



RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN		
Diseño Material		
Profesores	Nº horas semanales: 8	Curso
<ul style="list-style-type: none"> Marta Martínez Arangüena 		2023-2024
Programación completa		
<ul style="list-style-type: none"> Se puede consultar en el IES Conde Orgaz 		
Libros y material escolar		
<ul style="list-style-type: none"> Aula Virtual y Google Classroom Material para actividades (a determinar en cada una). Ordenadores 		
Unidades y temporalización. Distribución aproximada		
1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
DG. DISEÑO GRÁFICO: C. - Diseño gráfico. <ol style="list-style-type: none"> Funciones comunicativas del diseño gráfico. La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías. El diseño gráfico y la composición. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia. La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes. 	DI. DISEÑO INDUSTRIAL. D. - Diseño tridimensional. <ol style="list-style-type: none"> Diseño de producto. Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico. Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño. Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación. 	DE. DISEÑO DEL ESPACIO: <ol style="list-style-type: none"> Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. Percepción psicológica del espacio. Luz y color. El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.



<p>Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</p> <p>La metodología del proyectual</p>	<p>Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</p> <p>La metodología del proyectual</p>	<p>Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</p> <p>La metodología del proyectual</p>
--	--	--

A LO LARGO DE TODO EL CURSO Y DE FORMA TRANSVERSAL CON EL RESTO DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

A. - Concepto, historia y campos del diseño.

1. El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:
 - Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética.
 - Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil.
 - Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.
 - Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.
 - Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.
2. Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:
 - Revolución Industrial y Arts&Crafts.
 - Orientalismo y Movimiento Estético.
 - Art Nouveau y Secesión.
 - Deutcher Werkbund.
 - Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo.
 - Bauhaus.
 - Art Deco, Stiling.
 - El Funcionalismo, Estilo Internacional.
 - Organicismo.
 - Diseño Escandinavo.
 - Escuelas de Posguerra.
 - Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal.
 - Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.
 - Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo.
 - Diseño español.
3. La presencia de la mujer en el campo del diseño.
 - Las mujeres de la Bahuaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman.
 - Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras.

B.- El diseño: configuración formal y metodología.

1. Diseño y función.El lenguaje visual:
2. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
3. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura
4. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:
 - Estructura y composición.
 - Proporción, proporción áurea, escala.
 - Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.
5. Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.conceptos teóricos,



6. Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.
7. El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.

Metodología y recursos

Se trabajan los módulos teóricos junto con las prácticas. Todas las semanas, en el aula "Arte4" se trabaja la teoría y en el taller cada una de las prácticas, pequeñas actividades encaminadas a realizar proyectos trimestrales vinculados con los tres grandes bloques. **DG, DI y DE.**

En el aula de Informática 2 se llevarán a cabo las actividades que requieran de ordenadores y programas específicos de diseño.

El alumno deberá de llevar el material para realizar las actividades y el libro de artista, que será valorado en cada evaluación con su correspondiente nota ponderada.

Recomendaciones sobre el sistema de estudio y trabajo

La mayoría de las actividades se realizarán en clase o se plantearán y pondrán en marcha con el fin de que el alumno desarrolle en parte fuera del centro, determinadas fases de creación y desarrollo. Los trabajos se plantean en clase, se reflejan en Google Classroom, que es también la plataforma de entrega y retroalimentación.

Serán informados de las calificaciones a través del aula virtual.

El profesor irá subiendo el material teórico e instrucciones necesarias para realizar las actividades con el fin de preparar las pruebas objetivas de cada trimestre.

Se procura plantear las actividades en formato EvAu, que los alumnos se acostumbren a responder a las cuestiones teóricas y desarrollar los ejercicios prácticos según la metodología proyectual y los fundamentos teóricos de todo problema de diseño.

Todas las actividades son obligatorias y han de ser entregadas en cada trimestre antes de las evaluaciones para hacer media con las pruebas objetivas y el cuaderno de artista.

El cuaderno de artista tiene por objetivo reforzar conceptos teóricos de relevancia (periodos, nombres, fechas, movimientos, paradigmas propios del diseño). La metodología de "Visual Thinking" es sumamente útil para que el alumno plasme estas ideas resaltadas en clase por el profesor a través de dibujos, esquemas, mapas mentales, etc.

Teniendo en cuenta que la parte teórica de la prueba de acceso supone un 30% de la nota, resultará de gran ayuda, además de ser un formato que propicia el dibujo rápido y esquemático del que tendrán que hacer uso en dicha prueba.

Repasar a diario la teoría y llevar al día las actividades además de hacer un seguimiento de las clases teóricas para ir enriqueciendo el cuaderno de artista e ir construyendo el conocimiento a través de distintos estímulos, todos propios de la formación artística.

Instrumentos de evaluación. Criterios de evaluación y calificación

La calificación se obtendrá de la siguiente manera:

Media aritmética entre las tres evaluaciones teniendo en cuenta la siguiente tabla de ponderaciones.

Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Exámenes: 70% Proyecto trimestral:20% Cuaderno de artista:10%	Exámenes: 70% Proyecto trimestral:20% Cuaderno de artista:10%	Exámenes: 70% Proyecto trimestral:20% Cuaderno de artista:10%

Es condición indispensable que el alumno supere con al menos un 5 las pruebas objetivas/Exámenes de cada trimestre para hacer media con el resto de actividades. Si el alumno no alcanzara dicha calificación en los exámenes en cada evaluación, la calificación que aparecerá en el boletín trimestral será exclusivamente la obtenida en el examen.

Si al final de curso la media de las tres evaluaciones no es superior a 5, el alumno tendrá que presentarse a un examen final que tendrá una ponderación del 50% de la nota del curso y obligatorio para todos aquellos con nota inferior a 5.

Tendrá carácter voluntario para los que hayan obtenido una calificación superior a 7 y quieran mejorarla. En tal caso, el alumno que en la prueba final obtenga una calificación inferior a su nota, no variará, mientras que si es superior, se considerará como nota final del 70% de la calificación del curso, es decir, la de las pruebas objetivas.

Al final de curso, todos los proyectos trimestrales y el libro de artista completo, tienen que ser entregados para su calificación aunque no hayan sido presentados en la fecha programada en cada trimestre.

Pérdida de la evaluación continua.

Aquel alumno que tenga faltas de asistencia sin justificar equivalentes a un 30% de las horas de la asignatura durante el trimestre, perderá el derecho a la evaluación continua.

Examen ordinario de junio.

Lo realizarán todos los alumnos que no hayan obtenido de media un 5, los que pierdan el derecho a la evaluación continua o habiendo aprobado con al menos un 7, quieran presentarse a subir nota según lo anteriormente expuesto.

Procedimientos de recuperación

No hay recuperaciones trimestrales, el examen final de curso y la entrega de los trabajos antes de la evaluación final ordinaria



Alumnos con asignaturas pendientes

Exámenes trimestrales.

Medidas de apoyo y/o refuerzo educativo a lo largo del curso académico

A través de Google Classroom se programarán actividades encaminadas a preparar las pruebas objetivas y alcanzar los objetivos que el alumno no consiga en cada trimestre.

Justificación de faltas

Según establezca el plan de convivencia, motivadas y debidamente informadas con documentación oficial o en su caso, acreditadas por escrito a través de los canales que la consejería pone a disposición de las familias, correo electrónico o Roble.