



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ERGONOMÍA
Código: DDG405
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2024 a Junio-2024
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	32	32	96

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia, de carácter teórico-práctico, aborda temas relacionados a la Ergonomía Visual en su relación con los diferentes campos de aplicación de la carrera.

Se articula con campos como la semiótica, la maquetación de piezas gráficas, la psicología del color, la usabilidad, la fisiología, la tipografía, el dimensionamiento de los elementos de diseño, el estudio de los tipos de soportes (impresos y digitales) entre otras. Permite generar propuestas profesionales con criterios, bases y sustentos teóricos al momento de planificar o desarrollar un producto de comunicación, en todos los campos de aplicación.

La importancia de la Ergonomía como fuente de conocimiento para el diseño gráfico radica principalmente en los aspectos ópticos, en el estudio de usuarios y de los diferentes artefactos de comunicación diseñados y construidos en distintos grados de jerarquía.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.0	Introducción a la Ergonomía
1.1	Principios, definiciones, tipos
1.2	Factores humanos en la ergonomía
2.0	Actividades humanas, su naturaleza y efectos
2.1	Psicología de la percepción visual: En el Diseño
2.2	Psicología de la percepción visual: Corrección visual
2.3	Psicología de la percepción visual: Sistemas visuales
3.0	Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico

3.1	Formatos y resolución
3.2	Cromática y contraste en señalización
3.3	Distancias y percepción visual
4.0	Usabilidad
4.1	Usabilidad, principios y definiciones
4.2	Como mejorar la usabilidad

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

. cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

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

-Proyectos
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicios de Observación e Investigación	Introducción a la Ergonomía	APORTE	10	Semana: 2 (04-MAR-24 al 09-MAR-24)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicios de aplicación de conocimientos	Actividades humanas, su naturaleza y efectos	APORTE	10	Semana: 6 (01-ABR-24 al 06-ABR-24)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajos Prácticos de materia revisada en clases	Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico	APORTE	10	Semana: 11 (06-MAY-24 al 11-MAY-24)
Proyectos	Presentación de Proyecto final	Actividades humanas, su naturaleza y efectos, Introducción a la Ergonomía, Usabilidad, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico	EXAMEN	10	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Reactivos	Examen final	Actividades humanas, su naturaleza y efectos, Introducción a la Ergonomía, Usabilidad, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico	EXAMEN	10	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Proyectos	Se mantiene la calificación del proyecto final	Actividades humanas, su naturaleza y efectos, Introducción a la Ergonomía, Usabilidad, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Reactivos	Examen supletorio	Actividades humanas, su naturaleza y efectos, Introducción a la Ergonomía, Usabilidad, Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño gráfico	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Como estrategias metodológicas se realizarán análisis prácticos de casos de estudio relacionados con la teoría expuesta.	Autónomo
Las clases se llevarán 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 estas clases.	Total docencia
Con el material revisado en clases se realizaran estudios de casos y diagnósticos de ejemplos reales.	

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se tomará en cuenta la coherencia y pertinencia del objeto analizado, al igual que su diagnóstico y las sugerencias por parte de los estudiantes, en base a los materiales revisados en clase y las lecturas.	Autónomo
Se trabajará con rúbricas de evaluación y asignación de trabajos basados en los componentes teóricos revisados y evaluaciones teóricas en base a pruebas escritas o de reactivos.	Total docencia
Los trabajos prácticos se desprenden del los capítulos revisados en clase y basados en los objetivos de aprendizaje. Los trabajos deben cumplir requisitos de calidad gráfica y formatos de entrega acordes a la materia.	

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CECILIA FLORES		ERGONOMÍA PARA EL DISEÑO	2001	
Cruz, Alberto.	Ecoe Ediciones.	Ergonomía aplicada.	2010	9789586486644
LILIA R. PRADO LEÓN		FACTORES ERGONÓMICOS EN EL DISEÑO: 2001 PERCEPCIÓN VISUAL		

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 20/02/2024

Estado: Aprobado