



PROGRAMACIÓN ABREVIADA

NOMBRE DEL CENTRO	IBD. UBI BIZKAIA						CÓDIGO:15223	2017 - 2018					
MATERIA	DISEÑO						FECHA	7.9.2017					
CURSO	1º ESO		2º ESO		3º ESO		4º ESO		1º BACH		2º BACH	X	

1	OBJETIVOS MÍNIMOS DE LA MATERIA FORMULADOS EN TÉRMINOS DE COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar en el alumno la capacidad de investigación e imaginación para desarrollar formas nuevas, funcionales y bellas. Desarrollar la capacidad de percepción en el campo de la publicidad. Adquirir conocimiento de los sistemas de representación. Fomentar y desarrollar la visión espacial del alumno. Analizar, interpretar y modificar los diferentes tipos de diseño presentes en el entorno del alumno. Dominar los elementos básicos del diseño gráfico, tanto plásticos como semióticos.

2	CONTENIDOS
	<p>El diseño en la edad industrial: Antecedentes del diseño actual. Elementos visuales estructuras y fundamentos básicos.</p> <p>Diseño gráfico: La marca y sus antecedentes. Imagen de marca. Logotipo e isotipo. Ornamentos geométricos.</p> <p>La tipografía: estudios y aplicación del color.</p> <p>Normas y principios de la composición gráfica: Proporción y espacio. Esquemas compositivos. Percepción y forma.</p> <p>Hª Diseño: Movimientos artísticos.</p> <p>La señalética: Sistema y pictogramas. Clasificación de señales.</p> <p>Diseño de embalaje: Antecedentes históricos. Tipos de embalajes. Esquemas y recursos compositivos con el texto y títulos. Funciones del embalaje.</p> <p>Elementos básicos de la forma: estudios genéricos para su posterior aplicación, tipografía, estudios de color, la señalética, la semiología y la psicología.</p> <p>Psicología del color y simbología: Escalas cromáticas y acromáticas. Gamas.</p> <p>Hª Diseño Industrial: Antecedentes. La Bauhaus y los diferentes movimientos del diseño.</p> <p>Diseño industrial en la actualidad. El lenguaje de los objetos. El styling, la biónica. Finalidad del diseño. Generalidades.</p> <p>Diseño tridimensional: estudio de los sistemas de representación, aplicación del color y las texturas para conseguir efectos expresivos. Sistemas de representación. Sistema diédrico: Vistas, Croquización de piezas. Materiales plásticos, gomas, metales... Representación de sólidos y desarrollos Color medios digitales:RGB/CMYK</p>

3	RECURSOS
	<p>Como material teórico: https://www.dropbox.com/s/sye3vp68gxd43xg/CUADERNO_DISE%C3%91O%202017-18.pdf?dl=0</p> <p>Se trabajará con programas de diseño gráfico: Corel Draw o similares.</p> <p>Material del alumno: Cola pegamento, Tijeras, cutter. Compás. Rotulador pilot negro. Goma STAEDLER.Regla y juego de escuadra y cartabón de 30cm. Compás.</p>

**4****ESTRUCTURA DEL EXAMEN**

El examen supone la realización de dos pruebas de dibujo, en 1 hora y treinta minutos.
Es un ejercicio semejante a lo que puede resultar una Prueba de Acceso a la Universidad.

5**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los criterios de evaluación serán en parte específicos relacionados con la aplicación teórica y otros basados en la creatividad y destreza técnica conseguida.
Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: Presentación, aplicación teórica, definición de los objetivos marcados en las especificaciones, destrezas desarrolladas.