Programación Didáctica Fundamentos del Diseño Gráfico 2º de Bachillerato Curso 2021/ 2022 - IES Luca de Tena

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

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 Señalética. Fundamentos y conceptos.
- 1.5 Tipografía. Fundamentos y conceptos.
- 1.6 Diseño gráfico y comunicación visual.
- 1.7 Importancia y valoración crítica del diseño gráfico.

2 DISEÑO INDUSTRIAL

- 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 DE INTERIORES

- 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.

OBJETIVOS.

- Adquirir 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 comunicación intercultural.
- Desarrollar la capacidad de percepción en el alumnado tanto en el campo de la publicidad como en cualquier objeto tridimensional que deba cumplir una función.
- 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.

- Adquirir un amplio conocimiento de los sistemas de representación, tanto del sistema diédrico, como de los diferentes tipos de perspectiva para poder representar en un plano diseños tridimensionales.
- Dominar las técnicas de expresión necesarias para el desarrollo de los diferentes fines propuestos en el diseño.
- Desarrollar y adquirir una visión espacial analizando las posibilidades descriptivas de las formas en el espacio.
- Analizar, interpretar y modificar los diferentes tipos de diseño presentes en el entorno del alumnado.
- Ser capaces de crear espacios habitables, transformarlos y diseñarlos en un plano.
- Valorar los aspectos estéticos del diseño como un componente comunicativo y aplicar las tecnologías de la información y de la comunicación para analizar el campo del diseño gráfico.
- Adquirir hábitos de trabajo e investigación esforzándose por superar los resultados de sus propios trabajos de manera constante.
- Valorar y respetar el trabajo de los demás cooperando en la realización de trabajos en equipo.
- Investigar los trabajos que sobre el diseño en general se realizan en Canarias, utilizando las diversas fuentes a nuestro alcance: enciclopedias, diccionarios y bibliografía específica, Internet.
- Utilizar las diversas fuentes de información para buscar, seleccionar y analizar la información relacionada con el diseño gráfico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- 1. Comprender las relaciones del diseño con la naturaleza, la sociedad, la ideología y la ética. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño.
- 2. Hacer uso del método adecuado para el desarrollo del proyecto del "objeto de diseño".
- 3. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: Orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción y reconocer posibles aplicaciones de estas estructuras en objetos concretos de diseño.
- 4. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico en el campo de la identidad, de la señalización, de la edición y de la publicidad.
- 5. Determinar las principales familias tipográficas, estableciendo nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
- 6. Analizar diferentes "objetos de diseño" y determinar su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
- 7. Conocer nociones básicas de ergonomía y antropometría con el fin de aplicarlas en el diseño.

- 8. Realizar una propuesta elemental de diseño industrial, con el fin de diseñar un objeto siguiendo un proceso metodológico adecuado en su planteamiento, representación y ejecución.
- 9. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, utilizando un proceso metodológico adecuado en el desarrollo del proyecto.

EVALUACIÓN:

- Se tendrá en cuenta el doble aspecto teórico-formal que conforma la disciplina del Diseño.
- El aspecto teórico incluye el conocimiento y memorización de los conceptos principales de cada tema de estudio, así como los principales diseñadores, movimientos de diseño y productos.
- En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta la profundidad de la reflexión, la variedad de soluciones a un mismo problema, y la adecuación de la solución final a los objetivos de cada ejercicio.
- En la parte formal se valora la aplicación de conocimientos teóricos a las prácticas así como la corrección en la realización, a nivel de dibujo, color, sistemas de representación y geometría.
- También se valorará la corrección técnica de los acabados y pulcritud en la utilización de materiales.

CALIFICACIÓN:

- En cada evaluación se obtendrán al menos tres calificaciones.
- Habrá al menos un proyecto principal a desarrollar por evaluación, pudiendo haber más si el tiempo lo permite.
 - La suma de los ejercicios prácticos.
 - Comentarios de texto.
- Se realizarán las prácticas de entrenamiento gráfico necesarias para contribuir al aprendizaje a medida que se avanza en los conceptos metodológicos, teóricos e históricos.

MATERIALES:

Realizaremos entre tres y cinco proyectos por evaluación, la mayoría de ellos tendrán formato DIN A3. Las técnicas que vamos a utilizar son: el collage, rotuladores, lápices de color y otras técnicas a voluntad del alumno. En todo caso, son imprescindibles:

- Carpeta DIN A3. Servirá para guardar el material y recopilar los ejercicios a lo largo del curso.
- Alrededor de 12 papeles Basik, cartulinas blancas, o cartoncillos. Servirán como soporte de los artes finales. El gramaje no debe ser inferior a 180g/m2. Formato DIN A3.
- Cartulinas de color. Al menos cuatro colores y entre ellos obligatoriamente el negro. El número de cartulinas dependerá del trabajo del alumno pero entre seis y doce es una cantidad razonable. El formato puede ser DIN A4 o DIN A3 según el uso que vayamos a dar al color.
- Lápiz 2H, lápiz HB, goma, tijeras, cúter, pegamento de barra de calidad, escuadra y cartabón. Rotuladores. Seis es un número suficiente (negro, rojo, azul, verde, amarillo, blanco). No hay ninguna marca exigida y los rotuladores al alcohol tipo "eding" pueden servir. En el caso de alumnos interesados en seguir dibujando y que quieran invertir se recomiendan rotuladores acrílicos tipo "posca" de 0,7 y 15 mm o al alcohol tipo promarker de doble punta.
- Como material complementario: lápices de colores, papeles texturados, compás, regla de curvas...
- Se recomienda recopilar revistas, flyers, libros, cómics, telas, etc. que nos interesen desde el punto de vista gráfico para utilizarlos en los diferentes proyectos.