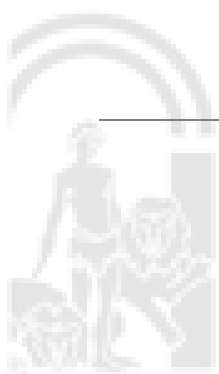




Programación didáctica de Diseño

**2º de Bachillerato de Artes
Curso 2018/19**





Índice

1. Introducción.

- 1.1 Relevancia de la materia y su justificación
- 1.2 Referencia normativa
- 1.3 Factores que inciden en su enseñanza
- 1.4 Características del alumnado

2. Objetivos.

- 2.1 Objetivos generales del bachillerato.
- 2.2 Objetivos propios de la materia: Diseño.

3. Competencias y elementos transversales.

4. Contenidos. Unidades didácticas y temporalización.

- 4.1 Bloques temáticos.
- 4.2 Unidades didácticas y distribución temporal.

5. Metodología.

6. Criterios de evaluación.

- 6.1 Criterios de evaluación.
- 6.2 Instrumentos de evaluación.
- 6.3 Criterios e instrumentos de calificación.

7. Estándares de aprendizaje evaluables.

8. Atención a la diversidad.

9. Actividades complementarias y extraescolares.

10. Bibliografía y materiales de apoyo.





Programación didáctica de Diseño
2º de Bachillerato de Artes
Curso 2018/19





1. INTRODUCCIÓN

1.1 Relevancia de la materia y su justificación.

El Diseño constituye hoy día un elemento fundamental en las producciones humanas, siendo actualmente de capital importancia en el desarrollo de la economía; tiene presencia en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana de una forma tan eficaz que es asumida como algo habitual. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como un proceso de ideación y proyectación para la producción de objetos bidimensionales o tridimensionales sino como el planteamiento de soluciones a problemas del entorno. El conjunto de implicaciones que un objeto establece con las diferentes facetas del diseño requiere un complejo proceso de metodología proyectual y de análisis para conseguir una síntesis adecuada. Por ello el diseño ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata de las personas con su propio entorno para que sea accesible, cómodo, útil y adaptado a sus necesidades, atendiendo tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales, como a los simbólicos y comunicacionales.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia al capacitar al alumnado para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño consiguen promover posturas activas ante la sociedad y la naturaleza, y logran fomentar una actitud analítica respecto a la información que nos rodea contribuyendo a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico.

Si las sociedades, regiones y países que integran la Unión Europea, y especialmente el nuestro, quieren tener relevancia en un mundo futuro global, es imprescindible el desarrollo de planes de innovación I+D+I en los que el diseño -como elemento diferenciador, generador de identidad, avanzado...- es fundamental. En Andalucía encontramos significativos ejemplos desde los reputados pioneros del Diseño como Manolo Prieto (inconfundible por su famoso Toro de Osborne), Fernando Medina (con una extensa carrera internacional en Europa y América), Santiago Miranda (el más internacional de nuestros diseñadores industriales), así como entre otros Pedro García-Ramos, Félix Rivas o Víctor Pérez Escolano.

Un buen diseño contribuye a que podamos trabajar de una manera intuitiva y eficaz, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno. La





metodología proyectual surgida en torno al diseño ha impregnado múltiples aspectos de la sociedad contemporánea. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto de diseño conecta siempre con un entorno, directa o indirectamente, y el conjunto de conexiones que establece con muy distintas esferas es extensísimo.

Como actividad es cada vez más compleja, por tanto, se hace necesario definir y acotar ese concepto y cuanto le rodea: qué es "diseñar", cuál es la ocupación de un diseñador, cuáles son sus campos de acción, dónde hay y dónde no hay "diseño", cuándo surgió y cuál ha sido su evolución... Responder a estas cuestiones será el objeto de esta materia, para introducir e iniciar al alumno/a del bachillerato de artes en los diferentes ámbitos del diseño.

Saber interpretar, comprender, expresar y representar los conceptos e ideas necesarios para producir: un mensaje visual (cartel, señal, logotipo, marca...); un objeto (producto industrial); un espacio (maqueta para un escenario)..., es la labor de aproximación al diseño que pretende esta materia. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño. Por medio de una metodología activa, que unifica teoría y práctica, se pretende que el alumno/a sea capaz de resolver creativamente las propuestas planteadas y de analizar imágenes, objetos o espacios de su entorno.

1.2 Referencia normativa.

La existencia de la asignatura de **Diseño** en el curso de 2º de Bachillerato tal y como se desarrolla en la actualidad, tiene su origen y base legal en:

- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Jefatura del Estado «BOE» núm. 106, de 4 de mayo de 2006, texto consolidado, Última modificación: 29 de julio de 2015.
- El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- La Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- El Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- La Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

1.3 Factores que inciden en su enseñanza.

Los alumnos y alumnas que eligen esta modalidad de Bachillerato en el segundo curso, han recorrido un itinerario de formación artística básica. Los conocimientos adquiridos en el Área de Educación Plástica y Visual de la Enseñanza Primaria y Secundaria Obligatoria, en cuyo desarrollo aparecen contenidos y unidades didácticas





relacionados con el mundo del diseño, aportaron en su momento el substrato de formación que por su carácter propedéutico, permite al profesorado del Bachillerato de Artes no partir de cero a la hora de abordar la enseñanza aprendizaje de estos contenidos. Por otra parte, se cuenta también con los conocimientos adquiridos en las materias que se imparten en el primer curso de la modalidad de Bachillerato de Artes, donde estudian:

Dibujo Artístico, cuyos contenidos desarrollan habilidades y destrezas y la capacidad para resolver, con creatividad, problemas de carácter formal y estructural. Puede utilizarse en el diseño de objetos mediante bocetos rápidos, dibujos elaborados y minuciosos o como elemento que contribuya a acentuar la belleza en la presentación de proyectos de diseño.

Volumen, que aporta capacidades relacionadas con la percepción y manipulación de la tercera dimensión. Esto resulta fundamental para una materia que se va a ocupar del mundo de los objetos. Excepto en el diseño gráfico, donde se manejan conceptos relativos a la expresión bidimensional, en los demás campos de aplicación (diseño industrial, ambiental, etc.), deberán estar presentes los conocimientos sobre volumen y espacio.

Sin embargo, consideramos una importante carencia del Bachillerato de Artes LOMCE que el alumnado de primer curso no curse **Dibujo Técnico**, impidiéndole desarrollar capacidades relacionadas con la representación objetiva de la forma, así como las habilidades en el manejo del instrumental, el dominio de conceptos y procedimientos y el conocimiento de la mecánica para la solución de problemas técnicos, que pueden tener una aplicación valiosa en la proyectación de objetos en el campo del diseño industrial.

La asignatura **Diseño** contribuye, en el contexto del Bachillerato de Artes, a la formación general del alumnado para afrontar futuros estudios universitarios o profesionales. Es conveniente que el alumnado sea consciente de los diferentes enfoques del diseño dependiendo de los estudios posteriores que vaya a realizar.

Los estudios universitarios se orientan de dos maneras diferentes, en Bellas Artes la orientación del diseño se inclina más hacia el Diseño Gráfico (carteles, logotipos, etc.) y al Diseño Ambiental (interiorismo, jardines, etc...), mientras que en Ingeniería los contenidos están encaminados al diseño industrial (automoción, maquinaria, electrodomésticos, etc...). El vínculo con los estudios universitarios se establece a través de la PEBAU (Prueba de Evaluación del Bachillerato para el Acceso a la Universidad).

Los conocimientos adquiridos en esta materia del Bachillerato de artes también enlazan con determinadas modalidades de la formación profesional, a través de los Ciclos Formativos de Grado Superior, entre ellos cabe destacar por su relevancia los actuales Estudios Superiores de Diseño.

1.4 Características del alumnado.

Para situarnos en la realidad del alumnado atenderemos tanto a la vertiente psicológica como a su contexto social. En esta etapa educativa los alumnos y alumnas





están ya casi al final de lo que conocemos como adolescencia, es una etapa de cambios. Tienen la posibilidad de asumir nuevas habilidades y roles sociales que les permitan la adquisición de la empatía y de valores morales superiores. Suelen estar muy interesados por su aspecto físico, por agradar, (especialmente a las personas del grupo de iguales), lo que puede conducir al desarrollo de valores como la tolerancia, el respeto por el otro y por las normas de instituciones y grupos cada vez más amplios. Se complementa con un marcado interés por diferenciarse, que conlleva la posibilidad de desarrollar valores tan importantes como la libertad, la autoestima y la construcción de la autonomía moral.

Nuestro alumnado procede de Málaga Capital y de otros pueblos de la provincia. Éstos últimos residen la mayoría en la Residencia Andalucía durante la semana, volviéndose a sus casas los fines de semana y vacaciones.

En cuanto al contexto socioeconómico del, cabe reseñar que en general, en los centros públicos de Málaga, las aulas suelen reflejar un perfil medio de la ciudad, aunque hay realidades singulares por su ubicación en determinadas barriadas. La mayor parte del alumnado procede de familias trabajadoras con un nivel económico y cultural medio, con algunos casos de familias de nivel medio-bajo o medio-alto, siendo estas últimas más excepcionales. Esto les proporciona normalmente un acceso a recursos y materiales didácticos suficiente para desarrollar su aprendizaje, aunque hay algunos elementos con los que no se cuenta con facilidad, como es el caso del acceso a Internet, uso que no está tan extendido entre las familias como cabría esperar.

En cuanto a su actitud, en el caso de segundo de bachillerato, la mayoría se muestran interesados y motivados, quizá por tratarse ya del final de la etapa.

2. OBJETIVOS.

El bachillerato tiene como finalidad proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará a los alumnos para acceder a la educación superior.

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO.

El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y favorezca la sostenibilidad.

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver





pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Además de los objetivos enumerados en Andalucía el Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado los siguientes objetivos:

a) Las habilidades necesarias para contribuir a que se desenvuelvan con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.

b) La capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para analizar de forma crítica las desigualdades existentes e impulsar la igualdad, en particular, entre hombres y mujeres.





c) La capacidad para aplicar técnicas de investigación para el estudio de diferentes situaciones que se presenten en el desarrollo del currículo.

d) El conocimiento y aprecio por las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades, así como entender la diversidad lingüística y cultural como un derecho y un valor de los pueblos y los individuos en el mundo actual, cambiante y globalizado.

e) El conocimiento, valoración y respeto por el patrimonio natural, cultural e histórico de España y de Andalucía, fomentando su conservación y mejora.

2.2 OBJETIVOS PROPIOS DE LA MATERIA: DISEÑO.

La enseñanza del Diseño en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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 las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.

3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.

4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.

5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones de estas estructuras en diferentes campos del diseño.

7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.





3. COMPETENCIAS.

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, las competencias y elementos transversales del currículo son los siguientes:

Competencias:

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3. Competencia digital
4. Competencia de aprender a aprender
5. Competencias sociales y cívicas
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales

3.1 Estrategias para la consecución de las competencias clave.

En la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, se contemplan las competencias como un conocimiento en la Práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

Las competencias clave se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el saber hacer; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer posee, también, una dimensión de carácter teórico-comprensivo (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje -cursos, etapas...).

El carácter integrador de una materia como Diseño hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la





Competencia de conciencia y expresiones culturales. La materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con diferentes códigos de configuración y análisis de formas (en dos y tres dimensiones) y mensajes visuales. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, las capacidades de planificación y proyectación, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde el principio aprenderán a captar, analizar, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones del diseño. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y mensajes. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos de proyectación y configuración de las formas bi- y tridimensionales. También, el desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de formas y mensajes visuales, así como de objetos del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario, español y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

También la materia facilita el desarrollo de la **Competencia social y cívica**. La expresión y creación de mensajes y productos de diseño estimulan el trabajo en equipo, el mantenimiento de las áreas de trabajo, los materiales y los recursos comunes. Proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad contribuyéndose a la adquisición de habilidades sociales. Ayuda a comprender y evaluar las posibles repercusiones del diseño a la hora de proyectar cualquier producto, estudiando sus posibilidades de reciclado, el uso de materiales reutilizables, la repercusión en la contaminación del entorno, etc.

La materia de Diseño exige y facilita, especialmente, el desarrollo de habilidades relacionadas con la autonomía personal y la toma de decisiones durante los procesos de proyectación: formular hipótesis formales, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones. Todo ello implica una relación clara con la **Competencia de aprender a aprender** y la **Competencia emprendedora**, que suponen aprender a proyectar-buscar una idea o solución formal-, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos.

La percepción y estructuración del espacio del diseño a través de los contenidos de geometría, así como de la representación de las formas, cooperan de forma significativa a que el alumnado adquiera la **competencia matemática**. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la croquización y representación en el plano a la hora de la realización de bocetos preparatorios para los proyectos tridimensionales. Incluye, también, la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas geométricas que permitan integrar conocimientos dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto siempre que sea necesario.

La **Competencia digital** se ve favorecida por los trabajos de la materia relacionados con la búsqueda de recursos gráficos y visuales en función del proyecto que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Además, el uso de programas de diseño





vectorial o de mapa de bits está directamente relacionado con el modo de trabajo profesional del diseñador. Supone utilizar programas que permitan crear formas y mensajes visuales, o modificar imágenes fotográficas previamente realizadas. También es muy útil para buscar la información y documentación necesarias para el desarrollo de los proyectos por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo; así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

Finalmente, la **Competencia en comunicación lingüística** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. En la proyectación de cualquier producto de diseño es necesario, tanto en las fases iniciales como durante su desarrollo, la conceptualización y búsqueda de ideas para hallar la solución al problema planteado. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es importante también porque permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos del diseño (gráfico, industrial, ambiental, etc.), y ayudará a los alumnos y alumnas a comprender, evaluar y forjar un criterio personal. Para favorecer la oralidad, se harán presentaciones en grupo sobre temas y diseñadores relacionados con la materia.

4. CONTENIDOS. Unidades didácticas y temporalización.

Los contenidos de esta materia se presentan agrupados en los siguientes núcleos temáticos:

4.1 BLOQUES TEMÁTICOS

BLOQUE 1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y ÁMBITOS DEL DISEÑO.

Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Diseño sostenible: ecología y medioambiente. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

BLOQUE 2. ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL.

Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación del diseño. Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción... Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.





BLOQUE 3. TEORÍA Y METODOLOGÍA DEL DISEÑO.

Introducción a la teoría del diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Fases del proyecto de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; 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.

Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales 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.

Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

4.2 UNIDADES DIDÁCTICAS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

SECUENCIACIÓN 1er TRIMESTRE

UNIDAD 1. EL DISEÑO: CONCEPTO, CONTEXTO Y CONFIGURACIÓN.

- Definición y orígenes del Diseño. De la artesanía a la industria. El Diseño, su concepto y función.
- Historia breve del diseño: principales periodos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes: - El movimiento Arts and Crafts. William Morris, Philip Webb, William Burges, Burne-Jones. - El Art Nouveau. Principales creadores. Emile Gallé, Louis Majorelle, H. Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Henry van de Velde, Victor Horta, C.R. Mackintosh, J.M. Olbrich, Josef Hoffmann, Koloman Moser, L.C. Tiffany, W. Bradley, Antoni Gaudí. - El diseño funcionalista. La Escuela de la Bauhaus y la Escuela Superior de Ulm. Walter Gropius, Mies van der Rohe, Peter Behrens, Marcel Breuer, Le Corbusier, Gerrit Rietveld, Louis Sullivan, Frank Lloyd Wright. - La estética industrial, los años cincuenta y la ergonomía. Charles y Ray Eames, Walter D. Teague, Harry Bertoina, Raymond Loewy, Arne Jacobsen, Eero Saarinen, Alvar Aalto,





Hans Wegner, Verner Panton, Fornasetti, Ettore Sottsass, Gio Ponti, Pinin Farina, Achille Castiglioni. - Los años sesenta, la planificación y la metodología, el diseño pop; los años setenta y los aspectos sociales. - El diseño de los años ochenta. El diseño postmoderno. - El diseño en España. El aprendizaje del diseño, perfil del diseñador en España. Miguel Milá, Carlos Riart, Oscar Tusquets, Javier Mariscal.

UNIDAD 2. FUNCIONES DEL DISEÑO

- Funciones del diseño: Aspectos funcionales, formales y artísticos del Diseño.
- Diseño y comunicación social. Diseño e ideología. Diseño y sociedad de consumo.
- Diseño publicitario y hábitos de consumo.
- Diseño y arte. Ética y estética del diseño contemporáneos. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.

UNIDAD 3. EL PROCESO DE DISEÑO. CAMPOS DE APLICACIÓN DEL DISEÑO.

- El proceso en el diseño. Aplicación de los métodos de diseño. Diseño y creatividad.
- Principales campos de aplicación del diseño: Diseño gráfico. Diseño de Producto o Diseño Industrial. Diseño Ambiental o Diseño Interior.
- Relaciones interdisciplinarias del diseño con otras formas de conocimiento: ergonomía, teoría de la comunicación, semiótica, publicidad, biónica, psicología, ecología, economía...

UNIDAD 4. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE VISUAL APLICADOS AL DISEÑO.

- Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
- Estructura y composición en el diseño: recursos en la organización de la forma y el espacio. Aplicación al diseño: repetición, ordenación, simetría, dinamismo, composición modular, deconstrucción...
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

SECUENCIACIÓN 2º TRIMESTRE

UNIDAD 5. INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL DISEÑO. METODOLOGÍA.

- Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
- Fases del proceso de diseño:
 - Planeamiento y estructuración: sujeto, objeto, proyecto.
 - Método y finalidad: elaboración, selección de propuestas, presentación del proyecto. Prototipos y maquetas.
 - Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.
 - Materiales técnicas y procedimientos para la realización del croquis y bocetos gráficos.





UNIDAD 6. DISEÑO GRÁFICO Y DE COMUNICACIÓN.

- Las funciones comunicativas del diseño gráfico: Identidad, información y persuasión.
- El lenguaje visual y el diseño gráfico. La estructura y elementos del lenguaje visual en la elaboración de mensajes.
- El diseño de mensajes o grafismos: El mensaje como soporte y contenido de la comunicación y la cultura en la "civilización de la imagen".
- Dimensión simbólica de la imagen. La función estética. ¿Qué es informar?, ¿qué es persuadir?, ¿qué, cómo y para qué crear identidad?

UNIDAD 7. CAMPOS DE DESARROLLO DEL DISEÑO GRÁFICO.

- Los campos de aplicación del diseño gráfico: Diseño publicitario, diseño tipográfico, ilustración, cartelismo, diseño editorial, infografía, imagen corporativa, señalética, envases y embalajes, ornamento gráfico en la decoración cerámica, estampación textil.
- Ejercicios en el campo del diseño gráfico.

SECUENCIACIÓN 3º TRIMESTRE

UNIDAD 8. DISEÑO DE PRODUCTO.

- Nociones básicas de diseño de objetos. ¿Cómo nacen los objetos? ¿Qué es el diseño industrial? Relaciones entre la estructura y la función de los objetos. ¿Cuáles son las relaciones de forma y función?
- Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
- Diseño experimental en tres dimensiones. Materiales y métodos de elaboración.
- Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos

UNIDAD 9. EL DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE.

- El diseño del espacio o diseño interior. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Proxémia.
- Nociones básicas de materiales, color, texturas e iluminación. Instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

5. METODOLOGÍA.

Según se especifica en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, artículo 29 (Proceso de aprendizaje), ***las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.***





La propuesta metodológica en relación con la materia de Diseño sigue las Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula, contenidas en el Anexo III de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

En dicho Anexo, se evidencia que la metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, la metodología debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, la metodología debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

También, se señala la necesidad de que la metodología se ajuste al nivel competencial inicial de los alumnos, secuenciando la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos, despertando y manteniendo la motivación del alumnado. Para ello, resulta imprescindible una metodología activa y contextualizada, que es aquella que facilite la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales. La metodología activa ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, basado en la resolución conjunta de tareas.

La asignatura de Diseño requiere una metodología 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 realización práctica de los proyectos de diseño, ya que es importante que el alumno/a conozca el por qué de las medidas o actos que realiza en cada momento. En todas las actividades el punto de partida será una introducción teórica sobre la propuesta de actividad realizada por el profesor; se planteará el proyecto como “un problema” a resolver por el alumnado; debatiendo y consultando con los alumnos aquello que más interese; planteando y resolviendo dudas; buscando información a través de la web y analizando la más relevante.

Durante el proceso de la actividad se realizarán todos los bocetos previos que se requieran. Finalmente se realizará la actividad de forma individual o en grupo, con los materiales y técnicas constructivas más acordes a cada proyecto. Los recursos metodológicos incluyen al aula-taller con todo el instrumental específico del que está dotada; el archivo de imágenes que los alumnos vienen dejando en depósito en cursos pasados (carteles, ejercicios de toda índole...); revistas, libros de diseño, catálogos tipográficos, folletos, diapositivas...; 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. 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.

El carácter formativo que deberá tener puede conseguirse huyendo de planteamientos excesivamente teóricos, diseñando actividades que estén vinculadas con el medio y que aborden problemas reales de diseño atendiendo a necesidades tangibles. El aprendizaje de una metodología proyectual dota al alumnado de recursos para adquirir una autonomía creadora y una capacidad para buscar solución a los problemas reales de diseño que se den en su entorno.

CONCRECCIÓN METODOLÓGICA:

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia: Presentaciones teóricas de cada tema.

2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción): Realización práctica de ejercicios correspondientes a cada uno de los bloques temáticos. Realización individual o cooperativa de Proyectos.

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y en casa), acceso a recursos virtuales para la búsqueda de información relevante a los prácticas y proyectos propuestos.

Presentación oral de trabajos relacionados con el diseño, (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).

3- Seguimiento y evaluación:

Evaluación de los ejercicios y proyectos realizados por el alumnado. Se valora el proceso de realización desde la propuesta conceptual, los bocetos y búsqueda de ideas, hasta el resultado final.

Se realizarán exámenes enfocados a realizar prácticas en tiempo limitado utilizando los recursos adecuados a cada propuesta.

Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.

Se realizarán trabajos de recuperación de evaluaciones no aprobadas.





6. EVALUACIÓN.

erios de evaluación.

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.

2. Comprender que la actividad de diseñar está condicionada por el entorno natural, social y cultural, así como por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.

3. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.

4. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.

5. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.

6. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos de diseño.

7. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

8. Resolver problemas de diseño de forma creativa, lógica y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

9. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.

10. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

11. 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.

12. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.

13. identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

14. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema,





aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.

15. 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.

16. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

17. 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.

18. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

19. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

20. 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.

La evaluación será continua, debe estar presente en todos los pasos necesarios (procesos de diseño) para la obtención/creación del ejercicio propuesto. Para esto será imprescindible la asistencia continuada a clase, ya que un número excesivo de faltas impedirán el normal desarrollo y aprendizaje de los contenidos de la materia.

Se valorará del mismo modo el trabajo constante durante todos los periodos de clase, el hecho de ajustarse a las fechas de entrega de ejercicios y a las condiciones exigidas en cada caso. El alumno/a deberá utilizar los procedimientos y materiales de forma adecuada, poniendo en práctica los conceptos teóricos adquiridos. Los resultados obtenidos, diseños y maquetas, deberán corresponder a los objetivos fijados y plasmar aquella idea que se buscaba desde el inicio (en la fase de proyecto con bocetos, etc.) de cada ejercicio. El alumno/a utilizará de forma funcional y comunicativa los elementos plásticos de que dispone para la elaboración de los diseños. Aplicar los recursos gráficos que mejor se adapten a los procedimientos empleados y expresen mejor la idea. Es muy importante valorar los hábitos y métodos de trabajo, así como la destreza en la utilización de materiales y herramientas. También es importante la autoevaluación y capacidad crítica del alumno/a ante sus obras, las de sus compañeros y las de diseñadores reconocidos.

6.2 Instrumentos de evaluación.

1. Control de asistencia a clase, así como de participación, atención y actividad en clase.

2. Análisis y valoración de los ejercicios realizados, desarrollo completo y adecuación de los mismos a los temas propuestos en cada trimestre.





-
3. Presentación de manera adecuada según las normas e indicaciones expuestas en clase.
 4. 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.
 5. Presentaciones orales realizadas en pequeños grupos sobre los temas más relevantes de la historia del diseño y sus conceptos clave.
 6. Pruebas escritas para comprobar el vocabulario específico y los conceptos teóricos adquiridos.
 7. Participación en actividades programadas dentro y fuera del centro: concursos, exposiciones, efemérides y otras.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño





CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE EVALUACIÓN
<p>Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras relevantes. Funciones del Diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Diseño sostenible: ecología y medioambiente. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.</p>	<p>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. 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.</p>	<p>1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño 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. 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. 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.</p>

6.3 Criterios e instrumentos de calificación





CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios comunes..... 10 %

Criterios propios de la materia

Conceptos..... 50 %

Procedimientos..... 40 %

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

1- Instrumentos de utilización programada:

· Presentación de trabajos.....60 %

· Trabajos en grupo.....10 %

· Exámenes.....30 %

7. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Según el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre de 2014, los Estándares de aprendizaje evaluables son especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.

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.

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.

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.

1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de





diseño o de entorno cotidiano.

2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

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.

1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.

3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

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.

1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el *packaging* o la publicidad.

1.2. Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.





- 3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- 3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
- 4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
- 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.

- 1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
- 1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- 2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- 2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
- 2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- 2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
- 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.
- 3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
- 4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
- 4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

Elementos transversales:

1. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas





del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

2. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

3. Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

4. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Al igual que en etapas educativas anteriores, en el Bachillerato los alumnos presentan diferentes niveles de aprendizaje en relación con la etapa de Educación Secundaria





Obligatoria; además, presentan también necesidades educativas aquellos alumnos que por sus características físicas, sensoriales u otras, no pueden seguir de la misma forma el currículo de la etapa, (minusvalías motóricas, sensoriales, etc.). Sin embargo, el tratamiento que se concede a la atención a la diversidad en la etapa de Bachillerato presenta unas características diferentes que el concedido en la Educación Secundaria Obligatoria. De esta forma, en este nivel educativo diversidad hace referencia a la necesidad de ser atendidas desde adaptaciones de acceso, medidas concretas de material; sin llegar en ningún caso a tomar medidas curriculares significativas.

VÍAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Aquí se va a hacer mención a aquellas medidas que no implican modificar sustancialmente los contenidos, es decir que sólo requieren adaptaciones referidas a aspectos que mantienen básicamente inalterable el currículo adoptado en la materia pero que, sin estas actuaciones, determinados alumnos y alumnas no progresarían. En general, se puede afirmar que la programación del grupo, salvo algunas variaciones, es también la misma para el alumnado que reciba esas actuaciones específicas.

La atención a la diversidad de los alumnos y alumnas, en lo referente a las diferencias individuales en capacidades, motivación e intereses, exige que las materias curriculares posibiliten una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que, tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos, puedan variar según las necesidades específicas del aula.

Los materiales se han configurado teniendo esto en cuenta. Pretenden proponer soluciones coherentes tanto para aquellos grupos de alumnos con menor formación específica en estas áreas como para aquellos que han tenido la posibilidad de realizar estudios más amplios en estas materias.

La elaboración de materiales de forma diversa para su exposición, así como el uso de medios audiovisuales, teniendo en cuenta alumnos con necesidades educativas, como son auditivas, motóricas, visuales....

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

El Departamento de Dibujo tiene previsto desarrollar un número no detallado de actividades consistentes en visitas a exposiciones del tipo *itinerantes* que pudieran aparecer durante el curso.

Asimismo el Departamento colaborará con actividades propuestas por otros departamentos y en las actividades interdisciplinares que haya previstas.

Programación de actividades complementarias:





ACTIVIDAD	FECHA	CURSOS/ GRUPOS
<p>VISITA AL MUSEO PICASSO</p> <p>Objetivos: Aproximarse a la relación entre el Arte y el Diseño. Apreciar los valores gráficos y simbólicos del arte de vanguardia y su influencia en la comunicación y el diseño.</p> <p>Relación con la programación de la materia: Especialmente con los Objetivos de materia: nº 2 Conocer las raíces y evolución del Diseño en la cultura contemporánea. nº 3 Analizar y conocer los condicionantes funcionales y simbólicos del Diseño. nº 5 Conocer y experimentar las relaciones compositivas y las posibilidades que generan los elementos visuales.</p> <p>También se relaciona con las unidades temáticas: 1.- El Diseño, contexto y configuración. 2.- Principales hitos de la Historia del Diseño. 4.- Diseño gráfico y comunicación.</p>	<p>1º/2º Trimestre. Las fechas no se indican porque van condicionadas a la programación de exposiciones temporales del museo.</p>	<p>Esta actividad va dirigida al alumnado de 2º B. Artes</p>
<p>VISITA A LA FUNDACIÓN PICASSO</p> <p>Objetivos: Aproximarse a la relación entre el Arte y el Diseño. Apreciar los valores gráficos y simbólicos del arte de vanguardia y su influencia en la comunicación y el diseño.</p> <p>Relación con la programación de la materia: Especialmente con los Objetivos de materia: nº 2 Conocer las raíces y evolución del Diseño en la cultura contemporánea. nº 3 Analizar y conocer los condicionantes funcionales y simbólicos del Diseño. nº 5 Conocer y experimentar las relaciones compositivas y las posibilidades que generan los elementos visuales.</p> <p>También se relaciona con las unidades temáticas: 1.- El Diseño, contexto y configuración. 2.- Principales hitos de la Historia del Diseño. 4.- Diseño gráfico y comunicación.</p>	<p>1º/2º Trimestre. Las fechas no se indican porque van condicionadas a la programación de exposiciones temporales del museo.</p>	<p>Esta actividad va dirigida al alumnado de 2º B. Artes</p>



<p>VISITA AL CENTRO ARTE CONTEMPORÁNEO</p> <p>Objetivos: Aproximarse a la relación entre el Arte y el Diseño. Aprender los valores gráficos y simbólicos del arte de vanguardia y su influencia en la comunicación y el diseño.</p> <p>Relación con la programación de la materia: Especialmente con los Objetivos de materia: nº 2 Conocer las raíces y evolución del Diseño en la cultura contemporánea. nº 3 Analizar y conocer los condicionantes funcionales y simbólicos del Diseño. nº 5 Conocer y experimentar las relaciones compositivas y las posibilidades que generan los elementos visuales.</p> <p>También se relaciona con las unidades temáticas: 1.- El Diseño, contexto y configuración. 2.- Principales hitos de la Historia del Diseño. 4.- Diseño gráfico y comunicación.</p>	<p>1º/2º Trimestre. Las fechas no se indican porque van condicionadas a la programación de exposiciones temporales del museo.</p>	<p>Esta actividad va dirigida al alumnado de 2º B. Artes</p>
<p>VISITA AL MUSEO DEL AUTOMOVIL MÁLAGA</p> <p>Objetivos: Acercarse a los principios y fundamentos que constituyen la actividad del Diseño. Conocer y comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto y sus diferentes ámbitos de aplicación.</p> <p>Relación con la programación de la materia: Especialmente con los Objetivos de materia: nº 1 Conocer los principios y fundamentos de la actividad del Diseño. nº 2 Conocer las raíces y evolución del Diseño en la cultura contemporánea. nº 3 Analizar y conocer los condicionantes funcionales y simbólicos del Diseño. nº 4 Valorar la importancia de los métodos en el proceso de Diseño.</p> <p>También se relaciona con las unidades temáticas: 1.- El Diseño, contexto y configuración. 2.- Principales hitos de la Historia del Diseño. 6.- Diseño en el espacio. El diseño industrial.</p>	<p>1º/2º Trimestre. Las fechas no se indican porque van condicionadas a la programación de exposiciones temporales del museo.</p>	<p>Esta actividad va dirigida al alumnado de 2º B. Artes</p>





9. BIBLIOGRAFÍA

- JUAN ARIAS: "Maestros del diseño español"
Experimenta Ed. de Diseño
- GILLO DORFLES: "El diseño industrial y su estética"
Ed. Labor
- JOHN HESKETT: "Breve historia del diseño industrial"
Ediciones del Serbal
- PHILIP RAWSON: "Diseño"
Ed. Nerea
- BRUNO MUNARI: "El arte como oficio".
Ed. Labor
- "¿Cómo nacen los objetos?"
Ed. Gustavo Gili
- "Diseño y comunicación visual"
Ed. Gustavo Gili
- JESÚS SOLANAS DONOSO: "Diseño, arte y función"
Aula Abierta Salvat
- WUCIUS WONG: "Fundamentos de diseño bi- y
tri-dimensional"
Ed. Gustavo Gili
- PETER DORMER: "El diseño desde 1945"
Ed. Destino
- JORDI MONTAÑA: "Cómo diseñar un producto"
Manuales IMPI
- ENRIC SATUÉ: "Historia del diseño gráfico"
Alianza Forma
- "Los demiurgos del diseño gráfico"
Ed. Mondadori
- JOAN COSTA: "Imagen global"
Enciclopedia del diseño CEAC
- "Diseñar para los ojos"
Costa Punto Com Ed.
- GUY JULIER: "Nuevo diseño español"





	Ed. Destino
MARTIN SOLOMON:	"El arte de la tipografía" Ed. Tellus
MARION MARCH:	"Tipografía creativa" Manuales de diseño G.G.
R. TORRENT y J. M. MARÍN	"Historia del diseño industrial" Ed. Cátedra





I.E.S. Núm. 1 "Universidad Laboral".
Málaga

Departamento de Dibujo

Programación didáctica de Diseño

2º de Bachillerato de Artes
Curso 2018/19

