DISEÑO

ÍNDICE

0- INTRODUCCIÓN……..2

1- OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN…….....3

1.1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.....3

1.2. Objetivos…….……4

1.3. Contenidos…….…....5

1.4. Criterios de evaluación, relación entre criterios, competencias y estándares.6

1.5. Agrupación de los contenidos por temas…….……..10

2- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LA ASIGNATURA……..…….....11

3- METODOLOGÍA DIDÁCTICA…….……..……13

4- PROCEDIMIENTOS DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE……...……..15

5- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN……17

6- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA……...…18

7- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS PENDIENTES…18

8- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS……...……19

9- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES……...……21

10- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES……...22

11- PUBLICIDAD DE LA PROGRAMACIÓN……...……22

0- INTRODUCCIÓN

El término diseño hace referencia al fruto de la acción de diseñar, entendida esta como el proceso de creación y desarrollo de una idea, objeto, imagen, comunicación.... El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra en todas partes, constituye hoy uno de los principales motores de la cultura, la publicidad, la economía, la industria y el marketing. La materia integra análisis del contexto, función, estética con el proceso de creación y proyección.

El diseño abarca aspectos materiales, tecnológicos y funcionales, también los simbólicos y comunicacionales, y finalmente los estéticos y artísticos. Un buen diseño contribuye a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno o a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda.

El proceso de diseño implica el estudio de los fundamentos básicos, la comprensión del entorno, el análisis de la interrelación de las partes y sus funciones, la evaluación crítica y responsable de producciones propias y ajenas, el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente. La iniciación a la práctica del diseño promueve actitudes activas ante la sociedad y fomenta una actitud analítica respecto a la información recibida, que contribuye a desarrollar la sensibilidad, la iniciativa y la responsabilidad.

En la sociedad actual, en permanente cambio, queda justificada la relevancia de futuros profesionales formados en la práctica de la metodología proyectual, en el trabajo en equipo, en la representación y defensa de ideas propias y creativas basadas en el análisis del contexto, y con sentido crítico que aporten a nuestra comunidad futuros profesionales del ámbito tecnológico, industrial, creativo y artístico.

El carácter teórico-práctico de la materia proporciona al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño desde el estudio de los referentes válidos, presentando los principios y fundamentos que sustentan la actividad. La materia queda organizada en cinco bloques de contenidos.

El bloque “Evolución histórica y ámbitos del diseño” estudia la evolución y desarrollo en los principales ámbitos del diseño, integrándolos en su entorno natural, social y cultural.

El bloque “Elementos de configuración” está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en relación con sus dimensiones funcionales, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

“Teoría y metodología del diseño” incide en la importancia de la metodología proyectual como una necesaria herramienta que canalice el conocimiento previo, el análisis de la información y sus aplicaciones, la investigación, la creatividad, la concreción de propuestas, la retroalimentación y la visión crítica. La actividad en diseño se dedica no solo a la resolución de problemas si no a su formulación.

El bloque “Diseño gráfico” es un acercamiento a la práctica del diseño y comunicación gráfica, generando proyectos sencillos de este ámbito.

El bloque “Diseño del producto y del Espacio” se aproxima al diseño tridimensional desde los ámbitos del diseño objetual y al diseño de espacios desde la percepción del interiorismo y la arquitectura efímera.

1- OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.

La contribución a las competencias clave de la materia de Diseño debe entenderse desde el carácter práctico de la asignatura y su capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo.

Competencia en comunicación lingüística (CCL).
Las estrategias comunicativas son clave en la materia dada la participación del alumno en permanentes procesos de comunicación, como emisor y receptor, analizando los elementos de la comunicación, conociéndolos y optimizándolos para la creación de mensajes eficaces. El alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico, conjugando formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
La observación, la percepción y el análisis, la metodología proyectual, la resolución de problemas son destrezas propias de esta competencia. El alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, interpretar, manejar unidades, magnitudes y medidas, seguir cadenas argumentales en el análisis de las relaciones entre las figuras.

Competencia digital (CD).
El contexto actual de diseño es incomprensible desde un enfoque no digital. La tecnología es una herramienta necesaria y exponencial, una fuente de información y aprendizaje en un entorno en continua evolución digital. La producción de proyectos y creaciones requiere el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información transformándola en un conocimiento personal.

Competencia de aprender a aprender (CAA).
La concepción metodológica de la materia desarrolla las habilidades para organizar, resolver y persistir en las propuestas. Los proyectos de creación deben ser abiertos y su contextualización favorecerá que el alumno asuma la responsabilidad sobre el proceso y el resultado. La autonomía viene definida por el entusiasmo con el que afronte los nuevos retos y tareas, cuyos límites quedarán acotados por su interés y motivación. La metacognición permite al alumno tomar conciencia de cómo se aprende, de reflexionar y organizar su propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus fortalezas y debilidades.

Competencia social y cívica (CSC).
La importancia del contexto y su análisis como referencia clave en el diseño para comprender, evaluar y crear han quedado patentes a lo largo del presente currículo. Por ello, la interpretación de fenómenos y la diversidad de situaciones sociales, la contextualización y temporalización es el punto

de partida a cualquier propuesta de actividad de la materia. La necesidad de empatía queda reflejada en los diferentes puntos de vista, el trabajo cooperativo donde el éxito es la suma de la interacción con los demás.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE).
Cualquier toma de decisiones en un proceso creativo debe entenderse como un claro reflejo de iniciativa y de espíritu emprendedor. Toda acción de diseño pretende convertir en hechos las ideas. La resolución de actividades abiertas desarrolla la capacidad de transformar ideas donde la imaginación y el sentido crítico son garantías de éxito si se conjugan con procedimiento, conocimiento y técnica. Conceptos como autoconocimiento, autoestima, autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo con claves en el proceso de resolución de proyectos.

Competencia de conciencia y expresiones culturales (CCEC).
La estrecha relación de diseño y arte es latente y discutida. Sus límites son difusos. Por ello, la creación de cualquier producción por parte del alumno debe buscar bases referenciales culturales, que le sirvan de guía, de información, de ejemplo y de reconocimiento. Para ello, el alumno debe conocer y emplear técnicas, materiales y recursos de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de creación personal para comunicar y compartir ideas.
El desarrollo del sentido estético es primordial en el diseño, marcado por la sociedad de consumo y la ausencia de reconocimiento de lo no bello. Es conveniente educar la sensibilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar autores, movimientos e hitos, considerándolas fuentes de conocimiento y disfrutando de ellas.

1.2. Objetivos.

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

2. Comprender los orígenes del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes campos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en la sociedad contemporánea.

3. Analizar y reconocer los condicionamientos formales, funcionales y estéticos, valorando su importancia en el diseño actual.

4. Valorar la importancia de la metodología en el proceso de diseño, planificando sus fases y reconociendo la retroalimentación continua para aplicarlas en los diferentes ámbitos del diseño.

5. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generan los elementos visuales, aplicados a los distintos campos del diseño.

6. Resolver y plantear proyectos de diseño, utilizando los métodos, herramientas y técnicas de representación más adecuadas para cada propuesta, valorando la exactitud, la destreza y la presentación.

7. Integrar la flexibilidad y la creatividad como una condición del diseño, apreciando los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar vías de solución.

8. Desarrollar la actitud crítica que cuestione la idoneidad de diversas soluciones de diseño, así como adquirir hábitos de trabajo y de evaluación crítica para mejorar sus propios diseños.

9. Implementar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en las diferentes vertientes del diseño.

10. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como herramientas de trabajo, valorando sus posibilidades en las distintas fases de proyecto así como en su presentación.

11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el diseño y con su presencia en el entorno laboral de la realidad de nuestra comunidad

1.3. Contenidos.

BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.
CONTENIDOS:

- Concepto de diseño: Definición, ámbitos, campos de aplicación y tendencias.
- Historia del diseño. Evolución. De la artesanía hasta la actualidad.
- Principales movimientos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes. Hitos del diseño.
- Funciones del diseño. Diseño publicitario. Diseño y consumo. Diseño sostenible. Diseño y arte.
- El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

BLOQUE 2: Elementos de configuración formal y espacial.
CONTENIDOS:

- Teoría de la percepción.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
- Lenguaje visual. Estructura y composición.
- Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría...
- Diseño y función: aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.

BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.
CONTENIDOS:

- Teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto.
- Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración. Elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
- Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.

- Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

BLOQUE 4: Diseño gráfico
CONTENIDOS:

- Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- Diseño gráfico y señalización. Señalética y sus aplicaciones. Tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Familias tipográficas.
- Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.
- Software de Ilustración y diseño.

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio
CONTENIDOS:

- Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
- Ergonomía, antropometría y su aplicación al diseño.
- El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Arquitectura Efímera.
- Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición.

1.4. Criterios de evaluación, relación entre criterios, competencias y estándares.

BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DI.1.1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.	CCEC - CSC	Est.DI.1.1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
		Est.DI.1.1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
		Est.DI.1.1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.
Crit.DI.1.2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta	CCL-CSC	Est.DI.1.2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

BLOQUE 2: Elementos de configuración formal y espacial		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DI.2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	CCEC	Est.DI.2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
Crit.DI.2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	CIEE-CCEC	Est.DI.2.2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
		Est.DI.2.2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.
Crit.DI.2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño	CIEE-CCEC	Est.DI.2.3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
		Est.DI.2.3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
		Est.DI.2.3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
Crit.DI.2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	CCEC	Est.DI.2.4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza, elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DI.3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	CCEC-CAA	Est.DI.3.1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
Crit.DI.3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	CIEE-CCEC	Est.DI.3.2.1. Desarrolla proyectos sencillos que de n respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
Crit.DI.3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	CAA-CIEE-CCEC	Est.DI.3.3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño
		Est.DI.3.3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
		Est.DI.3.3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
Crit.DI.3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño,	CAA-CIEE	Est.DI.3.4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y

potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.		parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo
		Est.DI.3.4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
Crit.DI.3.5.Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	CAA-CIEE- CCEC	Est.DI.3.5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica
		Est.DI.3.5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

BLOQUE 4: Diseño gráfico		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DI.4.1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales de diseño gráfico. Analizar desde el punto de vista formal comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos comunicativos y estéticos empleados.	CIEE-CCEC	Est.DI.4.1.1. Realiza proyectos sencillos procedentes de los campos propios del diseño gráfico (señalización, edición, identidad, packaging, publicidad...)
		Est.DI. 4.1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.
Crit.DI.4.2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	CCEC	Est.DI.4.2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
		Est.DI.4.2.2. Usa de forma adecuada la tipografía, siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
Crit.DI.4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	CMCT-CIEE	Est.DI.4.3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico, utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas
		Est.DI.4.3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
Crit.DI.4.4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.	CAA-CIEE	Est.DI.4.4.1. Emite juicios de valor argumentados r especto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad
Crit.DI.4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño, aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	CD	Est.DI.4.5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DI.5.1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano u objetos propios del diseño.	CCL-CMCT-CCEC	Est.DI.5.1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
		Est.DI.5.1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
Crit.DI.5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CMCT-CSC-CCEC	Est.DI.5.2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
		Est.DI.5.2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio
		Est.DI.5.2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
		Est.DI.5.2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
		Est.DI.5.2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.
Crit.DI.5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CMCT-CCEC- CIEE	Est.DI.5.3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
Crit.DIS.5.4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.	CMCT-CAA	Est.DIS.5.4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
		Est.DIS.5.4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

1.5. Agrupación de los contenidos por temas.

TEMAS DISEÑO

1. **Metodología, investigación y proyecto.** El proceso en el diseño. Diseño y creatividad. (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

2. **Diseño y función.** Análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Tendencias del diseño. (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

3. **¿Qué es el Diseño?** (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

4. **Áreas del Diseño.** (Campos de aplicación del diseño). (BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.)

5. **Diseño de objetos.** Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.)

6. **Ergonomía, Antropometría y Biónica.** (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.)

7. **Materiales:** características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición. (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.) (BLOQUE 2: Elementos de configuración formal y espacial.)

8. **El diseño de interiores** (diseño ambiental o de espacios). Proyectos.
Elementos interiores de un edificio. Elementos de composición. Estilos. (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.)

9. **El diseño del espacio habitable.** Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psicosociales. Distribución y circulación. Arquitectura efímera. (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.)

10. **Diseño Gráfico.** (BLOQUE 4: Diseño gráfico.)
    - El Diseño Gráfico y sus funciones.
    - Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
    - La tipografía: El carácter tipográfico. Familias tipográficas. Legibilidad.
    - La marca y el logotipo.
    - Diseño corporativo, definición y utilidad.
    - Señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
    - Hitos del diseño gráfico.

11. **Diseño Publicitario.** (BLOQUE 4: Diseño gráfico.)
    - Fundamentos y funciones de la publicidad.
    - Soportes y formatos publicitarios.
    - Elementos del lenguaje publicitario.
    - Evolución histórica y estilística del cartel.

12. **Diseño y arte.** (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

13. **Diseño, sociedad y consumo.** (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

14. Diseño y ecología. Diseño sostenible y responsable. (BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.)

15. Elementos de configuración formal y espacial. (BLOQUE 2: Elementos de configuración formal y espacial.)

- Teoría de la percepción. Las leyes de la Gestalt.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación a diseño.
- Lenguaje visual. Estructura y composición.
- Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría…

16. Sistemas de representación. (BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.)

- Sistema diédrico. Vistas. Cortes y secciones. Acotación. Escalas.
- Sistema axonométrico. Perspectiva Isométrica. Perspectiva Caballera.
- Perspectiva cónica.

TEMAS HISTORIA DEL DISEÑO. (BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.)

1. Los orígenes del diseño parten con la Revolución Industrial. De la artesanía a la industria.
2. Arts & Crafts 1850-1900.
3. Art Noveau o Modernismo. 1890-1905.
4. Diseño para la industria, Estética de la maquina 1900-1930.
5. Art Decó: años 30-40.
6. La Era Aerodinámica. Consumismo y estilo 1935-1955.
7. La era de la Abundancia 1955-1975.
8. Diseño en la era de la información. Último tercio del s.XX y s.XXI.
9. Diseño Español. 1900-Actualidad.

2- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LA ASIGNATURA.

1ª EVALUACIÓN.
Temas Diseño:

1. Metodología, investigación y proyecto. El proceso en el diseño. Diseño y creatividad.

2. Diseño y función. Análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Tendencias del diseño.

3. ¿Qué es el Diseño?

4. Áreas del Diseño. (Campos de aplicación del diseño).

5. Diseño de objetos. Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.

16. Sistemas de representación.

- Sistema diédrico. Vistas. Cortes y secciones. Acotación. Escalas.

- Sistema axonométrico. Perspectiva Isométrica. Perspectiva Caballera.
- Perspectiva cónica.

Temas Historia del diseño:

1. Los orígenes del diseño parten con la Revolución Industrial. De la artesanía a la industria.
2. Arts & Crafts 1850-1900.
3. Art Noveau o Modernismo. 1890-1905.

2ª EVALUACIÓN:
Temas Diseño:

6. Ergonomía, Antropometría y Biónica.

7. Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición.

8. El diseño de interiores (diseño ambiental o de espacios). Proyectos.
Elementos interiores de un edificio. Elementos de composición. Estilos.

9. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psicosociales. Distribución y circulación. Arquitectura efímera.

12. Diseño y arte.

13. Diseño, sociedad y consumo.

14. Diseño y ecología.

Temas Historia del diseño:

4. Diseño para la industria, Estética de la maquina 1900-1930.
5. Art Decó: años 30-40.
6. La Era Aerodinámica. Consumismo y estilo 1935-1955.

3ª EVALUACIÓN:

10.Diseño Gráfico.

- El Diseño Gráfico y sus funciones.
- Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- La tipografía: El carácter tipográfico. Familias tipográficas. Legibilidad.
- La marca y el logotipo.
- Diseño corporativo, definición y utilidad.
- Señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
- Hitos del diseño gráfico.

11. Diseño Publicitario.

- Fundamentos y funciones de la publicidad.
- Soportes y formatos publicitarios.
- Elementos del lenguaje publicitario.
- Evolución histórica y estilística del cartel.

15. Elementos de configuración formal y espacial.

- Teoría de la percepción. Las leyes de la Gestalt.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación a diseño.
- Lenguaje visual. Estructura y composición.
- Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría…

Temas Historia del diseño:

7. La era de la Abundancia 1955-1975.
8. Diseño en la era de la información. Último tercio del s.XX y s.XXI.
9. Diseño Español. 1900-Actualidad.

Esta secuenciación responde al criterio de ordenar los contenidos de la manera más lógica, de modo que vayan sucediéndose racionalmente para que el alumno vea claramente como se estructura el Diseño.
La distribución temporal está realizada teniendo en cuenta que la asignatura es de cuatro horas semanales y que, de acuerdo con la metodología expuesta, el profesor expone los contenidos a un ritmo que permite al alumno seguirle.
Aunque la secuencia lógica sería la que se describe arriba, no importaría tanto alterarla, teniendo en cuenta que los alumnos de 2º curso ya vienen con una formación básica de contenidos que han adquirido en cursos anteriores.

Los cinco núcleos de contenidos se irán tratando de forma simultánea por varias razones:
- Por la interacción de los contenidos.
- Por el equilibrio motivacional, puesto que algunos temas resultan áridos, parece conveniente el estudio paralelo de otros temas.
- Por que, dada la amplitud de la materia, es conveniente ir progresando en los cinco núcleos para no dejar materia sin impartir.

3- METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica, en todos aquellos temas que nos lo permitan. La participación del alumno/a se debe conseguir tanto en las realizaciones prácticas y las actitudes frente a los procesos de diseño, como en la valoración y evaluación de estos.
La información teórica será la base o el apoyo para la práctica; es importante que el alumno/a conozca el por qué de las medidas o actos que realiza en cada momento.
Se fomentará el trabajo creativo y riguroso, potenciando la expresión personal del alumno/a sin olvidar la metodología proyectual afín a todos los campos del diseño.

Como se ha dicho anteriormente, los cinco núcleos de contenidos se irán tratando de forma simultánea por varias razones:
- Por la interacción de los contenidos.
- Por el equilibrio motivacional, puesto que algunos temas resultan áridos, parece conveniente el estudio paralelo de otros temas.

- Porque, dada la amplitud de la materia, es conveniente ir progresando en los cinco núcleos para no dejar materia sin impartir.

Los recursos metodológicos incluyen al “aula-taller” (este curso será su aula de referencia) con todo el instrumental específico del que está dotada; se tratará de confeccionar un archivo de imágenes dejándolo en depósito para cursos venideros (carteles, ejercicios de toda índole...); revistas, libros de diseño, catálogos tipográficos, folletos...; la realización y participación en las actividades del centro que se relacionen con el diseño (concurso de carteles, revista del centro...).

La propuesta de actividad del alumno/a será individual (la mayoría) o en grupo.

Con cada proyecto, se realizará una memoria explicativa. También se deberá cumplimentar un glosario de términos específicos.

Medidas para incorporar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

Uno de los objetivos del curso es conocer y utilizar las nuevas tecnologías, pera ello se utilizarán los medios digitales y audiovisuales: Los ordenadores del aula taller para escanear y digitalizar imágenes, los ordenadores del aula TIC del centro, donde los alumnos tendrán la oportunidad de trabajar los programas informáticos de retoque de imágenes y de diseño e ilustración. Se pretende que estos recursos didácticos sean un complemento a la información/formación de los medios tradicionales: libros de texto, fotocopias, pizarra, etc. Y un instrumento de trabajo complementario a los tradicionales métodos de dibujo y pintura.

4- PROCEDIMIENTOS DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.

Autoevaluación del alumnado.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño, no se puede olvidar la importancia de la autoevaluación. Esta permite al alumnado reflexionar sobre su proceso de aprendizaje tomando conciencia de lo que ha aprendido y lo que le falta por aprender.

En el caso de la materia que nos ocupa la autoevaluación se puede llevar a la práctica mediante los siguientes sistemas:

Sesiones de grupo donde los alumnos y alumnas opinen abiertamente sobre aspectos generales del trabajo del grupo, poniendo en evidencia los problemas y dificultades que encuentran en las diferentes tareas. Reflexión personal, por escrito, que recoja todas las impresiones del proceso individual de aprendizaje. En el caso de existir inhibiciones o falta de iniciativa por parte del alumnado para realizar esta reflexión, podría utilizarse algún tipo de cuestionario anónimo que ayude al alumnado a expresar sus verdaderas opiniones y le sirviera como guía.

Evaluación de la materia.

Otro aspecto de la intervención del alumnado en la evaluación de la materia puede consistir en recabar su opinión acerca de la oportunidad de los contenidos y actividades diseñadas por el profesorado. Es interesante, también para las relaciones profesorado-alumnado, que los alumnos y alumnas puedan emitir un juicio sobre algunos aspectos del profesorado como: la puntualidad en las clases, el grado de dominio de los contenidos

de la materia, la claridad didáctica de las explicaciones, el trato personal con el alumnado, etc.

Valoración de todos los trabajos realizados, tanto pruebas y bocetos como trabajos definitivos.

Es conveniente que los trabajos sean analizados y comentados personalmente con los autores, de la manera más inmediata posible a su realización, haciéndoles ver los logros conseguidos, en función de las metas propuestas y el punto de partida de sus conocimientos. Este proceso de reflexión sobre la acción garantiza, que se elaboren también procesos intelectuales, reflexionando sobre la práctica, ejecución o resultado material.

Por consiguiente, deberemos mantener una actitud expectante que nos lleve a observar y controlar el trabajo diario, haciendo anotaciones, observaciones y recogiendo datos al respecto. Todo ello ha de ser completado con un cambio de impresiones con el propio alumno y la clase, donde se evalúe el rendimiento personal y colectivo.

Instrumentos de evaluación.

- Control de asistencia a clase, así como de participación, atención y actividad en clase.
- Análisis y valoración de los ejercicios realizados, desarrollo completo y adecuación de los mismos a los temas propuestos en cada trimestre.
- Presentación de manera adecuada según las normas e indicaciones expuestas en clase.
- Elaboración de trabajos escritos sobre temas de diseño, buscando información en diferentes fuentes, entre ellas Internet, y redactando después un texto claro y bien argumentado.
- Pruebas escritas para comprobar el vocabulario específico y los conceptos teóricos adquiridos.
- Participación en actividades programadas dentro y fuera del centro: concursos, exposiciones, efemérides y otras.

Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades artísticas funcionales.

Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- -¿Se ha mantenido la propuesta?
- -¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- -¿El resultado es original?
- -¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?
- -¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- -¿Es capaz de transmitir aquello que se ha propuesto?

5- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los criterios de calificación de la materia serán el resultado de los dos apartados que se indican a continuación con la valoración proporcional siguiente:

Para la nota final de cada evaluación:
-Se considerará un **50%** de la nota la realización y entrega, dentro del plazo previsto, de todos los trabajos y proyectos planteados, realizados con un mínimo de corrección, teniendo en cuenta los objetivos programados.
-Se considerará **50 %** de la nota la calificación obtenida en las pruebas objetivas, que versará sobre los contenidos impartidos en cada evaluación.

Resumiendo:
· Valoración de los ejercicios y proyectos presentados:…. **50%**
· Prueba de evaluación (examen):……**50%**

NOTA:

TRABAJOS: Para mediar en este apartado los alumnos deberán haber aprobado cada uno de los trabajos planteados.
Para poder aprobar la asignatura, será obligatorio presentar todos los trabajos pedidos por el profesor, y su entrega se efectuará en la fecha señalada. Aquellas personas, que sin causa justificada, entreguen los trabajos después del día citado, solo podrán obtener una calificación máxima de suficiente.
La actitud del alumno, interés, participación y asistencia a clase se tendrá en cuenta en la nota de trabajos y proyectos.

PRUEBAS OBJETIVAS (EXÁMENES): Para poder mediar con el resto, en este apartado, la calificación obtenida, deberá demostrar haber alcanzado un mínimo de los contenidos de dicho examen.

CALIFICACIÓN DE LOS PROYECTOS DE DISEÑO
Apartado 1: **- La creatividad y atractivo de la solución gráfica……..(3 puntos)** **- La adecuación a la función propuesta……(2 puntos)** **- La calidad técnica del proceso de Diseño: bocetos, color, selección y Arte final……..(3 puntos**)
Apartado 2: **Memoria y Definición de los conceptos……..(2 puntos)**

La nota final del curso será el 90% de la nota media de las tres evaluaciones.

El 10% restante corresponderá a la nota del examen global que se realizará a final de curso. El examen global será un examen tipo EVAU.

6- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Aquellos alumnos que tengan que presentarse a la evaluación extraordinaria se les informará de:

1. **Objetivos** (ver los objetivos programados).
2. **Contenidos a evaluar.** (Ver los contenidos programados).
3. **Procedimientos de recuperación.**

Consistirán en la presentación de los proyectos y **trabajos** suspendidos o no entregados y también se les realizará una **prueba escrita** para evaluar contenidos conceptuales y procedimentales, donde el alumno tendrá que demostrar que supera los objetivos mínimos exigidos. No entregar los proyectos solicitados por parte del profesor conllevará la no superación de la asignatura, no pudiéndose presentarse a la prueba escrita.

Tipo de prueba:

90 minutos. Examen objetivo teórico-práctico, que sirva para evaluar conocimientos básicos, tanto procedimentales como conceptuales.

Criterios generales de evaluación y calificación para la prueba extraordinaria:

Se evaluará y calificará especialmente la asimilación de conceptos básicos y fundamentales que afecten a todas las unidades.

Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades artísticas.

Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- -¿Se ha mantenido la propuesta?
- -¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- -¿El resultado es original?
- -¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?
- -¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- -¿Es capaz de transmitir aquello que se ha propuesto?

7- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS PENDIENTES.

A los alumnos con asignaturas pendientes se les convocará a una reunión, a principio de curso, donde se les informará de:

1. **Objetivos** (ver los objetivos programados).
2. **Contenidos a evaluar.** (Ver los contenidos programados).
3. **Procedimientos de recuperación.**

Consistirán en una serie de **trabajos** similares de las unidades didácticas no superadas y el seguimiento de los mismos por parte del profesor que de la asignatura. También se les realizará una **prueba escrita** para evaluar contenidos conceptuales y procedimentales, donde el alumno tendrá que demostrar que supera los objetivos mínimos exigidos. No entregar estos trabajos conllevará la no superación de la asignatura pendiente, no pudiéndose presentarse a la prueba escrita.

Tipo de prueba:
90 minutos. Examen objetivo teórico-práctico, que sirva para evaluar conocimientos básicos, tanto procedimentales como conceptuales.
Criterios generales de evaluación y calificación para la prueba extraordinaria:
Se evaluará y calificará especialmente la asimilación de conceptos básicos y fundamentales que afecten a todas las unidades.
Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades artísticas.
Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- -¿Se ha mantenido la propuesta?
- -¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- -¿El resultado es original?
- -¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?
- -¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- -¿Es capaz de transmitir aquello que se ha propuesto?

7- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Organización de espacios y tiempos.

La materia se imparte en 4 períodos lectivos semanales divididos este curso en 3 horas impartidas en el taller de artes y una hora a la semana impartida en el aula de referencia. El aula de referencia cuenta con un cañón, una pantalla de proyección, altavoces y las conexiones necesarias que el profesor pueda proyectar temas teóricos. El taller de artes en estos momentos no cuenta con un cañón operativo, lo cual dificulta el tratamiento correcto de los temas de diseño. Paralelamente al trabajo de proyectos se debería ir visualizando imágenes y ejemplos.
La sala de ordenadores será reservada puntualmente para trabajar los programas digitales de retoque de imágenes, de diseño e ilustración.
Lo ideal sería tener un aula de Diseño que contara con equipos informáticos, ordenadores, cañón y mesas de dibujo donde poder trabajar proyectos sobre el plano así como apoyo teórico de cada una de las diferentes Unidades Didácticas.

Materiales y recursos didácticos

De entre los materiales que se relacionan a continuación, el profesor indicará los que considere más adecuados, de acuerdo con el alumnado y según los trabajos que se vayan a realizar a lo largo del curso.

Recursos instrumentales
Para el dibujo:

- Láminas de papel blanco: formatos A4 y.
- Láminas de papel vegetal: formatos A4 y.
- Otros tipos de papel según los trabajos que se vayan a realizar.

- Lápices o portaminas: 2B, HB, 2H.
- Goma de borrar.
- Regla milimetrada de 50 centímetros.
- Cinta métrica.
- Escuadra y cartabón de tamaño mediano.
- Compás y accesorios.
- Raspador para el afilado del lápiz y las minas.
- Sacapuntas.
- Cinta adhesiva (celo vegetal)
- Tinta china de color negro.
- Estilógrafos de grosor 0,2; 0,4 y 0,8 (numeración según fabricante).
- Adaptador para los estilógrafos al compás: comprobar que se adapte al modelo.
- Un trozo de tela o pañuelo de papel para la limpieza de útiles.
- Cuchilla para raspado: una hoja de afeitar es más recomendable que cuchillas rígidas.
- Cuaderno de apuntes: tamaño A4 cuadriculado.
- Estuche para guardar todos los materiales.
- Carpeta de formato A3 con capacidad para contener todos los materiales citados.
- Lápices de colores.
- Pasteles.
- Ceras.
- Rotuladores de colores

Para la pintura:

- Rotuladores de ilustración.
- Acuarelas.
- Témperas.
- Pinceles
- Paletas para mezclar colores.
- Recipientes para el agua.

Colages, ensambles y construcciones y maquetas:

- Tijeras.
- Cutter.
- Revistas, cartones, cartulinas y papeles de colores, etc.
- Pegamentos.

Tan importante es que el alumno disponga de todos estos materiales, como que los mantenga en perfecto estado de uso. Deberá conservarlos limpios, revisarlos y reponerlos cuando sea necesario

Material de apoyo.

Además de los materiales, es conveniente que los alumnos trabajen con gran cantidad de recursos didácticos.

De acuerdo con las características de este curso se sugiere la selección siguiente:

Material bibliográfico.

- Libros de consulta en el aula o en la biblioteca del centro.
- Fotocopias de apuntes teóricos.

Material audiovisual.

- Vídeos.
- Cañón proyector, y ordenador portátil conectado, con acceso a Internet.
- Ordenadores con programas de retoque de imágenes y diseño e ilustración.
- Uso de la plataforma Edmodo para consulta de apuntes, videos y enlaces.

Material de prácticas (actividades).

Al no contar con libro de texto es necesario contar con el siguiente material aportado por el profesor:

- Prueba de evaluación inicial.
- Fotocopias de apuntes teóricos.
- Pruebas de grupo e individuales.

Otros materiales.

- Maquetas tridimensionales.

Material para el profesor.

- Guía de recursos didácticos.
- Propuestas y recursos didácticos complementarios.
- Bibliografía especializada.

8- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- Visita a exposiciones realizadas en esta localidad.
- Visita a empresas profesionales del ámbito de la creación y el diseño.
- El Departamento participa en el taller de “cine forum” Delicatessen que el Departamento de extraescolares realiza todos los Miércoles en la sala multiusos del Liceo de Alcañiz.

Se entiende en este apartado que las visitas a exposiciones relacionadas con el diseño (de modo general) quedan sujetas a las que las salas de nuestro entorno tengan programadas en el transcurrir del curso académico. Entendiendo prioritarias aquellas exposiciones en que un destacado centro de producción industrial muestre el proceso de fabricación y/o diseño de los objetos.

No es probable que, en nuestro entorno más cercano, se programen exposiciones específicamente sobre el mundo del diseño en general. No obstante, es posible que se programe alguna sobre campos específicos del diseño como la moda, el cartelismo, urbanismo, etc. Estaremos al tanto de la agenda expositiva para este curso.

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia, reflejándose tales cambios si los hubiera, en la memoria final de la materia.

9- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES.

A principio de curso nos apoyaremos en la evaluación inicial para detectar los posibles casos en los que sean necesarias medidas de atención a la diversidad y se establecerán los recursos precisos para lograr su inclusión e integración plena. Estas atenciones específicas pueden derivarse tanto de circunstancias sociales, de discapacidad física, psíquica, sensorial o que manifiesten trastornos de conducta, como para aquellos/as alumnos/as con altas capacidades intelectuales o para los que se hubieran integrado tarde al sistema educativo.
A aquellos alumnos que presente problemas de adaptación y/ o accesibilidad se les ofrecerán las medidas necesarias que faciliten su adaptación.
La enseñanza no obligatoria del nivel de Bachillerato no precisa adaptaciones significativas del currículo

10- PUBLICIDAD DE LA PROGRAMACIÓN.

Se informará a los alumnos, al comienzo del curso, sobre los objetivos, contenidos, y criterios de evaluación y calificación, los mínimos exigibles para una calificación positiva, y los procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación. Además se entregará a cada uno de ellos un documento que reflejará los siguientes contenidos:

- Contenidos de la materia
- Criterios de calificación
- Sistema de evaluación
- Materiales necesarios