y aplicada en base al análisis de estudios previos realizados.	Horas Autónomo
Con el material revisado en clases se realizaran estudios de casos y diagnósticos de ejemplos reales.	Horas Práctico
Mediante la exposición de diapositivas, los estudiantes conocerán diferentes aspectos en donde puede ser aplicada la Ergonomía visual, al igual que criterios técnicos y teóricos de algunas referencias bibliográficas que se utilizarán para esta clase	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes deben aplicar de forma independiente los conocimientos teóricos en proyectos prácticos de diseño gráfico y ergonomía. La evaluación se basará en la calidad de estos proyectos y en la capacidad de los estudiantes para aplicar la teoría en la práctica.	Autónomo
Se tomará en cuenta la coherencia y pertinencia del objeto analizado, al igual que su diagnóstico y sugerencias por parte de los estudiantes, en base a los materiales revisados en clase y las lecturas.	Horas Autónomo
Los estudiantes en grupo de trabajo (se definirá según el número de estudiantes por clase) realizarán un esquicio como trabajo final, en donde puedan desarrollar con criterio un análisis de caso, al igual que un diagnóstico y sugerencias de un caso de estudio.	Horas Práctico
En base a los contenidos teóricos, técnicos, de lecturas y análisis realizados se realizara una prueba de reactivos de 20 preguntas con respuesta de opción múltiple.	Total docencia

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	
CÉCILIA FLORES		ERGONOMÍA PARA EL DISEÑO	2001	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/09/2023**

Estado: **Aprobado**