

Guía didáctica

DESEÑO. 2º BACHARELATO

OBXECTIVOS

A elaboración de unidades didácticas da materia de Deseño de 2º de Bacharelato pretende subsanar a ausencia de materias que desenvolvan o currículo da materia na lingua galega. Dada a amplitude dos temas e dos múltiples saberes que aborda Deseño, faise necesario un material que guie ó alumnado no seu proceso de aprendizaxe, ó mesmo tempo que lle posibilite un estudo máis autónomo dentro e fóra da aula.

As unidades didácticas abordan os contidos máis importantes do currículo oficial da materia de Deseño de 2º de Bacharelato e poderán ser empregados polo profesorado na súa actividade docente, pero tamén permitirán que o alumnado se autoavalie xa que a maioría dos obxectos dixitais(ODE) teñen probas interactivas con esa finalidade.

O desenvolvemento curricular da materia de Deseño realízase en cinco grandes bloques que enmarcan os contidos fundamentais

- Fundamentos do deseño: Introducción, conceptos básicos e evolución histórica do deseño.
- Percepción visual e configuración formal: linguaxe e sintaxe visual, recursos de organización espacial e visual, as leis da Gestalt...
- Teoría e metodoloxía do deseño: planificación e fases do proceso de deseño, elaboración de esquemas e bosquexos, etc.
- Deseño gráfico: ámbitos de aplicación, a sinaléptica, a publicidade, a tipografía...
- Deseño industrial: deseño de produtos .

CONTIDOS CURRICULARES

Os contidos das unidades didácticas seguen o Decreto Curricular da lei vixente na actualidade da materia de Deseño de 2º Bacharelato:

1.Introdución, conceptos básicos e evolución histórica do deseño

- Concepto de deseño: definición, orixes e tendencias.
- Historia do deseño. Da artesanía á industria: a Revolución Industrial. Principais períodos e escolas de deseño en diferentes ámbitos. Figuras máis salientables: Modernismo, Bauhaus, Postmodernidade...
- Funcións do deseño. Deseño e comunicación social. Influencia do deseño na ética e na estética contemporáneas.
- Deseño sustentable: ecoloxía e ambiente.
- Principais campos de aplicación do deseño: gráfico, de interiores, de moda e de produtos.
- Deseño e arte. Diferenzas e similitudes entre o obxecto artístico e o obxecto de deseño. Proceso do deseño: deseño e creatividade.

2. Teoría da percepción visual. Elementos da configuración formal.

- Teoría da percepción visual. Proceso da percepción visual. Leis da Gestalt.
- Elementos básicos da linguaxe visual: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Aplicación ao deseño.
- Linguaxe visual: creación de mensaxes visuais.
- Sintaxe visual. Sistemas de ordenación: estrutura e composición. · Recursos na organización da forma e o espazo, e a súa aplicación ao deseño: repetición, ordenación e composición modular, simetría, etc.

- Cor: modelos, gamas, interacción e harmonía. Espazos de cor. · Deseño e función. Relación entre forma e función. Análise da dimensión pragmática, simbólica e estética do deseño.

3. Teoría e metodoloxía do deseño:

- · Introducción á teoría do deseño: definición de teoría, metodoloxía, investigación e proxecto.
- · Fases do proceso do deseño: formulación e estruturación (suxeito, obxecto, método e finalidade), elaboración e selección de propostas, e presentación do proxecto.
- · Planificación do proceso de execución: propósito, necesidades, estilo...
- · Materiais técnicos e procedementos para a realización de esquemas e bosquexos gráficos.

4. O deseño gráfico.

- Funcións comunicativas do deseño gráfico: identidade, información e persuasión.
- Ámbitos de aplicación do deseño gráfico.
- Deseño gráfico e sinalización. Sinalética. Principais factores condicionantes, pautas e elementos na elaboración de sinais.
- Aplicación do deseño gráfico.
- Tipografía: carácter tipográfico. Elementos tipográficos. Lexibilidade. Clasificación dos tipos e principais familias tipográficas.
- Identidade Corporativa: A marca, o logotipo, inicial. firma, isotipo, monograma, anagrama, sigla, imagotipo, isologotipo, símbolo...
- Deseño publicitario. Fundamentos e funcións da publicidade. Elementos da linguaxe publicitaria.
- Programas informáticos de ilustración e deseño: deseño vectorial e de maquetaxe: Corel Draw, Inkscape, etc...

5. Deseño do produto e do espazo.

- Nocións básicas de deseño de obxectos.
- Proceso creativo no deseño de obxectos e espazos: estudo previo, planificación, bosquexos, representación gráfica, modelo ou maqueta.
- Funcións, morfoloxía, e tipoloxía dos obxectos. Relación entre obxecto e usuario/a.
- Conceptos básicos de ergonómia, antropometría e biónica e a súa aplicación ao deseño de produtos e interiores.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Os estándares de aprendizaxe céntranse nas capacidades do alumnado para coñecer, analizar e poder producir produtos de deseño. A continuación mencionamos os máis salientables:

- Analiza imaxes relacionadas co deseño, identifica o ámbito ao que pertencen e relaciónaaas coa súa corrente, a súa escola ou o seu período.
- Coñece e describe as características fundamentais das principais correntes e escolas da historia do deseño
- Analiza imaxes de produtos de deseño e de obras de arte, e explica razoadamente as principais semellanzas e diferenzas entre estes dous ámbitos, utilizando con propiedade a terminoloxía específica da materia.
- Comprende, valora e explica de maneira argumentada a incidencia que ten o deseño na formación de actitudes éticas, estéticas e sociais e nos hábitos de consumo.
- Identifica os principais elementos da linguaxe visual presentes en obxectos de deseño ou do contexto cotián.
- Realiza composicións gráficas, seleccionando e utilizando equilibradamente os principais elementos da linguaxe visual.
- Analiza imaxes ou produtos de deseño, recoñecendo e diferenciando os seus aspectos funcionais estéticos e simbólicos.

- Aplica as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de propostas de deseño en diferentes ámbitos.
- Utiliza a cor atendendo ás súas calidades funcionais, estéticas e simbólicas, e á súa adecuación a propostas específicas de deseño.
- Modifica os aspectos comunicativos dunha peza de deseño, ideando alternativas compositivas e reelaborándoa con diferentes técnicas, materiais, formatos e acabamentos.
- Descompón en unidades elementais unha obra de deseño gráfico complexa e reorganízalas elaborando novas composicións plasticamente expresivas, equilibradas e orixinais.
- Coñece e aplica a metodoloxía proxectual básica.
- Desenvolve proxectos sinxelos que dean resposta a propostas específicas de deseño previamente establecidas.
- Determina as características técnicas e as intencións expresivas e comunicativas de diferentes obxectos de deseño.
- Recolle información, analiza os datos obtidos e realiza propostas creativas. o Planifica o proceso de realización desde a fase de ideación ata a elaboración final da obra.
- Debuxa ou interpreta a información gráfica, tendo en conta as características e os parámetros técnicos e estéticos do produto para o seu posterior desenvolvemento.
- Realiza esquemas e bosquexos para visualizar a peza e valorar a súa adecuación aos obxectivos propostos.
- Materializa a proposta de deseño e presenta e defende o proxecto realizado, desenvolvendo a capacidade de argumentación e a autocrítica.
- Planifica o traballo, coordínase, participa activamente, e respecta e valora as realizacións do resto dos integrantes do grupo nun traballo de equipo.
- Realiza proxectos sinxelos nalgún dos campos propios do deseño gráfico como a sinalización, a edición, a identidade, a embalaxe ou a publicidade.
- Examina obxectos de deseño e determina a súa idoneidade en función das súas características técnicas, comunicativas e estéticas.

- Utiliza e identifica as principais familias tipográficas e recoñece as nocións elementais de lexibilidade, estrutura, espaciado e composición.
- Resolve problemas sinxelos de deseño gráfico utilizando os métodos, as ferramentas e as técnicas de representación adecuadas.
- Emite xuízos de valor argumentados respecto á produción gráfica propia e allea con base nos seus coñecementos sobre a materia, o seu gusto persoal e a súa sensibilidade.
- Utiliza con solvencia os recursos informáticos idóneos e aplícaos á resolución de propostas específicas de deseño gráfico.
- Analiza obxectos de deseño e determina a súa idoneidade, realizando en cada caso un estudo da súa dimensión pragmática, simbólica e estética.
- Desenvolve proxectos sinxelos de deseño de produtos en función de condicionantes e requisitos específicos previamente determinados.
- Interpreta a información gráfica achegada en supostos prácticos de deseño de obxectos e do espazo.
- En propostas de traballo en equipo, participa activamente na planificación e na coordinación do traballo e respecta e valora as realizacións e as achegas do resto de integrantes do grupo.
- Valora a metodoloxía proxectual, recoñece os factores que interveñen nela e aplícaa á resolución de supostos prácticos.
- Coñece as nocións básicas de ergonomía e antropometría, e aplícaas en supostos prácticos sinxelos de deseño de obxectos e do espazo.

METODOLOXÍA

As unidades didácticas da materia de Deseño parten dunha metodoloxía funcional e práctica, na que o alumnado é o centro de interese. O enfoque competencial que se destaca no currículo propicia as metodoloxías activas e interactivas. No desenvolvemento das unidades combínase a parte expositiva dos temas, aínda que deixando sempre un espazo para a participación activa do alumnado a través de investigacións e da planificación e elaboración de proxectos de deseño. As unidades didácticas contan con múltiples actividades interactivas para afianzar os contidos e o manexo dun terminoloxía apropiada ó campo de estudo e outras dirixidas ó fomento da autonomía e da ampliación de contidos.

As unidades combinan o emprego das tecnoloxías da información e da comunicación pero tamén se estimulan e traballan os procedementos manuais e a aprendizaxe a partir da observación de campo e da expresión individual.

A metodoloxía funcional e activa das unidades didácticas facilita a atención a diversidade que se poida atopar na materia de Deseño. Os materiais promoverán a aprendizaxe colaborativa na aula, así como o traballo en equipo para planificar e elaborar proxectos de deseño artístico ou industrial.

As tarefas propostas son prácticas e funcionais, tendo a maioría diferentes niveis de consecución. Así, por exemplo, facer un obxecto determinado coa súa análise histórica correspondente, analizando a tecnoloxía empregada terá diferentes niveis de consecución.

As actividades con solución pechada son interactivas, con información que funciona como retroalimentación.

Préstase especial atención ós aspectos inclusivos e de diversidade resaltando e pondo en valor o papel feminino no deseño e na arte en xeral. A perspectiva de xénero permite analizar e reflexionar sobre o sexismo e outras discriminacións coa finalidade de que o

alumnado adquira uns coñecementos e abordar o seu traballo dunha forma máis equitativa e respectuosa evitando a discriminación e os estereotipos de xénero.

AVALIACIÓN

Os criterios de avaliación do alumnado seguen os estándares de aprendizaxe do decreto curricular da materia de Deseño. Potenciase unha avaliación integral e continua do traballo na aula, así como a autoavaliación do alumnado tanto do resultado do traballo como do proceso.

Algunhas actividades de traballo individual contan con rúbricas para a súa avaliación. Tamén se fomentara o uso dun caderno de aula como método de aprendizaxe para o alumnado e como ferramenta de avaliación dos logros acadados.



A maioría das actividades conta cunha retroalimentación que pode servir de guía para o alumnado:

Mostrar retroacción

Puntos que deberían tratarse no comentario:

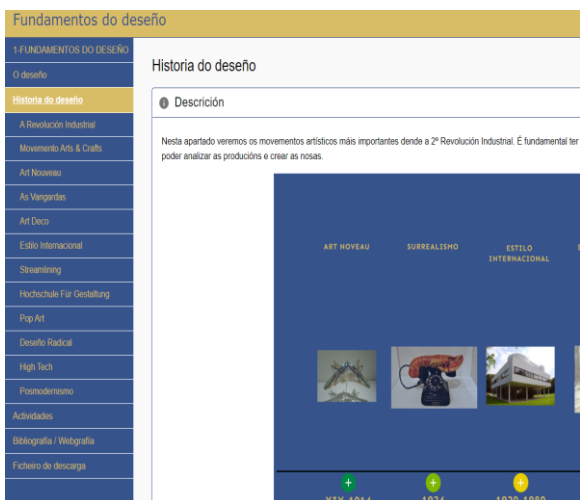
1. Dicar que se trata dunha peza de deseño industrial.
2. Comentar que é e cando nace este tipo de deseño.
3. A función dos obxectos de deseño industrial.
4. Estrutura formal do obxecto: como é, partes fundamentais, relación con fig
5. Cuestións da ergonómia, antropometría e a biomecánica tidas en conta no
6. Os materiais utilizados: principais características, calidades sensoriais: cor
7. Relacionalo con algún movemento artístico. Tendencia á abstracción ou á f

CONTIDOS E ACTIVIDADES





A continuación vemos os elementos que nos podemos atopar en cada unidade:












Ao inicio de cada unidade podemos ver un índice da mesma.



O menú de cada unidade é despregable dende a barra lateral da esquerda. En cor branca destácase o tema principal do que depende o contido.

	Información
	Reflexión
	Ponte a proba
	Grupal

	Busca
	Modelo ABAU
	Practica
	Le e escribe
	Observa
	Ampliación
	Cronoloxía
	De interese
	Para saber máis

Ao longo das unidades empréganse una serie de iconas para indicar o tipo de contido ou actividade:



Información

Esta icona emprégase para os contidos informativos e as explicacións máis destacadas.
Sempre que é posible, a información vai acompañada de imaxes que sirven de exemplos:

Art Nouveau

Información

O movemento **Art Nouveau** desenvolveuse entre finais do século XIX e o inicio da I Guerra Mundial en 1914. Trátase dun estilo que afectou especialmente ás artes e a súa influencia vai estar presente en todas as artes do momento. O Art Nouveau pretende ser unha ruptura coa arte anterior cun estilo novo e moderno.

Foi un estilo coñecido con diferentes nomes segundo o país: **Art Nouveau** (Francia e Bélxica), **Modernismo** (España), **Sezession** (Austria), **Jugendstil** (Alemania), **Art and Craft Movement** (Inglaterra), **Nieuwe Kunst** (Holanda), **Liberty** ou **Floreal** en Italia.

O termo Art Nouveau procede dunha galería de arte de París aberta en 1895 chamada *Salon de l'Art Nouveau* na que se expoñería a nova arte de autores europeos.



Geert Schneider. Art-Nouveau glasraam - "La Vierge" (CC BY 2.0)

Características do deseño de logos:

O fondo negro coa tipografía en branco indica que hai contido oculto que se desprega ao pulsar nel:

Características do deseño de logos:

Sinxeleza: O logo debe ser sinxelo e transmitir a idea da empresa sen que haxa memorización.

Perdurabilidade: O logo ha de ser o máis perdurable posible no tempo polo que

Orixinalidade: Ha de ser o orixinal e creativo para diferenciar con claridade o produto dos outros e impresións.

Pregnancia: o logo debe ter a capacidade de ser asimilado e lembrado con rapidez.

Escalabilidade: Ten que poder adaptarse a diferentes tamaños e escalas sen perder a súa esencia.

Representatividade e relevancia: o logo ten que representar e reforzar a imaxe da empresa de forma atractiva.



Reflexión

Actividades para reflexionar sobre aspectos relacionados co tema das unidades didácticas.

Reflexión

Fíxate na túa contorna habitual e anota en que elementos observas a presenza do deseño gráfico.



Comprarias un produto que non tivese ningún tipo de identificación ou marca?



Ponte a proba

Actividades interactivas para comprobar se se entenderon os contidos. Son de autoavaliación e contan cunha retroalimentación.

Ponte a proba

Identifica a que movemento ou escola pertence

O é un movemento de vangarda que xorde en Italia no 1909 coa publicación do manifesto de Filippo To

A foi un estilo cofecido con diferentes nomes segundo o país: Art Nouveau (Francia e Bélxica), Mo nórdicos), Modern Style (Inglaterra), Nieuwe Kunst (Holanda), Liberty ou Fioreale en Italia.

Walter Gropius fundou en Weimar (Alemaña) no ano 1919 a escola A súa filosofía promovía o ensino das r

O Movemento xorde no Reino Unido nas últimas décadas do século XIX. É unha reacción coi

O deseño gráfico do ruso emprega tipografías sinxelas de pao seco, con predominio das cori mensaxe. Destacan artistas como Aleksandr Rodchenko, El Lissitzky ou Varvara Stepanova.

O Neoplasticismo, tamén chamado holandés ou De Sijl (revista de artes), foi creado por Piet Teosofía que pretende ser unha arte pura a través dun proceso de abstracción progresiva ata chegar ás liñas rectas e ao emp

Ponte a proba

O Futurismo nace en Italia

Verdadeiro Falso

O Futurismo defende a guerra e a violencia

Verdadeiro Falso

O Cubismo foi o movemento vangardista que máis tarde apareceu

Verdadeiro Falso

Duchamp foi un dos representantes da Bauhaus

Verdadeiro Falso


O movemento Surrealista é un dos que máis influirán na arte.

Verdadeiro Falso



Grupal

Actividades para desenvolver en grupo e poner en común os resultados.

 Grupal


Despois de dividir o traballo entre o alumnado da clase, cada persoa buscará imaxes dos obxectos asignados nas que se poida observar información sobre a persoa que o deseñou e o estilo ao que pertence o produto para compartir os resultados coa clase. Crearase unha colección de produtos icónicos do deseño.

Marianne Brand	Lámpada de mesa Kandem	Marcel Breuer
Andrea Branzi	Cadeira Animali Domestici para Zabro Zanotta	Ettore Sottsass
Gerrit Rietveld	Aparador de 19919 (Buffet Elling)	Dieter Rams
Norman Foster	Mesa Nomos 240-Tecno	Peter Behrens
Arne Jacobsen	Cubertos de aceiro inoxidable 600 AJ	Charles e Ray Eames
Le Corbusier	Cadeira LC1. 1928	Gae Aulenti
Martine Bedin	Lámpada Super Memphis	Alessandro Mendini



Busca

Actividades nas que se precisa buscar información e investigar na rede para poder realizalas.

 Busca

Busca exemplos de anuncios ou de revistas onde se vexan contrastes de cores o uso que se fai deles segundo as teorías da psicoloxía da cor.

Modelo ABAU



Todas as unidades didácticas presentan modelos de exames de ABAU das últimas convocatorias.

Modelo ABAU

Realiza os exercicios dos modelos de exame de ABAU de anteriores convocatorias. É importante practicar para habituarse a facer as análises e as propostas.

PREGUNTA 1. Resolva os dous apartados / *Resuelva los dos apartados:*

Aquí tes outro exemplo do mesmo tipo de exercicio que adoita haber nas probas da ABAU. Realiza os apartados 2.1 e 2.2.

DESEÑO

OPCIÓN B



Deseños: Elephant e Fish da serie de mobles / xoguetes infantís "bObles", deseño das irmás Bolette e Luise Blaedel.



Practica

Son actividades nas que se traballan aspectos puntuais ou parciais dunha tarefa que normalmente é máis ampla.

A partir das cores do círculo cromático crea diversas harmonías: Análogas, complementarias, triádicas e monocromáticas.



📖 Le e escribe

Actividades de lectura de textos nas que hai que contestar a varias preguntas no caderno de clase.

📖 Le e escribe

Le esta interesante entrevista á deseñadora Anna Gasulla sobre as relacións entre deseño promocionar o coñecemento e a promoción do bo deseño. Podemos facer unha posta en c

- As relacións entre o deseño e publicidade.
- Cal é o teu concepto de creatividade?
- Cres que o deseño é unha actividade individual?
- Con que dificultades se atopou Anna Gasulla por ser muller. Cres que na actualidade xa n

Anna Gasulla es publicista y cofundadora en el 2012 de la agencia creativa Make it GAS. Con una carrera só creativos y relevantes.

Cerrando el 2020, el año de la pandemia, el año en que todo se detuvo, nos preguntamos: ¿cómo se encuei de su trayectoria; nos habla de creatividad, publicidad, filtros éticos y machismo. También nos explica cómo ideas para que hagamos que Barcelona vuelva a brillar.

¿Qué es para ti la creatividad?

Es una condición innata en el ser humano: todo el mundo es creativo, pero la creatividad hay que desarrolla a la que está establecida. Y el diseño es un bien estructural, porque aparte de hacer que una silla cumpla cc No el "de diseño" del que abusamos hace unos años aquí, en Barcelona.

Observa

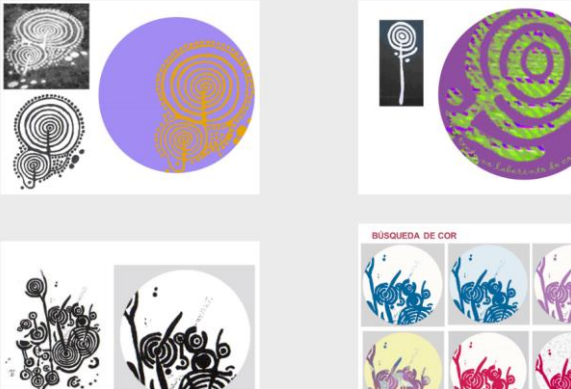


Son contidos para observar e despois analizar algún proceso creativo.

Observa

Realización de varios bosquejos xa centrados nos temas dos petróglifos e da arte románica, especialmente nos motivos circulares e elípticos que son moi simbólicos e universais.

Bosquejos de busca da cor máis axeitada.



María María Hernández (CC BY-NC-SA)

Ampliación



Contidos de vídeo, audio ou de texto para poder ampliar a información.

Ampliación

Escoita o Podcast *Tipografía para disléxicos* do programa *Deseño sensato* e anota que caracte



Deseño sensato. RNE



Cronoloxía

Actividades nas que hai que realizar ordenación cronolóxicas.

🕒 Cronoloxía

Ordena os seguintes movementos artísticos por orde cronolóxica, de máis antigo a máis moderno.

Pop Art

Art Nouveau

Posmodernismo

Futurismo

Estilo Internacional

Minimalismo

Deseño radical

High Tech

Bauhaus

★ De interese

Contidos de interese para o desenvolvemento do tema.

★ De interese

Antes de comezar, recomendámosche a reportaxe [El diseño sí que importa](#) do programa Informe Semanal sobre



El diseño sí que "importa"
00:10:34 - 02/12/2012
[+7](#)

SINOPSIS
En momentos de crisis como el actual, la industria opta por modernizarse y buscar elementos diferenciadores que dinamicen las empresas españolas. Y lo encuentran en el factor diseño de los productos que lanzan al mercado. La innovación y la creatividad adquieren un especial protagonismo en este proceso. Un grupo de empresarios y diseñadores emergentes está transformando la radiografía empresarial del país. Todos ellos coinciden en que son las empresas que llevan lo español como elemento diferenciador a nivel internacional, las que ayudan a posicionar en primera línea la marca España. Lo vemos en el reportaje de Irene Vaquerizo y Rosa Alcántara.



Para saber máis

Referencias de bibliografía e webgrafía de cada tema.

9. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA

Para saber máis

Donis A. Dondis. *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili, 2002.
Eva Heller. *La psicología del color. Cómo actúan los colores sobre el ser humano*. Ed. Gustavo Gili, 1999.
Charlotte e Peter Fiell (ed): *El diseño del siglo XX*. Taschen, 2001.
Charlotte e Peter Fiell (ed): *El diseño del siglo XXI*. Taschen, 2001.
Philip B. Meggs e Alston W. Purvis: *Historia del diseño gráfico*. Ed. Gustavo Gili, 1999.
Wucius Wong. *Fundamentos del diseño*. Ed. Gustavo Gili, 1995.

Páxinas web e blogs de aula

<https://disegno-2-bachillerato.blogspot.com>

<https://manuelhigueras.wordpress.com>

<https://sites.google.com/site/disenosanisidro>

www.silocreativo.com