

## PROPUESTA METODOLÓGICA

	OBJETIVO ESPECÍFICO	RESULTADO ESPERADO DEL OBJETIVO	ACTIVIDADES	PROPÓSITO	FUENTE DE INFORMACIÓN	MÉTODO DE ANÁLISIS Ó DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN	PRODUCTO ELABORADO	UTILIZACIÓN DE SOFTWARE (SI APLICA)	
1	<i>Analizar los aportes de Pictos como sistema de apoyo visual para la accesibilidad cognitiva.</i>	Conocer la relación entre los pictogramas existentes del proyecto en base a sus capas y rescatar los necesarios en la cotidianidad privada.	Revisión bibliográfica (WEB) en publicaciones actualizadas desde el 2015 a la fecha	Relacionar pictografías basales con la vivencia experiencial	Lectura específica analítica.	Lectura analítica	Textos y rescate de citas.	Mendeley, Illustrator, Word.	
			Revisión bibliográfica (WEB) de PICTOS	Categorizar tipologías de dibujo.	Directa, a través de Jefe de Proyecto Investigación. (Herbet Spenser)	Rescate gráfico directo proyecto.	Carpeta con imágenes pictogramas basales existentes	WEB, Illustrator, Word.	
2	<i>Identificar los resultados de Pictogramas que se utilizan en PICTOS y PARTITURAS DE INTERACCIÓN para la elaboración de apoyos visuales y señalética en entornos privados. (cotidianidad)</i>	Comparar resultados esperados en proyecto PICTOS y compararlos entre sí en base a línea gráfica. (iconos como lenguaje representativo)	Lectura Bibliográfica Institucional. (WEB)	Poseer información como fuente para aplicar metodología diseñada.	Indirecta a través de páginas (WEB)	Lectura analítica PROYECTO (WEB)	Textos, diagramas comparativos y esquemas.	WEB, Illustrator, Word.	
			Lectura Bibliográfica Institucional. (WEB)	Poseer información para aplicar metodología diseñada.	Indirecta a través de páginas (WEB)	Lectura analítica PROYECTO (WEB)	Textos, diagramas comparativos y esquemas.	WEB, Illustrator, Word.	
3	<i>Diseñar una respuesta gráfica en base a 2 capas en un sistema de apoyo visual para la accesibilidad cognitiva.</i>	Distinguir tipos de pictogramas dibujados digitalmente en 3 instancias: Objetos, Figura humana y figura humana entorno al espacio para lograr habilidades desde la síntesis visual. (uso herr.)	Dibujar y poner observaciones	Validar la práctica del dibujo como herramienta de aprendizaje.	Bibliografía específica.	Ejercicios y dibujos con técnicas específicas.	Cuadernillo con ejercicios para aplicar en proyecto PICTOS	WEB, Illustrator, In design, Word.	
			Ampliar capacidades de respuesta más originales	Dibujar y poner observaciones Dibujar y experimentar.	Apuntar al desarrollo de respuesta como generador de ideas.	Bibliografía específica.	lectura bibliográfica específica y recopilación de antecedentes visuales de ex estudiantes	Cuadernillo con pictogramas para aplicar en proyecto	WEB, Illustrator, Photodhop, In design, Word.
			Diseñar Pictografía en base a 2 capas.	Lectura Bibliográfica Institucional. Comparar diseño con referentes Proyecto.	Aplicar PICTOGRAFÍA DISEÑADA EN PROYECTO (Metodología)	Bibliografía específica (programas de estudio Escuelas de Diseño y WEB)	Lectura analítica y antecedentes visuales .	Pictogramas con actividades-ejercicios.	WEB, Illustrator, Photodhop, In design, Word, Excel

## CARTA GANTT

### OBJETIVO GENERAL

- **Objetivo General**

Promover y mejorar la accesibilidad cognitiva con una propuesta en base a una nueva línea gráfica en pictogramas proyecto PICTOS en 2 capas, (Acción y Elemento) que permita facilitar el acceso e inclusión con un lenguaje más simple, cercano y funcional.

	S 01 23   03	S 02 30   03	S 03 06   04	S 04 13   04	S 05 20   04	S 06 27   04	S 07 04   05	S 08 11   05	S 09 18   05	S 10 25   05	S 11 01   06	S 12 08   06	S 13 15   06	S 14 22   06
ANALIZAR los distintos aportes de Pictos como sistema de apoyo visual para la accesibilidad cognitiva.														
IDENTIFICAR R.E. y Competencias específicas exigidas en el proyecto Pictos														
Abordar temáticas en común en torno a objetos y cuerpo humano.														
Conocer la relación existente entre pictogramas para conocer y contribuir al proyecto. (En términos de proyección)														
Asignar ENTREVISTAS GUIADAS (Docentes Proyectos Pictos y Partituras de interacción)														
Esquemas conceptuales														
Identificar los resultados de Pictogramas que se utilizan en PICTOS y PARTITURAS DE INTERACCIÓN para la elaboración de apoyos visuales y señalética en entornos privados. (cotidianidad)														
Conocer en profundidad Proyecto PICTOS y PARTITURAS DE INTERACCIÓN para aplicar en diseño de pictogramas en base a 2 capas														
Recopilar pictografías basales para rescatar elementos basales en base a 2 capas														
Proponer línea gráfica pictogramas.														
Análisis pictogramas para identificar 2 capas.														
ADECUAR R.E. (específicas exigidas para proyecto Pictos como caso estudio)														
APLICAR Tipos de grafías y sus diferencias en síntesis de 2 capas para definir tipo de lenguaje y grilla de construcción basal.														
Diseñar una respuesta gráfica en base a 2 capas en un sistema de apoyo visual para la accesibilidad cognitiva.														
ENTREVISTAS FEED BACK ENCUESTAS (Contrastar resultados obtenidos y opiniones en cuanto a diseño propuesto.														
ESTRUCTURACIÓN (Resultados obtenidos)														
EVALUACIÓN (Transcribir, Contrastar y mediar cualitativa y cuantitativamente a través de esquemas y tablas, los niveles de implicancia y aporte)														
APORTE PROYECTO (Construcción Cuerpo Antecedentes - Procesos y Resultados)														
REVISIÓN ARCHIVOS Y EVALUACIÓN FINAL (para entrega)														