

# Guía de uso

## DESEÑO. 2º BACHARELATO

O curso está formado por cinco unidades didácticas que desenvolven os aspectos máis destacados do currículo da materia de Deseño de 2º de Bacharelato:

1. Fundamentos do deseño. Introducción, conceptos básicos e evolución histórica do deseño.

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

3. Teoría e metodoloxía do deseño.

4. O deseño gráfico.

5. O deseño industrial



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.

Fundamentos do deseño

1-FUNDAMENTOS DO DESEÑO

O deseño

**Historia do deseño**

A Revolución Industrial

Movemento Arts & Crafts

Art Nouveau

As Vangardas

Art Deco

Estilo Internacional

Streamlining

Hochschule Für Gestaltung

Pop Art

Deseño Radical

High Tech

Posmodernismo

Actividades

Bibliografía / Webgrafía

Ficheiro de descarga

Historia do deseño

Descrición




Nesta apartado veremos os movementos artísticos máis importantes dende a 2ª Revolución Industrial. É fundamental ter a capacidade de poder analizar as producións e crear as nosas.











ART NOVEAU SURREALISMO ESTILO INTERNACIONAL

XTX-1914 1924 1920-1980

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

## Iconas empregadas

	<b>Información</b>
	<b>Reflexión</b>
	<b>Ponte a proba</b>

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

# Exemplos de actividades



## 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 expoñerían a nova arte de autores europeos.



Geert Schneider: Art-Nouveau, glasraam - "La Vague" (CC BY 2.0)

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

Características do deseño de logos:

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 nos soportes 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

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

**Identidade visual:** Aínda que na lingua coloquial a palabra logotipo se emprega de forma xenérica, convén diferenciar os diferentes tipos de logos para poder ser máis precisos.

**Logotipo:** logo formado a partir de palabras ou letras, normalmente o nome da empresa.

**Isotipo:** logo que emprega só imaxe, que pode ser un símbolo ou unha icona. Pódense distinguir seis tipos: Pictograma, Monograma, Anagrama, Sigla, Inicial e Firma.

- Pictograma: isotipo que emprega iconas ou símbolos.
- Monograma: isotipo que combina polo menos unha ou dúas letras formando unha imaxe nova.
- Anagrama: isotipo que combina normalmente iniciais de varias palabras, en especial naquelas marcas que teñen un nome longo.
- Sigla: isotipo que emprega varias letras que se leen de forma individual e non forman unha imaxe.
- Inicial: isotipo que emprega unha letra como representación gráfica, sendo esta habitualmente a inicial do nome da empresa.
- Firma: emprega ou representa unha sinatura. Este tipo de isotipo tamén pode clasificarse como logotipo.



Elena Samartino. Logotipo (CC BY-NC-SA)





## 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 coñecido con diferentes nomes segundo o país: Art Nouveau ( Francia e Bélxica), Mo nórdicos), Modern Style (Inglaterra), Nieuwe Kunst (Holanda), Liberty ou Floreale 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 co

O deseño gráfico do [ ] ruso emprega tipografías sinxelas de pao seco, con predominio das cor 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.

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



## 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:**

**1.1. Análise e comentario crítico sobre o cartel da imaxe. / Análisis y comentario crítico sobre el cartel de la imagen. (3 puntos)**

**1.2. Partindo da análise e comentario crítico, faga unha proposta de deseño para outro cartel que recolla o lema: "A muller que deseñou Galicia" / Partiendo del análisis y comentario crítico, haga una propuesta de diseño para otro cartel que recoja el lema: "La mujer que diseñó Galicia" (7 puntos: bosquejos/bocetos 2, proposta/propuesta final 3, presentación 2)**

[https://www.rtve.es/alacarta/videos/dias-de-cine/directo cms\\_rtve\\_arribaizquierda\\_09\\_el\\_hombre\\_que\\_dise\\_o\\_esp\\_a\\_09\\_04\\_2020\\_142417/5554684/](https://www.rtve.es/alacarta/videos/dias-de-cine/directo cms_rtve_arribaizquierda_09_el_hombre_que_dise_o_esp_a_09_04_2020_142417/5554684/)



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



Desenhos: Elephant e Fish da serie de mobles / xoguetes infantís "Dobles", 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.

### Practica

Escrebe unha mensaxe e realiza variantes empregando diferentes tipografías. Comenta as diferenzas que aprecias e que valores aportan.

### Practica

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 encuen 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.

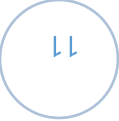
#### **¿Qué es para ti la creatividad?**

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



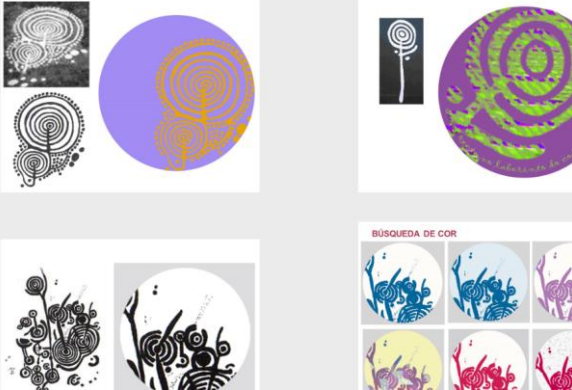
**Son contidos para observar e despois analizar algún proceso creativo.**



## 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.



## 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. BIBLIOGRAFIA/ WEBGRAFIA

### **i** Para saber más

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, 1995.

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.

#### **Páginas web e blogs de aula**

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

<https://manuelhigueras.wordpress.com>

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

[www.silocreativo.com](http://www.silocreativo.com)