

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE  
**FUNDAMENTOS DE DISEÑO**

2º Bachillerato

2008-2009

## ÍNDICE

01. OBJETIVOS.....	pág 2
02. CONTENIDOS.....	pág 2
03. TEMPORALIZACIÓN.....	pág 3
04. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	pág 3
05. METODOLOGÍA.....	pág 3
06. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	pág 4
07. SISTEMAS DE RECUPERACIÓN.....	pág 5
08. CALIFICACIÓN FINAL.....	pág 6
09. PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.....	pág 6
10. MATERIALES Y RECURSOS.....	pág 6

## 01. OBJETIVOS

1. Fomentar en el alumno la capacidad de investigación e imaginación suficientes para desarrollar la creación de formas nuevas, funcionales y bellas que puedan conectar con una sociedad a la que deberá aportar con sus ideas la renovación necesaria para la comunidad intercultural.
2. Desarrollar la capacidad de percepción en el alumno tanto en el campo de la publicidad como sobre cualquier objeto tridimensional que deba cumplir una función.
3. Dominar los elementos básicos del diseño gráfico, tanto plásticos: Composición, color, técnica y expresión, como los semióticos: Simbología del signo, claridad en los mensajes, psicología del espectador.
4. Adquirir un amplio conocimiento de los sistemas de representación, tanto diédrico, como de los distintos tipos de perspectiva para poder representar en un plano diseños tridimensionales.
5. Dominar las técnicas de expresión necesarias para el desarrollo de los diferentes fines.
6. Fomentar y desarrollar la visión espacial del alumno.
7. Analizar, interpretar y modificar los diferentes tipos de diseño presentes en el entorno del alumno.
8. Ser capaces de crear espacios habitables, transformarlos y diseñarlos en un plano.

## 02. CONTENIDOS

1. DISEÑO GRÁFICO.
  - 1.1 Elementos básicos de la forma.
  - 1.2 La textura y el color.
  - 1.3 Composición y organización de elementos gráficos.
  - 1.4 Aplicaciones: *Señalética. Tipografía. Publicidad. Envases y Embalajes (packaging). Logos o Marcas. Diseño Corporativo. Diseño Editorial.*
2. DISEÑO DE OBJETOS.
  - 2.1 Representación tridimensional en el Plano.
  - 2.2 Composición modular sobre redes espaciales.
  - 2.3 Productos de diseño: Función y Forma.
  - 2.4 Diseño industrial: El proceso de diseño.
  - 2.5 Hitos en la historia del diseño industrial
3. DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE.
  - 3.1 El espacio interior como espacio habitable.
  - 3.2 Organización del espacio habitable.
  - 3.3 Luz y color en los espacios habitables.

3.4 Diseño interior: Sistemas de representación.

### 03. TEMPORALIZACIÓN

Los bloques de contenidos, que se han descrito con anterioridad, se distribuirán de la siguiente forma:

#### Primer trimestre

##### **Bloque de contenidos 1. Diseño gráfico.**

Elementos básicos de la forma.

Leyes de la percepción: 1 semana. Septiembre

Punto, línea y plano: 1 semana. Octubre (5 semanas).

La textura y el color.

La textura: 1 semana.

El color: 1 semana.

Composición y organización de elementos gráficos.

Elementos complejos de la sintaxis visual: 1 semana.

Modulación y estructuras reticulares: 1 semana.

Aplicaciones

Señalética. 1 semana. Noviembre (3 semanas  
+ 1 de examen y corrección pública).

Identidad corporativa

(Logos, marcas, envases y embalajes, etc.) 1 semana.

Diseño editorial. Tipografía 1 semana.

Publicidad. 1 semana. Diciembre (3 semanas).

#### Segundo Trimestre

##### **Bloque de contenidos 2. Diseño de objetos.**

Representación tridimensional en el Plano: 2 semanas.

Composición modular sobre redes espaciales. 1 semana. Enero (3 semanas)

Productos de diseño: Función y Forma. 1 semana.

Diseño industrial: El proceso de diseño. 1 semana.

3 semanas. Febrero (3 semanas

1 de examen y corrección pública).

#### Tercer trimestre

##### **Bloque de contenidos 3. Diseño en el espacio habitable.**

El espacio interior como espacio habitable. 1 semana. Marzo (4 semanas)

Organización del espacio habitable. 1 semana.

Luz y color en los espacios habitables. 1 semana.

Diseño interior: Sistemas de representación. 1 semana.

1 semana. Abril (5 semanas)

Diseño interior: Realización de un proyecto 4 semanas.

#### **04. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconocer las formas básicas: Punto, línea y plano, así como sus múltiples posibilidades de composición, ritmo, color, etcétera.
2. Realizar trabajos geométricos en proyectos sobre logotipos de imagen de empresa, iconos, etcétera, y aplicar en ellos sus conocimientos y capacidad de resolución en una imagen creativa.
3. Valorar en los diseños gráficos en general la calidad de la tipografía, color, textura, así como el contenido de los mensajes.
4. Aplicar, con sentido crítico, los conocimientos de composición, comunicación y expresión en carteles, carátulas de CD, portadas y diseño de libros, folletos y publicidad en general.
5. Demostrar el dominio de la visión espacial por medio de la representación de objetos tridimensionales, dibujados en los diferentes tipos de perspectiva, así como los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
6. Aplicar los estudios de claroscuro y las texturas al diseño de objetos.
7. Demostrar el conocimiento de la perspectiva cónica en el diseño de interiores.
8. Distribuir y transformar espacios habitables y circuitos de tránsito en el diseño de interiores.
9. Conjugar en un proyecto final el estudio lumínico, las texturas y la ambientación, así como estudiar los materiales necesarios acordes con las necesidades del proyecto.

#### **05. METODOLOGÍA**

Dentro del terreno psicológico, cualquier tipo de actividad artística cumple una función doble: por una parte la que libera el impulso expresivo del autor, dando paso a una empatía entre el individuo y su propia obra y, por otra, la transmisiva, ya que su propia obra se convierte en objeto de comunicación para el futuro receptor.

Las vías para hacer posible esta doble función marcarán un proceso de enseñanza-aprendizaje en el Diseño, como disciplina formativa e instrumental, siendo las líneas metodológicas y su aplicación didáctica a través del proyecto las que apunten a la consecución de unos objetivos de actuación artística, bien en el campo de la comunicación o en el de la producción para el consumo.

De este modo, todo objeto bien diseñado pasará de ser objetivamente "mudo" a adquirir la cualidad de "parlante". Por su parte, también los objetos mal diseñados o "inútiles" que, con su disfunción o acoplamiento defectuoso, igualmente pueden "informar" sobre cómo no debe ser nunca un diseño. En resumen, que los objetos también "enseñan".

La actividad artística supone una proyección de la mente y la inteligencia desarrollando un modo de expresión: el propio. En el campo específico del diseño implicará el descubrimiento y posterior desarrollo de las habilidades personales: si el hecho de inventar supone dar forma a algo nuevo, útil, el paso siguiente sería el de la investigación; es decir, la búsqueda de algo nuevo, intuitivo, conocido, a partir de un proceso metódico que incluye la observación de unos datos y sus intermediaciones para elaborar unos principios inmediatos, el planteamiento de hipótesis y la posterior verificación de éstas, en unas conclusiones siempre demostrables.

Pero existe un hilo conductor en todo proceso de investigación, que hace posible lo que todavía no es y que mueve incesantemente este mecanismo de búsqueda: la imaginación, que está por encima de normas y estereotipos.

El enfoque disciplinar de esta materia consistirá en ofrecer a los estudiantes un conjunto de saberes relativos a las formas "funcionales"

La alternativa globalizadora, o la interdisciplinar, vendrá determinada también por el "cuadro de pertinencias", propio de cada actividad de aprendizaje.

Teniendo en cuenta que globalizar es interrelacionar conocimientos de distintos saberes, como posición diferencial de quien aprende, será el alumnado quien haya de aprender a globalizar. Corresponderá al profesor la tarea de integrar diferentes saberes disciplinares con un objetivo común de conocimiento, organizándolos y secuenciándolos en una labor interdisciplinar.

Cuando la globalización se plantea como estructura psicológica del aprendizaje, se da en el individuo todo un sistema de conexiones e interrelaciones cognitivas y aquí juegan un papel decisivo la imaginación y la creatividad, por ser agentes que inducen "por sí mismos" a conectar con lo que éste ya posee, de modo asociativo y comprensivo, más que acumulativo.

En este sentido, la tarea interdisciplinar del profesor habrá de ser flexible ante el descubrimiento de nuevas aportaciones, que en este caso, vendrán del alumnado.

Lo importante de esto es desarrollar en los estudiantes la actitud de buscar y adquirir estrategias procedimentales para que su aprendizaje vaya siendo relacional y comprensivo. En esto consiste el planteamiento constructivista del aprendizaje: en activar la actitud de "aprender a aprender", haciendo significativos los nuevos conocimientos.

## 06. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 1ª Evaluación

El diseño gráfico. Análisis, procesos y métodos de elaboración.

### 2ª Evaluación

El diseño objetual. Análisis, procesos y métodos de elaboración.

### 3ª Evaluación

El diseño del espacio habitable. Análisis, procesos y métodos de elaboración.

### Calificación, la suma de a), b), c) y d)

<b>a)</b> Proyectos o trabajos a realizar durante los tres trimestres:	<b>40%</b>
<i>Calificación de los trabajos:</i>	
Estudio, bocetos, etc, del trabajo a desarrollar en los formatos que se pidan	40%
Trabajo terminado en los formatos y características que se pidan.....	50%
Presentación y acabado del trabajo .....	10%

NOTA: Se restarán 2 puntos sobre la calificación obtenida cuando los trabajos sean entregados con posterioridad a la fecha marcada por el profesor.

**b) 2 Exámenes por trimestre, con las mismas características que el examen de selectividad: 40%**

*Calificación de los exámenes:*

3 preguntas teóricas a 1 punto cada ..... 30%

Trabajo gráfico sobre un diseño 6 puntos..... 60%

Presentación y acabado del trabajo gráfico 1 punto ..... 10%

NOTA: No se hará media entre los cuatro apartados mencionados si en el examen no se obtiene una puntuación igual o superior a 4 puntos.

**c) Cuaderno de apuntes 10%**

**d) Actitud, faltas a clase, puntualidad en la entrega, comportamiento, etc. 10%**

## **07. SISTEMAS DE RECUPERACIÓN**

Las pruebas de recuperación se realizarán en el trimestre siguiente al suspenso y consistirán en:

1. Se realizarán de nuevo los trabajos no superados con enunciados iguales o similares a criterio del profesor y,
2. se realizar exámenes similares a los no superados.

## 08. CALIFICACIÓN FINAL (Mayo)

La nota final **saldrá de la media** obtenida en las tres evaluaciones, teniendo en cuenta los puntualizaciones siguientes;

1. Con dos evaluaciones suspensas no se obtendría el APROBADO, se tendría que entregar una serie de Trabajos + Examen Final.
2. Para hacer la media con dos evaluaciones aprobadas y una evaluación suspensa, **ésta última no puede ser inferior a una calificación de 3.**

El examen final será similar al de selectividad y la entrega de los trabajos previamente mandados por el profesor. **La calificación será: 50% Examen y 50 % Trabajos**, con los mismos criterios utilizados durante el curso para exámenes y trabajos. **Es obligatorio entregar los trabajos en la fecha que se solicite para poder realizar el Examen.**

## 09. PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.

El alumno que pierda el derecho a la evaluación continua deberá presentar todos los trabajos realizados durante el curso como condición previa para poder presentarse al examen final. La calificación será la media entre el examen y los trabajos presentados.

## 10. MATERIALES Y RECURSOS.

- Proyector de diapositivas, transparencias y opacos.
- P.C. y cañón proyector.
- Herramientas de taller.
- Material curricular.
- Dossier de apuntes: El Diseño. El cartel. El Diseño Industrial. Diseño del espacio habitable. Historia del Diseño. El Diseño español. Diseñadores
- Dossier de fotografías de las diferentes corrientes de la historia del Diseño

### **Bibliografía recomendada para manejar durante el curso:**

- Bruno Munari. Diseño y comunicación visual. Ed. GG Diseño.
- Bruno Munari. Cómo nacen los objetos. Ed. GG Diseño.
- Wucius Wong. Fundamentos del Diseño bi y tridimensional. Ed. GG Diseño.
- Bernd Löbach. Diseño industrial. Ed. GG Diseño.
- Giorgio Fioravanti. Diseño y reproducción. Ed. GG Diseño.
- Terence Daalley. Ilustración y diseño. Técnicas y materiales. Ed. H. Blume.
- Varios. Anuario del Diseño Internacional. Ed. GG Diseño.
- Jock Kinneir. El diseño gráfico en arquitectura. Ed. GG Diseño.
- Lance Knobel. Interiores internacionales. Ed. GG Diseño.
- Enric Satué. El diseño gráfico. Ed. Alianza Forma.
- Otl Aicher, Martin Krampen. Sistemas de signos en la comunicación visual. Ed. GG Diseño.