

DISEÑO

2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

El diseño se ha convertido en la sociedad actual en un valor esencial para el ser humano desde el punto de vista de la funcionalidad y la estética, pero también es motor industrial y económico de una sociedad cada vez más especializada y técnica. El mismo espacio que habitamos, de uso público o privado, es el resultado de una planificación, de un proceso de diseño.

A través de la historia, el ser humano se ha adaptado al entorno habitable creando y diseñando infinidad de objetos que han facilitado la vida y mejorado su desarrollo y evolución. El diseño, en su concepción moderna, aparece con la Revolución Industrial y la producción en serie, que origina la necesidad de planificar, de antemano, las características funcionales y formales de los objetos fabricados por medios mecánicos. Es un proceso en el que se plantean, de forma racional, la creación, fabricación, distribución y consumo de los objetos que configuran el entorno humano, tratando de resolver y conciliar las necesidades de los usuarios y los intereses económicos de la industria. No se trata de un puro añadido estético que aumenta el valor de cambio de los objetos, sino de un proceso de optimización de los mecanismos productivos y de un factor que contribuye a aumentar la calidad de vida.

Por otra parte, el diseño se aplica también a los mensajes visuales que se generan en el proceso de comunicación propio de las actividades humanas, ya sea con fin utilitario, cultural o simbólico, por lo que, a sus aspectos funcionales y estéticos se les añade un factor semántico, que lo convierte en un elemento capaz de reafirmar la identidad de un grupo o sociedad determinada.

El diseño es, pues, un proceso complejo, interdisciplinar y, muchas veces, fruto del trabajo en equipo, en el que intervienen factores funcionales, tecnológicos, estéticos y semánticos que deben adecuarse a las características de cada objeto, entorno y grupo al que va dirigido. En la Comunidad Valenciana, son múltiples y variados los sectores productivos (mueble, cerámica, textil, calzado, juguete, etc.) relacionados con ámbitos de diseño.

El diseño es una herramienta para mejorar la calidad e identidad de sus productos y servicios, al tiempo que satisface las necesidades de uso y estéticas de los consumidores, contribuyendo a mejorar su calidad de vida y el entorno. Así pues, resulta necesario la capacitación de futuros profesionales que cubran estas nuevas necesidades sociales.

A ello tiende la materia Diseño, al proveer a los estudiantes de fundamentos y destrezas necesarios para un nivel de iniciación adecuado, estableciendo las bases para desarrollar estudios superiores dentro de este ámbito. Por tanto, los estudiantes se han de ejercitar en la identificación y utilización de los métodos proyectuales, las técnicas y los sistemas habituales de representación, en el conocimiento y experimentación de materiales con los que se constituyen los modelos y prototipos, al tiempo que toman conciencia del problema que supone acomodar a las necesidades humanas la forma, función y dimensión estética de los objetos que configuran el entorno.

Para el alumnado de Bachillerato, esta disciplina debe tener un carácter empírico, experimental y generalizador, por lo que los contenidos se refieren a los dos ámbitos del diseño: diseño en el plano y diseño en el espacio, los cuales pretenden dotar al alumnado de los fundamentos y destrezas suficientes para un nivel de iniciación y preparar el camino para profundizar en métodos y procesos proyectuales más complejos y propios de futuras especializaciones.

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función

de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología del proyecto como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

Tanto el cuarto como el quinto bloques pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias en la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora de su trabajo.

Respecto a los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, la comunicación audiovisual adquiere relevancia en el aprendizaje de la materia y como lenguaje interdisciplinar y transversal facilita la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales.

En la asignatura de Diseño como en la mayoría de las materias se hace necesario al uso de las TIC que sin duda facilitan el aprendizaje de contenidos y procesos. Del mismo modo se incide en el desarrollo del espíritu emprendedor y la educación cívica y constitucional, sin perder de vista la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención y resolución de conflictos, situación de riesgo derivadas de la utilización de las TIC y, por supuesto, el fomento del desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

La evaluación permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje, diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características de cada grupo. La evaluación se centrará, de manera especial, en los criterios de evaluación, los cuales han sido redactados como resultados de aprendizaje con el objeto de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales. Los criterios definen procesos de aprendizaje de diversa complejidad, teniendo en cuenta los contenidos a los que estos hacen referencia. En la redacción del criterio de evaluación también se orienta a cerca de la naturaleza de ejecución (cómo, dónde, para qué) aportando el carácter competencial en el aprendizaje.

Contenidos y criterios de evaluación de la asignatura Diseño

Curso 2º Bachillerato

Bloque 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño. Curso 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Concepto de diseño. Definición, orígenes, tendencias. Historia del diseño. De la Artesanía al diseño. Principales periodos y escuelas de diseño. Figuras relevantes Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del Diseño en la ética y estética contemporánea. Diseño e ideología. Evolución histórica. Diseño publicitario. Hábitos de consumo. Diseño, sociedad y consumo.	BL1.1. Identificar y analizar las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones en los diferentes ámbitos, y analizar su repercusión estéticas y social en la cultura contemporánea. BL1.2. Identificar imágenes, objetos y productos de diseño para describir los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se	CCLI CAA CSC CCLI CAA

<p>Diseño sostenible: ecología, medio ambiente Principales campos de aplicación del diseño gráfico Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. Estudio de los principales hitos en la historia del Diseño. El proceso en el Diseño: Diseño y creatividad. Diseño y ecología. Valoración del diseño y su relación con el usuario en la sociedad «para el consumo».</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en redes sociales, blogs, wikis, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line, bases de datos especializadas. Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios. Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística. Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p>	<p>quiera dar respuesta y la terminología específica de la materia.</p> <p>BL1.3. Analizar los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aportación al desarrollo del lenguaje plástico, visual audiovisual e identificar los recursos de los medios de comunicación de libre acceso como Internet.</p>	<p>CSC</p> <p>CD</p>
--	--	----------------------

Bloque 2: Elementos de configuración formal. Curso 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área. Teorías de la percepción y recursos del lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Investigación sobre dichas formas. Contraste visual para su mejor percepción. La textura como elemento de comunicación. Clasificación y aplicaciones. Estudios del color, tanto desde un punto de vista plástico, como psicológico. Aplicación al diseño. Ordenación y composición modular sobre redes espaciales. Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, gradación, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción. Estudios genéricos para su posterior aplicación: tangencias, enlaces, óvalos, elipses, etc. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</p>	<p>BL2.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.</p> <p>BL2.2. Identificar los distintos elementos que conforman la estructura del lenguaje visual (punto, línea, plano, color, forma y textura) y los fundamentos compositivos para analizar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales del diseño y el mensaje que pretende transmitir.</p> <p>BL2.3. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</p> <p>BL2.4. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño utilizando los recursos gráfico-plásticos y experimentando con diversas técnicas, materiales,</p>	<p>CCLI</p> <p>CAA CEC CSC</p> <p>CMCT SIEE</p> <p>CEC CAA</p>

	<p>formatos y acabados.</p> <p>BL2.5. Analizar los elementos fundamentales en imágenes visuales y audiovisuales del diseño gráfico teniendo en cuenta el grado de iconicidad y reorganizar los elementos para crear una nueva propuesta que exprese de manera personal ideas, valores, emociones y sentimientos.</p>	<p>CAA CEC SIEE</p>
--	--	-----------------------------

Bloque 3: Teoría y metodología del diseño. Curso 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>Contenidos transversales.</p> <p>Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Auto conocimiento de aptitudes e intereses.</p> <p>Proceso estructurado de toma de decisiones</p> <p>Pensamiento medios-fin. Pensamiento alternativo</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos. Selección de la información técnica y recursos materiales.</p> <p>Proceso estructurado de toma de decisiones. Calibrado de oportunidades y riesgos.</p> <p>Estrategias de supervisión y resolución de problemas.</p> <p>Evaluación de procesos y resultados.</p> <p>Valoración del error como oportunidad.</p> <p>Habilidades de comunicación.</p> <p>Asunción de distintos roles en equipos de trabajo. Liderazgo.</p> <p>Pensamiento de perspectiva</p> <p>Solidaridad, tolerancia, respeto y amabilidad.</p> <p>Estrategias de motivación y auto motivación.</p> <p>Técnicas de escucha activa</p> <p>Diálogo igualitario.</p> <p>Conocimiento de estructuras y técnicas de aprendizajes cooperativo.</p> <p>Responsabilidad y sentido ético.</p> <p>Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.</p> <p>Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del</p>	<p>BL3.1. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, aplicando estrategia creativas y los recursos materiales y técnicos, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados.</p> <p>BL3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p> <p>BL3.3. Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales y profesiones, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.</p> <p>B3.4. Aportar soluciones gráficas diversas y creativas ante un problema de diseño, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto así como su función y finalidad, siendo capaz de realizar bocetos y croquis para visualizar la pieza y argumentar su adecuación a los objetivos propuestos.</p> <p>BL3.5. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus miembros participen y alcancen</p>	<p>CAA SIEE</p> <p>CAA CMCT CEC</p> <p>SIEE CAA</p> <p>SIEE CEC</p> <p>CSC SIEE</p>

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. Sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico. Acotación. Escalas. Secciones.	las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético.	CAA
---	--	-----

Bloque 4: Diseño gráfico. Curso 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico: la señalización, la edición, la identidad, el packaging, la publicidad. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones. Aplicaciones del diseño bidimensional a campos profesionales específicos de la Comunidad Valenciana: publicidad, cerámica, textil. Procesos y técnicas específicas. Importancia del diseño gráfico en la cultura contemporánea. Valoración crítica. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas, clasificación y aplicaciones. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Programas informáticos de retoque de la imagen para ilustración y diseño.	BL4.1. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición y aplicar correctamente estas nociones en los diseños propuestos atendiendo a la función estética, plástica y funcional del diseño gráfico. BL4.2. Elaborar de forma creativa imágenes visuales y audiovisuales propias del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, “packaging” y ilustración) utilizando recursos técnicos y gráfico-plásticos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	CMCT CAA CSC CMCT CD SIEE CEC

Bloque 5: Diseño de producto y del espacio. Curso 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
Nociones básicas de diseño de objetos. Aplicación del color y las texturas para conseguir los efectos expresivos adecuados. Perspectiva cónica (métodos y técnicas específicas de elaboración). 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.	BL5.1. Analizar en los objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, propios del diseño industrial, los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales. BL5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, planificando las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo), utilizar las técnicas de proyección (sistemas de representación, croquización y	CMCT CAA CMCT SIEE CEC

<p>El diseño del espacio habitable. Organización del espacio habitable, público o privado. Factores ambientales: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución de espacios, itinerarios y recorridos.</p> <p>Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Estudio del color, de la luz, ambientación. Factores ambientales en el diseño de espacios habitables. Realización de maquetas de espacios habitables.</p>	<p>maquetación), y seleccionar las técnicas de realización apropiadas, tanto en trabajos individuales como en equipo, y respetando y valorando las aportaciones e ideas del resto de los integrantes del grupo.</p> <p>BL5.3. Identificar en los objetos y espacios cotidianos los elementos y características propios del diseño de productos e interiores como son la ergonomía, antropometría y biónica y realizar un proyecto sencillo dentro de este campo teniendo en cuenta las medidas, morfología y bienestar humano en el producto final.</p> <p>BL5.4. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable propio del diseño de interiores, siguiendo una metodología idónea de búsqueda de soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio, y seleccionar las técnicas, materiales y acabados apropiados</p>	<p>CMCT SIEE CAA</p> <p>CMCT CAA CSC SIEE</p>
--	--	---

COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.