

CREACION DE UN LIBRO ACADEMICO



NOMBRE DEL ALUMNO: VALERIA IVONNE LOPEZ SUAREZ.

LICENCIATURA: DISEÑO GRAFICO.

MATERIA: DISEÑO GRAFICO.

DOCENTE: MARIA EUGENIA PEDRUEZA CANO.

FECHA DE ENTREGA: SABADO 22 DE MAYO 20205.

Planteamiento del problema: Crear un libro acerca del estudio sobre el impacto del diseño grafico en material educativo titulado "Diseñar para aprender; recursos visuales en la educación universitaria".

Investigacion acerca del mercado (competencia): El libro Diseñar para aprender: recursos visuales en la educación universitaria se sitúa dentro de un campo interdisciplinario que vincula el diseño gráfico, la pedagogía y la comunicación visual.

Existen varias publicaciones académicas que pueden considerarse competencia directa o indirecta, ya sea por temática, enfoque o público objetivo. Entre las obras más relevantes destaca La imagen en el aprendizaje del reconocido comunicólogo Joan Costa. Este autor ha sido pionero en el estudio de la imagen como lenguaje y su papel en la transmisión del conocimiento. Su enfoque teórico y semiológico lo convierte en un referente en la comprensión del poder de lo visual en contextos educativos. Sin embargo, Costa se enfoca más en la teoría de la imagen y menos en la práctica del diseño gráfico aplicado específicamente a materiales educativos universitarios.

Por otro lado, Diseño instruccional y recursos didácticos, de F. Díaz Barriga y G. Hernández, es un texto ampliamente utilizado en la formación docente. En él se abordan los fundamentos del diseño instruccional, estrategias pedagógicas y el uso de recursos

didácticos, incluyendo los visuales. Aunque este libro ofrece una sólida base pedagógica, su tratamiento del diseño gráfico es general y más enfocado a la planificación educativa que al diseño visual en sí. También es relevante considerar obras como *Visual Literacy: Learn to See, See to Learn* de Lynell Burmark, quien propone que la alfabetización visual es esencial para la educación del siglo XXI. Burmark defiende el uso estratégico de imágenes, color y tipografía para facilitar el aprendizaje, especialmente en contextos digitales. Su trabajo aporta ideas valiosas sobre cómo los elementos visuales influyen en la memoria y la atención, pero su enfoque es más general y aplicado a distintos niveles educativos, no exclusivamente al universitario.

Analysis y síntesis: “Diseñar para aprender: recursos visuales en la educación universitaria” es una obra que articula teoría, práctica y casos reales para demostrar el impacto del diseño gráfico en el ámbito educativo universitario. Su enfoque es integral, pues no se limita a la estética del material didáctico, sino que profundiza en cómo los principios del diseño visual pueden transformar la manera en que se transmite y se asimila el conocimiento.

Desde el primer capítulo, el texto destaca la relevancia del diseño como medio pedagógico, y no como un elemento decorativo. Cada sección está construida sobre bases académicas y experiencias institucionales, lo que fortalece su credibilidad. El libro no solo presenta herramientas tecnológicas de fácil acceso (como Canva, Figma o Genially), sino que también aborda temas esenciales como la accesibilidad, la inclusión y la profesionalización del docente como diseñador de experiencias visuales.

Una de las fortalezas principales del libro es la exposición de casos reales, con resultados medibles que evidencian mejoras en la comprensión, participación y retención del contenido gracias al uso de recursos visuales adecuados. Además, la obra propone estrategias viables para integrar el diseño gráfico en la práctica docente, tanto desde una perspectiva individual como institucional.

El lenguaje utilizado es claro, formal y accesible para docentes, estudiantes e investigadores, manteniendo siempre un tono profesional. La estructura del libro es lógica y coherente, lo que facilita su lectura y consulta puntual por capítulos.

En conclusión, el libro promueve una visión del docente como comunicador visual y diseñador de experiencias, subrayando la importancia de crear materiales educativos claros, inclusivos y funcionales, que estén al servicio del aprendizaje.



 Aplikasi	 Membaca	 Membaca	 Membaca	 Membaca
 Dik	 Dik	 Dik	 Dik	 Dik
 Kreatifitas	 Kreatifitas	 Kreatifitas	 Kreatifitas	 Dik