

DISEÑO

Diseño es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales, para el segundo curso de la modalidad de Artes del Bachillerato.

La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. Está directamente relacionada con materias como Dibujo Artístico (abordando los contenidos de análisis de las formas, el color, la percepción y el estudio de la figura humana), Volumen (analizando los procesos tridimensionales), Dibujo Técnico (aplicando los conocimientos de Geometría, Escalas, Vistas, Perspectiva y Normalización), Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica (utilizando los recursos que proporcionan las técnicas secas, húmedas y de estampación) y con Tecnologías de la Información y la Comunicación (sirviéndose de los recursos que proporcionan los programas de diseño vectorial y mapa de bits).

El diseño constituye hoy día un elemento fundamental en las producciones humanas, siendo actualmente de capital importancia en el desarrollo de la economía cultural. El diseño tiene presencia en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana de una forma tan eficaz que es asumida como algo habitual. Su función 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 no exclusivamente circunscritos a la superficie geométrica del plano o del espacio. El conjunto de implicaciones que un objeto establece con las diferentes facetas del diseño requiere un complejo proceso de metodología proyectual 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 ergonómicamente, atendiendo tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos como a los simbólicos y comunicacionales. 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.

En Andalucía encontramos significativos ejemplos, desde reputados pioneros del Diseño e interesantes creaciones publicitarias como el famoso Toro de Osborne, pasando por el etiquetado de productos autóctonos como el vino o el aceite de oliva y la cartelería de fiestas de primavera y destinos veraniegos, o recreando las redes modulares, herencia de la cultura andaluza representada de manera magistral en edificaciones como la Alhambra de Granada o la Mezquita de Córdoba, para llegar a nuestros días con las creaciones en diseño de moda y escenografías en torno al flamenco, o en cualquiera de las facetas a las que pueden verse encaminadas a través de los Estudios Superiores de Diseño.

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques: Evolución histórica y ámbitos del diseño, Elementos de configuración, Teoría y metodología del diseño, Diseño gráfico y Diseño del producto y del espacio, 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 proyectual, 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.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado en 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, por tanto, a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico. Además esta materia nos permite desarrollar el respeto a las obras ajenas y al trabajo cooperativo, la responsabilidad en la elaboración de proyectos y la apreciación crítica.

Por otra parte, el desarrollo de las competencias clave constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y por su carácter práctico e integrador, esta materia favorece el desarrollo de todas las competencias clave del currículo.

La competencia comunicación lingüística es desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto del vocabulario específico de la materia y las actividades en las que el alumnado tendrá que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos de forma tanto oral como escrita.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se ponen en práctica cuando el alumnado tiene que razonar matemáticamente sus proyectos, utilizando propiedades geométricas, proporciones, simetrías, composición, perspectiva, etc. y al utilizar procedimientos relacionados con el método científico dentro de la metodología proyectual como la observación, experimentación, identificación, resolución y análisis.

La competencia digital se plantea mediante el uso de las TIC, fomentando el uso activo y creativo de aplicaciones informáticas en sus proyectos y creaciones, desarrollando la motivación y curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías, o planteando resoluciones gráficas tanto vectoriales como de mapas de bits. La competencia aprender a aprender se manifiesta a través de la experimentación y aplicación práctica de los contenidos y técnicas aprendidas.

Adquirir las competencias sociales y cívicas dentro de esta materia supone que el alumnado debe ser tolerante y respetuoso, ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, aceptar las producciones ajenas, las distintas culturas y la historia personal y colectiva de los otros, diseñando carteles y otros soportes publicitarios para campañas de concienciación social y descubriendo la expresión gráfica de otros países o colectivos sociales valorando la propiedad intelectual. Entre los contenidos de la materia se incluyen la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores que fomentan al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como de manera colectiva. Todo esto contribuye al desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

La competencia conciencia y expresiones culturales está especialmente vinculada a esta materia. El alumnado conocerá los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes de la historia del diseño, identificando las aportaciones del mismo en los diferentes ámbitos, y valorando su repercusión en las actitudes éticas, estéticas y sociales de la cultura contemporánea. La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Objetivos

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 estructurales 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.

Estrategias metodológicas

Una metodología adecuada para abordar de esta materia es la metodología por proyectos. Esta manera de trabajar acerca al alumnado a la práctica de la profesión, facilita la tarea de abarcar los contenidos y el desarrollo de capacidades y competencias. La metodología de aprendizaje por proyectos ha de generar en el alumnado la necesidad de aprender para poder resolver un problema de diseño (ya sea gráfico, de producto, de moda o de espacios) de forma activa y aplicando los conocimientos teóricos adquiridos, lo que le permitirá que pueda adecuar sus descubrimientos y habilidades a situaciones reales, generándose aprendizajes más duraderos.

Los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial sino que, al tratarse de una materia eminentemente práctica, deben abordarse de manera simultánea (tanto en el orden cronológico como estilísticamente).

Un elemento fundamental del trabajo es el fomento creativo del alumnado, poniendo en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas, dando lugar a nuevas soluciones a los problemas planteados. El profesorado fomentará los procedimientos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados. Deberá realizar un seguimiento individual del alumnado, posibilitando así la convivencia de diferentes ritmos de aprendizaje, así como la atención a la diversidad de intereses y enfoques. Se considera básico el estímulo de la creatividad mediante diferentes técnicas y herramientas, como la tormenta de ideas, el mapa conceptual o la analogía, a fin de obtener variadas ideas para cada proyecto (con sus correspondientes fases de bocetos, selección y mejora).

Se abordarán diferentes recursos y herramientas para el acercamiento del alumnado a las bases teóricas de la materia sobre las que se apoye para aportar las diferentes soluciones prácticas, como el análisis de objetos relevantes dentro de los hitos de la historia del diseño y de sus relaciones con el entorno social y cultural en el que se desarrollaron los distintos movimientos artísticos, procurándose un proceso de búsqueda, selección y exposición de información, realizada tanto de forma individual como en grupos de trabajo cooperativo, y a través de fuentes variadas y fiables tanto digitales como analógicas. Pueden servir también como punto de partida y análisis los propios productos de diseño recopilados en el entorno del centro educativo (cartelería, etiquetas, envases, catálogos y otros soportes publicitarios).

En cuanto al espacio de trabajo, se contribuirá a crear un ambiente que favorezca tanto las actividades individuales como las cooperativas, recreando el símil de un estudio de diseño y sus distintas funciones, como reflejo del mundo laboral, dado que el diseño es una actividad que, cada vez más, se desarrolla en equipos de trabajo multidisciplinares y en colaboración con otros especialistas, suponiendo una industria cultural que protagoniza una singular actividad de desarrollo económico. El entorno de trabajo deberá posibilitar la metodología proyectual, para la que se habrán de utilizar tanto técnicas manuales como digitales para que el alumnado pueda valorar las características y posibilidades que ofrecen ambas.

Contenidos y criterios de evaluación

Diseño. 2º Bachillerato

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 en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas). 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 medio ambiente. 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.

Criterios 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. CCL, CAA, CSC, CYEC.
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, CAA, CSC, CYEC.

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

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, dinamismo, deconstrucción... Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. CCL, CAA.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. CAA, SIEP, CSC, CMCT.
3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. CAA, SIEP, CMCT.
4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. CAA, SIEP, CSC, CMCT.

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso 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. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad. Materiales técnicos y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Criterios de evaluación

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. CAA, CSC.
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. SIEP, CMCT.
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. CCL, CAA, CD, CMCT, CSC, SIEP, CYEC.

4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

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. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

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. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.

Criterios de evaluación

1. 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. CYEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT.

2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. CCL, CAA, CD, SIEP, CMCT.

3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización. CAA, SIEP, CMCT.

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. CCL, CAA, CYEC, CSC.

5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. CAA, CD.

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. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos,...). Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

Criterios de evaluación

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, CAA, CSC.

2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CSC, CCL, CMCT, SIEP.

3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CAA, CSC, CMCT, SIEP.

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. CAA, CSC, CMCT.