

Materia : Ergonomía aplicada al Diseño Gráfico

Semestre:	V
Clave:	25130
Área:	Investigaciones Humanísticas
Departamento:	Del Medio
Tipología:	Informativa
Carácter:	Teórica – práctica
Tipo:	Obligatoria
Horas:	3
Créditos:	6
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	Arq. José Luís Guillermo Chessal Hernández
Revisó:	Arq. Rafael González Alejo
Fecha:	Mayo de 2006

Presentación de la Materia

La importancia de la percepción visual se observa al considerar de que las primeras experiencias del ser humano están en la relación con sus sentidos de lo anterior se puede con deducir la relación entre el diseñador y la ergonomía para contribuir que el producto de diseño considere la adecuación a las necesidades y características que demanda la actividad del usuario.

Objetivo general

El mundo conocerá la importancia de la ergonomía dentro del sistema de comunicación visual aplicándola en el proceso del diseño.

UNIDAD 1

La Ergonomía en el diseño gráfico

Objetivo particular: Relación entre percepción visual, diseño y ergonomía.

- 1.1 Percepción visual y comunicación.
- 1.2 Mensaje visual y diseño
 - 1.2.1 Sensoriales
 - 1.2.2 Operativos
 - 1.2.3 Culturales

- 1.3 Proceso atención sensación/percepción
 - 1.4 La atención
 - 1.4.1 Funciones de la atención
 - 1.4.2 Tipos de atención
 - 1.5 Sensación
 - 1.5.1 Diferencia entre sensación y percepción
 - 1.6 Intensidad: sensibilidad y umbrales
 - 1.7 Sensibilización y sinestesia
 - 1.8 Etapas de operación
 - 1.9 El sistema visual

UNIDAD 2

Fisiología humana.

Objetivo particular: El alumno conocerá los distintos factores para convertir la información en premisas de diseño.

- 2.1. Percepción de movimiento
- 2.2 Percepción del tamaño y la forma.
- 2.3 Capacidad y limitaciones del sistema visual humano.
- 2.4 Relación de intensidad.
- 2.5 Volumen
 - 2.6 Funciones de respuesta fotopila y estópica.
 - 2.7 Fenómeno de purkinje.
 - 2.8 Agudeza visual.
 - 2.9 Sensibilidad de la iluminación y edad.
 - 2.10 Campo visual monocular.
 - 2.11 Adaptación del ojo a los campos de iluminación.
 - 2.12 Efectos del deslumbramiento sobre el desempeño.
 - 2.13 Causas del cansancio visual.
 - 2.14 La forma.
 - 2.15 Principios psicológicos, percepción visual.
 - 2.16 Ley de pregnanz
 - 2.17 Figura fondo.

UNIDAD 3

Aplicación y evaluación ergonómica

Objetivo particular: Comprobar el conocimiento adquirido creando un diseño acorde a las necesidades físicas, psicológicas del usuario.

- 3.1. Pruebas de percepción visual en el diseño de imágenes icónicas.
- 3.2 Pruebas de laboratorio
 - 3.3 Pruebas de simulación de consumo
 - 3.4 Pruebas de visualidad/legibilidad a distancia
 - 3.5 Pruebas de visualidad/legibilidad desde un ángulo
 - 3.6 Pruebas de visualidad/legibilidad como una función de la iluminación

- 3.7 Pruebas de visualidad/legibilidad bajo condiciones deficientes
- 3.8 Pruebas de visualidad/legibilidad en un periodo corto de tiempo
- 3.9 Pruebas de lápiz y papel
- 3.10 Métodos de investigación
- 3.11 Pruebas de asociación
- 3.12 Pruebas de calificación
- 3.13 Pruebas de asociación
- 3.14 Pruebas de atribución y complementación
- 3.15 Reacciones secundarias paralelas.
- 3.16 Pruebas de reconocimiento
- 3.17 Pruebas en el ambiente natural del producto de diseño.

■

Bibliografía Básica

Salgado García