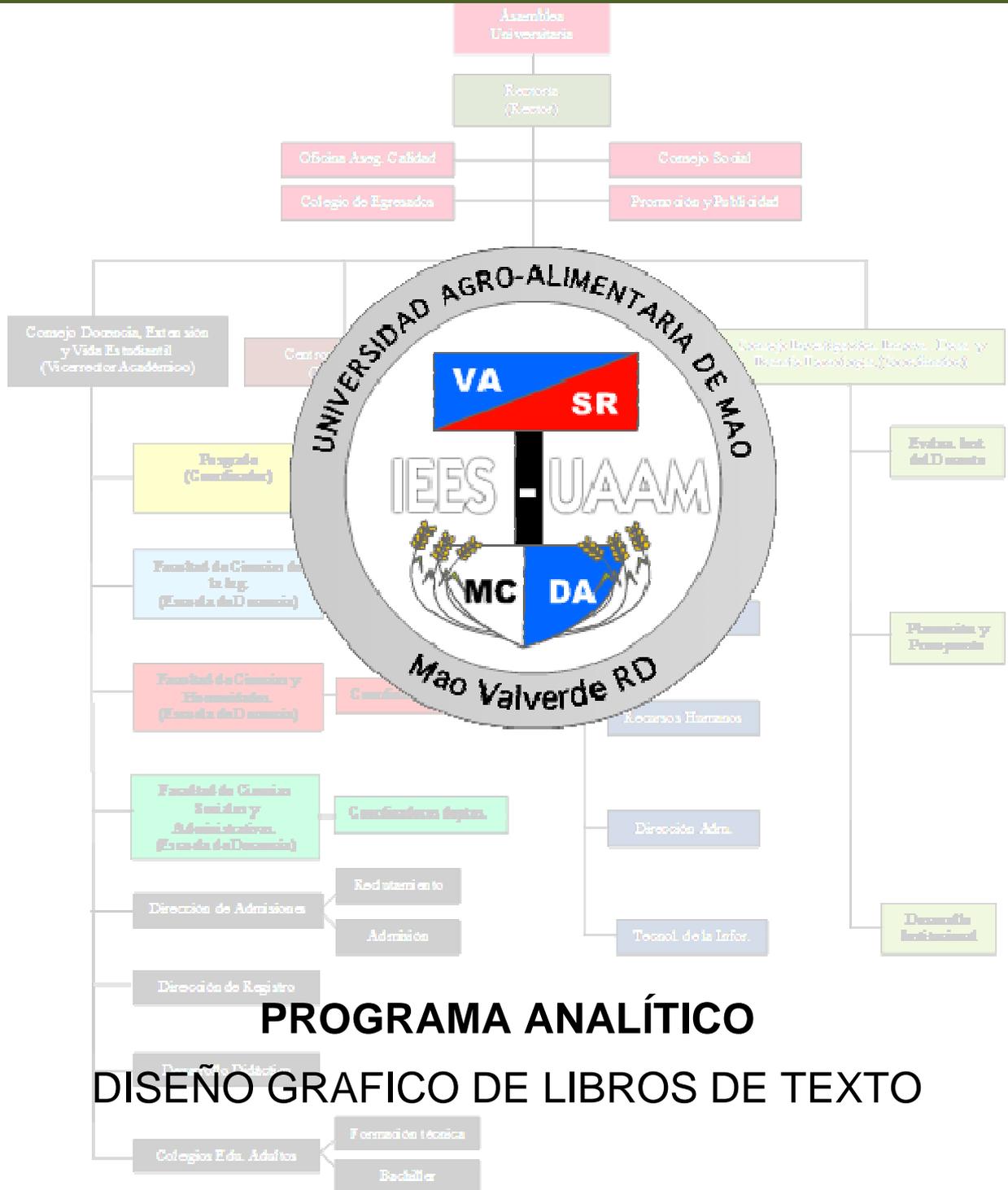


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO

“IEES-UAAM”



PROGRAMA ANALÍTICO

DISEÑO GRAFICO DE LIBROS DE TEXTO

Mao, Valverde
República Dominicana



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño Gráfico de Libros de Texto
Clave de la asignatura:	ART-207
Pre-requisito:	ART-404
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2 – 4

II. PRESENTACIÓN:

La asignatura Diseño Gráfico de Libros de Texto tiene como objeto constituir un medio de comunicación impreso, producido industrialmente, específicamente planificado para el uso en un proceso de enseñanza-aprendizaje formal. En este sentido, consta de una existencia material que incide en aspectos de uso tales como su duración, manipulación y transporte. Por otra parte, consta de una existencia simbólica, en la medida que se compone de códigos que consignan distintos tipos de información. El Diseño Gráfico debe potenciar la finalidad didáctica del Texto. Para ello, debe ser un facilitador del desempeño intelectual del estudiante, motivar al aprendizaje, reforzar sus valores y enriquecer su bagaje estético. El Diseño Gráfico juega un rol significativo en la facilidad o dificultad con que el estudiante accede y comprende los contenidos del libro.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Establecer los modelos teóricos y principios de aplicación a implementar.
- El diseño metodológico y concepción de los cursos, definiendo el tipo de objetivos, recursos, actividades, modalidades de evaluación.
- Definir el estilo de medias, gráfico e iconográfico, desde un punto de vista de educación lógica y psicológica, estableciendo zonas calientes de distribución de contenidos, acciones funcionales del interface general del usuario.
- Diseñar de forma conceptual el libro de texto.
- Establecer los requerimientos de diseño gráfico del libro de texto.
- Facilitar el uso por parte de los alumnos y aportando a los diversos requerimientos (cognitivos, afectivos, conductuales) que plantean las actividades y contenidos a lo largo del libro de texto.
- Establecer un modelo conceptual de libro de texto que conjuga el libro, el alumno y la tarea en la cual ambos interactúan dentro de un contexto educativo y sociocultural.



IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Diseño conceptual del libro de texto. En esta unidad el alumno definirá el concepto de libro de texto; identificará un perfil sistemático del alumno a quien va dirigido; analizará la tarea y contexto a establecer para la elaboración del libro texto.

- Lección 1.1. El libro de texto.
- Lección 1.2. Los estudiantes.
- Lección 1.3. La tarea.
- Lección 1.4. El contexto.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Requerimientos de Diseño Gráfico para los libros de texto. A través de esta unidad el estudiante determinará los diferentes aspectos relacionados al diseño del libro de texto.

- Lección 2.1. Señalización
- Lección 2.2. Diagramación.
- Lección 2.3. Tipografía.
- Lección 2.4. Imágenes.
- Lección 2.5. Diseño general y portada.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- El diseño de contenidos multimedia para Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Se analizará los aspectos conceptuales para la definición y planteamiento de la elaboración de un libro de texto en ambiente virtual.

- Lección 3.1. La necesidad de un planteamiento y definición general: el libro de estilo.
- Lección 3.2. Tipología de documentos en un EVA.
- Lección 3.3. La dicotomía de la información-formación en papel o digital.
- Lección 3.4. Papel versus bits: documento base.
- Lección 3.5. Papel versus bits: documentos complementarios.
- Lección 3.6. Guía de aprendizaje.
- Lección 3.7. Actividades.
- Lección 3.8. Tipología de actividades en entornos virtuales.
- Lección 3.9. Actividades de trabajos colaborativos y cooperativo



- Lección 3.10. Referencias (bibliográficas y vínculos)
- Lección 3.11. El proceso evaluativo.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Aproximación sistemática y por etapas utilizando sistemas multimedia de autor. El estudiante realizará un proyecto cuyo objeto de desarrollar una herramienta multimedia para la enseñanza virtual.

- Lección 4.1. Análisis.
- Lección 4.2. Seleccionar el tópico a tratar.
- Lección 4.3. Objetivos a cumplir.
- Lección 4.4. Definir proyecto.
- Lección 4.5. Diseño de contenidos.
- Lección 4.6. Diseño de hipervínculos de navegación.
- Lección 4.7. Evaluación de proyecto multimedia.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 4.
- Prueba Final.