

DISSENY

1. Presentació

El disseny és l'activitat creativa que té com a finalitat projectar l'aspecte, funció i producció d'elements funcionals, bé siguen bidimensionals i es construïsquen a partir dels aspectes fonamentals de la comunicació gràfica, o bé tridimensionals, és a dir objectes, productes o espais. Dissenyar implica materialitzar idees, donar solució a problemes pràctics amb criteri estètic i equilibrant forma i funció. És una activitat pràctica i enfocada a aportar solucions, però també és una eina que permet el desenvolupament de la creativitat, la mirada personal i la identitat en l'alumnat adolescent, i a partir de la qual poder comprendre el món que els envolta i contribuir a la seua transformació.

El concepte de disseny ha evolucionat al llarg de la història de la humanitat, donant resposta a les necessitats funcionals i comunicatives requerides a cada moment i context, encara que adquireix gran rellevància a partir de la Revolució industrial, quan els processos industrials mecanitzats catapulten les possibilitats tècniques i comunicatives. En l'actualitat, els recursos digitals i de les TIC proporcionen múltiples eines que faciliten la labor de dissenyadores i dissenyadors tant en el procés de planificació com de resolució tècnica i suposa una revolució en els temps, metodologies de treball, tècniques de creació, presentació i difusió de projectes.

El disseny és un procés complex en el qual intervenen diferents disciplines i que es projecta sobre camps molt diversos. Com a activitat creativa que és, forma part de la cultura visual i audiovisual i va intrínsecament lligat a la història de l'art, però es diferencia d'aquest que la creativitat no es posa al servei de l'autoexpressió sinó de la cerca de solucions a problemes per resoldre amb unes premisses de partida. En aquest sentit, serà fonamental que l'alumnat compregua que ha de triar amb criteri i rigor la seua estratègia per a abordar un projecte de disseny, justificant la selecció de recursos i materials en la creació, ja que existeixen múltiples respostes creatives adequades encara que no totes resulten vàlides si no responen amb coherència a la finalitat subjacent.

El disseny és una activitat fonamental en la societat, indústria i economia actual. Per això es fa necessària una reflexió sobre com optimitzar els recursos disponibles i dur a terme un disseny sostenible que possibilita l'equilibri entre la qualitat de vida i la modificació de l'entorn sense deteriorar el medi ambient i sense comprometre els recursos naturals. Al costat d'aquesta reflexió de sostenibilitat sorgeix un discurs centrat en la igualtat d'oportunitats, en el respecte a la diversitat, la lluita contra estereotips i discriminacions i, en conseqüència, l'adequació d'un disseny cada vegada més inclusiu. Aquests factors lligats a l'ètica impacten en l'alumnat contribuint a desenvolupar la seua sensibilitat al mateix temps que el seu criteri estètic, facilitant-li eines per a desenvolupar idees, representant-les i projectant-les de manera expressiva i explorant la seua creativitat. A través de la correcta aplicació dels elements configuratius, aprendrà a comunicar-se de manera efectiva, afectiva i eficient, especialment en l'emissió de missatges gràfics, comprenent que la correcció en la comunicació gràfica és equivalent a la correcció ortogràfica, aspecte fonamental en l'aprenentatge de qualsevol disciplina.

Aquesta matèria articula els seus sabers d'acord amb els components de la Competència Consciència i expressió culturals, i s'aborden des dels blocs següents: Disseny i societat, en el qual s'introdueix la relació dels principals camps d'aplicació del disseny amb la història de l'art, des d'un enfocament crític en relació a la seua dimensió ètica i socioeconòmica; el disseny i la seua configuració formal, en el qual s'abordaran la sintaxi visual i comunicativa, que possibiliten la seua estructura expressiva, formal i semàntica; les fases del disseny, que aborda la metodologia projectual per a desenvolupar una proposta, des de la detecció de necessitats a la idea inicial i el desenvolupament tècnic i creatiu, amb especial èmfasi en el disseny inclusiu i la sostenibilitat; el disseny gràfic, el disseny de producte i el disseny d'espais com a àmbits principals d'aplicació, amb les seues diferents característiques, tècniques i processos.

Com a continguts transversals s'inclouran la gestió responsable dels residus i la seguretat, toxicitat i impacte mediambiental dels materials utilitzats en els projectes. D'igual manera, i sempre que siga possible el seu accés, s'inclourà com a saber transversal l'ús d'eines digitals aplicades tant al disseny bidimensional com tridimensional.

L'assignatura de Disseny reforça els continguts adquirits per l'alumnat en l'ESO, especialment referent a les competències d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, ja que es parteix de l'adquisició d'un bagatge visual, cultural i artístic, així com del coneixement de les principals tècniques i mètodes de producció gràficoplàstica i audiovisual. Això permet a l'alumnat disposar de recursos de representació, així com associar el gust i interessos creatius propis amb referents artístics contemplats que han conformat en elles i ells un ampli ventall estètic.

La matèria contribueix als principis pedagògics i perfil d'eixida del batxillerat ja que aporta a l'alumnat coneixements, habilitats i actituds que li permeten desenvolupar funcions socials vinculades al seu futur formatiu i professional. Es fomenta la seua capacitat d'aprendre per si mateix, treballar en equip en projectes conjunts i aplicar els mètodes d'investigació i creació apropiats. El desenvolupament de la matèria vincula cadascuna de les competències específiques que haurà d'adquirir l'alumnat en finalitzar el curs amb totes les competències clau, a més de amb els reptes i desafiaments del segle XXI, locals i globals. Per a l'adquisició de les competències específiques seran necessàries unes situacions d'aprenentatge que permeten a l'alumnat desenvolupar aquestes habilitats de creació, innovació, treball en equip i experimentació amb diferents tècniques de representació. D'aquesta manera, els coneixements, destreses i actituds s'adquiriran de manera interrelacionada i progressiva, atenent el seu grau de complexitat. Mitjançant aquestes situacions d'aprenentatge, l'alumnat tindrà una visió més detallada tant de les seues aplicacions directes en el món laboral i professional, com de la transferència d'aquestes experiències a altres camps o disciplines de saber diferents.

Finalment, en el document es defineixen els criteris d'avaluació, orientats a conèixer el nivell d'acompliment de l'alumnat, en el seu procés d'aprenentatge, en l'adquisició de cadascuna de les competències específiques de la matèria. És a dir, en quin grau és capaç de realitzar determinades actuacions, mobilitzant els sabers bàsics en situacions concretes.

2. Competències específiques

2.1. Competència específica 1

Investigar i analitzar propostes de disseny atenent la seua evolució històrica, estils i àmbits d'aplicació, apreciand la seua aportació a l'imaginari sociocultural, ètic i estètic.

2.1.1. 2.1.1. Descripció de la competència

La primera competència pretén vincular l'alumnat amb l'entorn social, cultural i artístic a través de l'exploració de propostes de disseny, tant bidimensionals com tridimensionals, de diferents èpoques i geografies, que denoten l'evolució paral·lela que ha patit el disseny respecte a les necessitats socials, industrials, comunicatives i estètiques, així com la seua relació amb la història de l'art. L'alumnat comprendria, a través d'aquesta anàlisi, la rellevància del disseny en la creació de missatges i imaginari estètic, contribuint d'aquesta manera a desenvolupar la Competència en Consciència i expressions culturals, i vinculant la construcció de la seua pròpia identitat amb els estímuls que l'envolten i que formen part de la cultura visual i audiovisual.

Serà fonamental comprendre que el disseny té múltiples aproximacions i solucions a un mateix plantejament o problema d'eixida depenent de les decisions que pren la creadora o creador, i això repercuteix favorablement o desfavorablement en la construcció d'un imaginari col·lectiu divers, que fomenti la no-discriminació per raó de naixement, sexe, origen racial o ètnic, discapacitat, edat, malaltia, religió o creences, orientació sexual o identitat de gènere o qualsevol altra condició o circumstància personal o social. Serà tasca de l'alumnat detectar errors i encerts per a calibrar la correcció de les propostes, tenint en compte el context de creació i la seua intenció comunicativa i

expressiva, així com discernir la seua aportació a nivell ètic en la societat i desenvolupar així la Competència Ciutadana. En aquesta argumentació serà necessari l'ús del vocabulari i la terminologia específica de l'àrea amb rigor, desenvolupant la Competència en Comunicació lingüística i Plurilingüe.

La investigació es durà a terme seguint una metodologia de treball ordenada, que permeta aprofundir en el context cultural i social de les propostes, i a través de canals i mitjans físics i/o virtuals, fomentant la investigació i la lectura com a font de coneixement i acostament a la cultura.

Aquesta competència específica es vincula amb la Competència Digital en la promoció de la utilització de les TIC, afavorint l'ús de mitjans digitals per a buscar, obtindre i tractar informació, respectant els principis ètics del seu ús, així com el coneixement dels drets i els riscos en el món digital.

En síntesi, la finalitat d'aquesta competència és que l'alumnat siga capaç d'analitzar propostes de múltiple naturalesa, de manera estructurada i ordenada, jutjant la seua dimensió ètica des d'una perspectiva de gènere, multicultural i sostenible, quant a la seua ideació i processos de creació, prenent consciència de l'aportació del món del disseny als desafiaments i reptes del segle XXI.

2.2. Competència específica 2

Analitzar diferents produccions de disseny bidimensional i tridimensional, relacionant els aspectes formals amb la seua intenció funcional, estètica i comunicativa, explicant amb terminologia adequada el seu impacte mediambiental i socioeconòmic.

2.2.1. Descripció de la competència

Explorar diferents produccions implica conèixer els aspectes formals fonamentals del disseny, tant en la comunicació gràfica com en el disseny de producte i espais, per a poder valorar les solucions creatives aplicades en cada cas, comprenent el problema al qual es pretén donar resposta, i arribar a discernir les raons darrere de l'elecció conscient de les i dels creadors en cada cas.

L'alumnat hauria de ser capaç de reconèixer els processos de treball que deriven en el producte final, desenvolupant per a això la Competència Matemàtica i Competència en Ciència, Tecnologia i Enginyeria. Aquesta comprensió permetria discernir l'adequació del producte a la finalitat, vinculant les característiques formals amb la intenció comunicativa, expressiva i estètica, desenvolupant la Competència en Consciència i expressió culturals. Conèixer la intenció darrere de la creació d'una proposta de disseny implica comprendre que els aspectes formals i funcionals estan al servei de la comunicació, donant resposta a una idea, problemàtica o repte que s'aborda a partir dels elements configuratius i formals. Per a dilucidar aquesta relació es necessitaria conèixer i utilitzar amb rigor el vocabulari específic de la matèria, desenvolupant la Competència en Comunicació lingüística, i mostrar-se permeable a valoracions alienes i contraargumentacions, desenvolupant l'obertura de ment i la comunicació assertiva.

En aquest procés d'anàlisi i observació de productes aliens, l'alumnat aniria enriquint el seu bagatge estètic i cultural, ampliant els seus referents a través de l'exposició a diferents peces i interpretant l'impacte que tenen en la seua construcció social, especialment en la seua vinculació a les temàtiques de gran importància social actuals, extraient conclusions que servisquen d'estímul per a les seues pròpies creacions, desenvolupant la Competència personal, social i d'aprendre a aprendre.

2.3. Competència específica 3

Planificar la creació de propostes gràfiques, productes i espais, mitjançant un procés metodològic estructurat, justificant la selecció de tècniques, eines i procediments prenent com a base la finalitat del disseny.

2.3.1. Descripció de la competència

En disseny la creativitat no és improvisació, i per tant, el primer pas per a la creació d'una proposta és planificar el procés de treball que se seguirà fins a obtindre l'art final o producte final, entenent que per a un mateix repte hi ha diferents solucions possibles, però que no tota resposta és

vàlida, i per a discernir-ho s'ha d'avaluar en tot moment l'estat de la proposta. Per a això, l'alumnat haurà de ser coneixedor de la metodologia projectual, consistent en el conjunt de procediments per a resoldre un problema de disseny, així com dels principals recursos i processos d'elaboració d'una proposta de disseny. D'aquesta manera, es desenvoluparà la Competència Personal, social i d'aprendre a aprendre, així com l'Emprenedora, ja que dissenyar implica prendre decisions de manera conscient i coherent a la finalitat desitjada. A més, la Competència en Consciència i expressions culturals serà present en tant que aquesta selecció conscient tindrà en compte indiscutiblement l'aportació personal i creativa de qui dissenya derivada del seu bagatge cultural, artístic i estètic.

Planificar és el primer pas en la producció del disseny. Idear la proposta requereix una anàlisi prèvia en el qual es preveuen les diferents opcions d'acostament a la problemàtica i es tria la més adequada a la finalitat. Aquesta selecció ha de ser justificada i argumentada. Per a iniciar aquesta primera fase del procés s'ha de conèixer la metodologia projectual. Aquesta part del pensament analític genera un aprenentatge actiu a través de la creativitat i la iniciativa. És un element viu que pot i deu reconduir-se en la mesura en què els reptes i problemàtiques preestablits es veguen resolts o no. Per a això cal abordar una sèrie de fases que podem descriure com la definició del problema o repte a abordar, la recopilació i anàlisi de dades, desenvolupament de la idea prèvia, selecció de recursos materials i tecnològics, experimentació, verificació i creació de la solució final. En cadascuna de les fases del projecte serà necessari utilitzar estratègies de pensament creatiu i divergent per a preveure diferents propostes i aproximacions a un mateix plantejament. S'haurien d'avaluar les solucions aportades i reconduir, si fora necessari, la proposta.

Encara que el disseny s'ha de diferenciar de l'art perquè està al servei d'una necessitat preestablida, com a element creatiu no està exempt de la visió estètica de qui el produeix, sempre que siga coherent amb la finalitat buscada. En aquest sentit, l'alumnat haurà d'indagar en els seus referents fins a aconseguir un estil estètic amb el qual se senta identificat i aportar la seua creativitat al desenvolupament i millora del seu entorn social.

2.4. Competència específica 4

Crear propostes de disseny, utilitzant diferents sistemes de representació i presentació, amb criteri estètic, rigor i precisió tècnica, donant resposta a les necessitats detectades, des d'una perspectiva personal, sostenible i inclusiva.

2.4.1. Descripció de la competència

Una vegada s'ha analitzat el brífing, es procedeix a la creació de la proposta de disseny gràfic, de producte o espais, per a la qual són requerits coneixements tècnics i processos d'elaboració més importants, tant analògics, gràficoplàstics com a digitals, que ajuden a desenvolupar la sensibilitat artística i el criteri estètic. En aquest procés l'alumnat reforçaria els coneixements i habilitats adquirides en Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, aprofundint en els sistemes i mitjans de representació, així com en l'aplicació dels principis de producció creativa, ajustant les diferents opcions a la intencionalitat estètica i comunicativa del projecte. Per a això farà ús de diferents mitjans, tant gràficoplàstics, com audiovisuals i digitals. Actualment l'ús de programes de disseny és indispensable, tant per al disseny bidimensional com tridimensional, i encara que no siga l'única opció resolutiva és rellevant conèixer els recursos digitals disponibles i utilitzar-los amb rigor i respecte per la normativa vigent, desenvolupant la Competència digital.

Així mateix, serà indispensable per a l'alumnat conèixer els principals sistemes de representació i els processos de construcció i fabricació de maquetes i prototips senzills per a desenvolupar les propostes i fer ús d'aquests per a materialitzar-les, desenvolupant la Competència empenedora.

En finalitzar el curs, l'alumnat hauria après les tècniques de producció necessàries per a concretar les seues propostes creatives, amb rigor tècnic, disciplina i un bon ús d'espais i eines, així

com els elements fonamentals per a la creació d'arts finals en disseny gràfic. Per a això es desenvoluparà la Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria.

2.5. Competència específica 5

Concretar el producte dissenyat mitjançant la realització d'arts finals, maqueta o prototipatge, amb exigència en la qualitat de l'acabat i valorant la dimensió professional vinculada a les diferents àrees del disseny.

2.5.1. Descripció de la competència

El pas final en el procés de creació d'una proposta de disseny és la materialització del producte i la seua presentació i justificació davant la comunitat, entenent per aquesta el conjunt d'agents implicats en la tasques, en clara vinculació amb la Competència Ciutadana. Per a això serà necessari conèixer els aspectes més rellevants de la producció que possibiliten la selecció dels materials i processos més adequats, desenvolupant la Competència matemàtica i Competència en Ciència, tecnologia i enginyeria.

L'alumnat haurà de ser capaç d'elaborar arts finals per a impressió, maquetes o prototips amb adequació tècnica i exigència en l'acabat. A més, haurà de ser capaç de presentar la proposta i justificar les decisions preses, podent avaluar la qualitat del producte final i l'èxit en la seua intenció comunicativa. Per a aquesta presentació i justificació serà imprescindible la correcta expressió en públic, desenvolupant així la Competència en Comunicació lingüística, elaborant discursos profunds que expliquen el procés i resultat final.

És important comprendre la dimensió sociocultural del disseny, valorant la contribució del teixit professional tant en l'economia com en la comunicació i aportació de solucions a problemàtiques socials, especialment les referides als reptes del segle XXI, i coneixent la possibilitats formatives de futur vinculades al disseny.

Per a la concreció final es tindran en compte criteris de sostenibilitat, buscant optimitzar els recursos disponibles, tant en la creació com en la presentació del producte. En el cas de les propostes col·lectives, s'haurà de realitzar un repartiment de tasques que atenga la diversitat, siga inclusiu i s'adapte a les potencialitats i possibilitats de cada persona. Així mateix, es potenciarà la flexibilitat i la capacitat de treball en equip.

3. Sabers bàsics

3.1. Introducció

En el present apartat presentem els sabers bàsics a desenvolupar en la matèria de Disseny.

Els sabers bàsics són el conjunt de coneixements, destreses i actituds que constitueixen els continguts propis de la matèria, l'aprenentatge de la qual és necessari perquè l'alumnat adquireisca les competències específiques que podran ser ampliades i adaptades al seu context escolar. Aquests sabers es distribueixen en sis blocs que al seu torn es divideixen en subblocs, encara que els coneixements s'interrelacionen entre si i s'han de tindre en compte en conjunt per a adquirir les competències específiques.

El primer bloc, Disseny i societat, recull els sabers relacionats amb els principals camps d'aplicació del disseny: el disseny gràfic, de producte i d'espais, des d'un vessant d'evolució històrica i tècnica, a partir d'elements, tendències, escoles i figures rellevants. El contingut d'aquest bloc aprofundirà en els sabers adquirits en l'etapa secundària, especialment en Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, sobre referents de la cultura visual i audiovisual i del patrimoni artístic, aprofundint en exemples paradigmàtics del món del disseny, contribuint a l'ampliació de l'alfabetització cultural i artística de l'alumnat, i estimulant la seua capacitat crítica sobre els missatges i estètiques percebudes.

En el segon bloc, El disseny: configuració formal, es detallen els elements formals bàsics del llenguatge visual, bidimensional i tridimensional, així com els principals sistemes de representació

espacial, ja que aquests seran necessaris tant per a la planificació prèvia com per a la producció de productes de disseny. Aquest bloc detalla la sintaxi de la imatge i la seua capacitat expressiva i comunicativa a través dels elements configuratius formals, tècniques i materials adaptats al context. S'inclou així mateix, per la seua indubtable importància el coneixement sobre eines TIC aplicades tant a la investigació i anàlisi, com a la representació de dissenys bidimensionals i tridimensionals i la normativa vigent respecte a llicències d'ús.

El tercer bloc, Les fases del disseny, es refereix als diferents moments que conformen la metodologia projectual, des de la detecció de les necessitats i recollida d'informació a la materialització del projecte de disseny, així com el vocabulari específic de l'àrea, per a poder expressar-se amb correcció, assertivitat i criteri a l'hora de justificar les decisions preses, a través del coneixement de tècniques d'escolta activa i expressió assertiva.

En el quart bloc, Disseny gràfic, es presenten els continguts referits al disseny bidimensional en els seus principals àmbits d'aplicació: el disseny corporatiu, editorial, publicitari i la senyalística. Es detallen els principis bàsics de la comunicació gràfica: la percepció visual, la tipografia, el color, la composició i la imatge. A més, s'inclouen les tècniques i processos, gràficoplàstics i digitals, més comuns per a creació de projectes gràfics, tenint en compte la preparació del disseny i de les arts finals.

El cinqué bloc, Disseny de producte, recull la tipologia d'objectes i les característiques formals i estètiques que es relacionen amb la seua funció, així com l'exploració dels sistemes de representació espacial com a element necessari per a projectar un disseny de producte i les diferents possibilitats i materials per a realitzar maquetes o prototips. S'inclou també l'ergonomia i l'antropometria en la seua aplicació a productes com a element bàsic per a un disseny adaptable a la diversitat funcional i accessible.

Finalment, en el sisé bloc: Disseny d'espais, es detallen les tipologies d'espai, les sensacions psicològiques associades a aquests i les seues funcions i les característiques de les maquetes i prototips espacials, així com els recursos digitals disponibles per al disseny d'espais, amb èmfasis en les característiques de l'espai inclusiu.

<p style="text-align: center;">BLOC 1: DISSENY I SOCIETAT CE1, CE2</p>
<p>SB 1.1. Concepte i evolució històrica del disseny: Principals tendències, períodes, escoles i personalitats del disseny.</p>
<p>SB 1.2. Camps d'aplicació del disseny gràfic, de producte i espais. Teixit social, cultural i professional. Estudis vinculats al disseny.</p>
<p>SB 1.3. Disseny, ètica i comunicació social: Disseny, ecologia i sostenibilitat. El disseny en la societat de consum. Publicitat i contrapublicitat. Disseny i diversitat. Disseny inclusiu. Categories estètiques. Els estereotips en el disseny. L'ètica de les imatges i productes en el món actual: la superació d'estereotips, prejudicis i convencionalismes. Aportació de les cultures no occidentals al cànon del disseny universal. L'apropiació cultural.</p>
<p>SB 1.4. Eines digitals de cerca d'informació i visualització.</p>
<p>SB 1.5. Atenció i sentit crític en l'exploració de propostes de disseny en entorns físics i virtuals.</p>
<p style="text-align: center;">BLOC 2: EL DISSENY: CONFIGURACIÓ FORMAL CE1, CE2, CE4, CE5</p>
<p>SB 2.1. Comunicació visual: Punt, línia, pla, color, forma i textura. Sintaxi de la imatge bidimensional i tridimensional. Ordenació i composició de la forma en l'espai. Qualitats comunicatives i expressives dels elements.</p>
<p>SB 2.2. Sistemes de representació.</p>
<p>SB 2.3. Materials i tècniques graficoplàstiques. Qualitats emotives i expressives.</p>

SB 2.4. Recursos digitals i programes informàtics per a la creació de dissenys bidimensionals i tridimensionals. Normativa vigent en relació a llicències d'ús. Entorns virtuals d'aprenentatge. Fonaments de la propietat intel·lectual. La protecció de la creativitat. Patents i marques.

SB 2.5. Terminologia específica per a la descripció formal d'elements de disseny.

BLOC 3: LES FASES DEL DISSENY
CE3, CE4, CE5

SB 3.1. Metodologia projectual. Estratègies de planificació, organització i gestió de projectes.

SB 3.2. Processos de pensament creatiu i resolució de problemes.

SB 3.3. Vocabulari relatiu a processos d'investigació, planificació, creació i materialització de produccions de disseny.

SB 3.4. Tècniques d'escolta activa i assertiva. Empatia. Sentit de la responsabilitat i sentit ètic en l'elecció de temàtiques, processos i materials. Resiliència i disposició al treball. Adaptabilitat.

SB 3.5. Sentit de la iniciativa, proactivitat i compromís amb la qualitat de l'acabat.

BLOC 4: DISSENY GRÀFIC
CE3, CE4, CE5

SB 4.1. Elements configuratius bàsics:

Teoria de percepció visual i recursos del llenguatge visual.

La tipografia: principals famílies, llegibilitat, propietats i usos.

El color. Possibilitats comunicatives i expressives. Usos culturals.

La composició. Retícula. Formats. Maquetació.

La imatge. tractament de la imatge digital.

Ètica i significats de les imatges. La inclusivitat i la superació de convencionalismes, estereotips i prejudicis.

SB 4.2. Processos i tècniques:

Tècniques gràficoplàstiques.

Assistents i programes digitals específics de disseny.

Preparació d'arts finals.

SB 4.3. Principals àmbits d'aplicació del disseny gràfic:

La imatge de marca: el disseny corporatiu.

Disseny editorial: maquetació.

El disseny publicitari. La comunicació gràfica. Contrapublicitat.

La senyalística.

SB 4.4. Vocabulari específic de disseny gràfic.

BLOC 5: DISSENY DE PRODUCTE
CE3, CE4, CE5

SB 5.1. Tipologia, morfologia i funcions dels objectes.

SB 5.2. Elements configuratius bàsics:

Materials, textures, formes i colors.

SB 5.3. Sistemes perspectius de representació aplicats al disseny de producte.

SB 5.4. Maqueta i prototip. Tècniques i materials.

SB 5.5. Relació entre objecte i usuari:

Antropometria. Ergonomia.

Disseny d'objecte i diversitat funcional. Disseny inclusiu.

SB 5.6. Principals àmbits d'aplicació:

Embalatge.

Disseny tèxtil.

Disseny d'objectes.

SB 5.7. Vocabulari específic de disseny producte.

BLOC 6: DISSENY D'ESP AIS
CE3, CE4, CE5

SB 6.1. Organització de l'espai habitable, públic o privat. Distribució d'espais i recorreguts. Redisseny d'espais. Percepció psicològica de l'espai.

SB 6.2. Principals àmbits d'aplicació del disseny d'espais:

Disseny d'interiors

Escenografia

SB 6.3. Elements constructius. Principis d'il·luminació.
SB 6.4. Sistemes de representació: dièdric i axonomètric. Acotació. Escales. Seccions.
SB 6.5. Maqueta. Tècniques i materials. Reutilització de materials. Criteris de sostenibilitat.
SB 6.6. El disseny inclusiu d'espais. Barreres arquitectòniques.
SB 6.7. Vocabulari específic de disseny d'espais.

4. Situacions d'aprenentatge

A continuació es presenten alguns principis rellevants que caldria tindre en compte a l'hora de dissenyar situacions d'aprenentatge per a la pràctica docent de Disseny. Les situacions d'aprenentatge posen en relació les competències específiques de l'assignatura amb procediments i contextos d'aprenentatge desitjables.

L'aprenentatge dels sabers bàsics propis de la matèria hauria de relacionar-se amb continguts adquirits en cursos previs d'assignatures de perfil artístic, però també haurien de connectar-se amb sabers propis de matèries de perfil divers i incorporar-se de manera natural en les propostes a realitzar.

Tenint en compte que les situacions d'aprenentatge han de vincular-se amb els reptes i desafiaments del present, en la matèria de Disseny s'han de relacionar i justificar els referents que s'utilitzen en la pràctica docent sobre la base de la seua connexió amb aspectes de transcendència social com el consum responsable, la resolució pacífica dels conflictes, la valoració de la diversitat personal i cultura, el respecte al medi ambient i la gestió de residus, o la vida saludable entre altres, tant en les aplicacions referides al disseny gràfic, com de producte o espais.

A més, s'ha de tindre en compte la diversitat personal i cultural, incloent en els relats d'aula els *microrelats*, és a dir referències de col·lectius minoritzats (perspectiva multicultural, de gènere). Això es planteja com una oportunitat per a ampliar referents i explorar els matisos que proporciona introduir multiplicitat de mirades i respostes a reptes i problemes comuns.

D'altra banda, es recomana la incorporació de materials sostenibles i reciclats a l'aula. En aquest sentit es tractaria no sols d'utilitzar-los sinó de reflexionar sobre el seu ús, consum i incentivar l'alumnat a realitzar propostes de millora mediambiental tant en els seus productes dissenyats com en els referents estudiats.

A pesar que el disseny implica treballar sobre necessitats detectades, normalment generades per altres agents, és important integrar la personalitat de l'alumnat, connectant les competències específiques, els sabers bàsics i les seues vivències i bagatge cultural i estètic.

Incorporar referents de la cultura visual i audiovisual actual (com a imatges de xarxes socials o publicitat) garanteix la connexió amb interessos i amb aprenentatges que l'alumnat ja posseeix i pot vincular amb els continguts de l'aula. Això permet desdibuixar el límit entre el centre educatiu com a únic espai educador i l'exterior com a font d'experiències desvinculades de l'escola.

D'altra banda, és important fer coneixedor l'alumnat del teixit professional valencià vinculat al disseny, ja que els referents pròxims són una manera de garantir el desenvolupament d'una identitat cultural cada vegada més rica en connexions i l'adquisició de valors de tolerància i respecte.

Per a contemplar altres contextos educatius que ajuden a donar sentit a l'aprenentatge en el lloc de la seua realització, podem utilitzar espais del centre educatiu més enllà de l'aula de referència, així com connectar les solucions del disseny a problemàtiques d'altres assignatures, oferint solucions a problemes pròxims, per a així fomentar el sentiment de pertinença en l'alumnat, intentant que se senta part d'un col·lectiu i reforçar així la seua autoestima. També podem explorar les possibilitats del context més pròxim (barri, poble, ciutat) i establir relació amb els agents culturals i professionals de l'entorn. En aquest sentit podem propiciar la participació de creadors i creadores en el centre (mitjançant programes de residències artístiques o invitació a professionals vinculats al món de la creació).

Disseny no hauria de ser una matèria exclusivament per a "fer" sinó també per a pensar, connectar, relacionar, estudiar, debatre, en definitiva per a estimular la reflexió i el pensament crític i divergent en relació a tots els aspectes dels seus àmbits d'aplicació. En Disseny és essencial el concepte de resposta múltiple, així que s'hauria de fomentar l'expressió de les pròpies preferències estètiques de cada alumna i alumne, sempre que estiguen correctament alineades amb els objectius de la tasca.

El disseny requereix de processos d'investigació en els quals es reflexione entorn de les idees i referents socioculturals que l'alumnat ja ha adquirit, al mateix temps que incorpora nous referents que incrementen les seues habilitats creatives. Per això, és fonamental enriquir l'imaginari de l'alumnat mitjançant l'alfabetització visual i la pedagogia de la sospita en relació a les imatges que ens envolten i preguntar-nos constantment sobre els seus possibles significats. La gestió crítica de la cerca i selecció de la informació en els processos d'aprenentatge és fonamental perquè l'alumnat compregua que les imatges que consumeixen diàriament estan carregades de significats i d'intencionalitats. S'haurà de fomentar la utilització de referents diversos i inclusius, així com propiciar la crítica i denúncia d'aquells que perpetuen estereotips sexistes o missatges masclistes, classistes, homòfobs o racistes.

El desenvolupament del pensament crític i divergent permet enfrontar-se a altres situacions de manera creativa i per això els processos de reflexió inherents a la pràctica artística en el context de l'aula garanteixen aprenentatges transferibles a altres situacions en el seu dia a dia o a altres àrees de coneixement.

Les situacions d'aprenentatge han d'incloure necessàriament elements emocionals per la capacitat que tenen per a interferir i determinar els processos d'aprenentatge. En aquest sentit la cura dels espais de treball, l'ús respectuós d'aquests, de manera que els senten com a espais propis, pot ajudar a crear experiències més connectades amb l'alumnat i les seues necessitats afectives.

S'ha de garantir l'accés a l'aprenentatge del conjunt de l'alumnat aplicant els principis del Disseny Universal d'Aprenentatge, atenent les dimensions física, cognitiva, sensorial i emocional.

És recomanable justificar de manera assertiva les opinions relatives al treball de l'alumnat, fomentant el reforç positiu i l'adequació de les apreciacions als objectius de la proposta i no a valoracions personals desvinculades d'aquesta.

El respecte pels temps de treball i els seus diferents ritmes suposa acceptar la incertesa com a part ineludible de l'aprenentatge. Per a això, en el desenvolupament de projectes de disseny es requerirà de seqüències didàctiques àmplies, que permeten explorar totes les fases de la creació i valorar l'error com una oportunitat per a reconduir el procés creatiu.

És important emprar un llenguatge inclusiu i igualitari que integre la diversitat inherent als grups amb els quals treballem i facilitar moments per a compartir idees i opinions de manera assertiva.

Hem d'incentivar hàbits de constància i autoexigència, i el plaer per la consecució d'objectius reals. És important que l'alumnat es veja capaç d'acabar els processos i prendre consciència del propi aprenentatge fomentant la reflexió, per la qual cosa hem de programar tasques viables, flexibles i adaptades a les seues capacitats.

Per a fomentar l'organització en el desenvolupament de propostes de disseny, es recomana la utilització d'estratègies de pensament visual en la conceptualització de continguts curriculars, així com en l'organització i planificació de projectes o registre d'evidències en processos d'aprenentatge.

Finalment, el desenvolupament de projectes de disseny col·lectius, o aquells individuals en els quals es té en compte la valoració de la comunitat educativa, fomenta la participació i el diàleg implicant l'alumnat en processos de treball que requereixen cooperació. S'ha de potenciar l'arribada a acords per mitjans dialogats fomentant la cultura democràtica i l'oralitat en l'expressió d'opinions, posicionaments i emocions, i la recepció d'idees alienes.

5. Criteris d'avaluació

5.1. Investigar i analitzar propostes de disseny atenent la seua evolució històrica, estils i àmbits d'aplicació, apreciament la seua aportació a l'imaginari sociocultural, ètic i estètic.

5.1.1. Identificar característiques dels moviments, corrents i escoles més rellevants de la història del disseny i reconèixer la seua repercussió en la cultura contemporània.

5.1.2. Detectar encerts i errors comunicatius en propostes de disseny alienes, justificar l'anàlisi realitzada i proposar alternatives formals.

5.1.3. Valorar diferents propostes de disseny, reflexionant de manera crítica sobre la seua aproximació estètica i la seua relació ètica respecte a la diversitat.

5.2. Analitzar diferents produccions de disseny bidimensional i tridimensional, relacionant els aspectes formals amb la seua intenció funcional, estètica i comunicativa, explicant amb terminologia adequada el seu impacte mediambiental i socioeconòmic.

5.2.1. Identificar els elements principals del disseny gràfic en diferents propostes, analitzant la seua estètica i interpretant la intenció comunicativa a través dels seus aspectes formals.

5.2.2. Reconèixer en el disseny de productes i espais els seus aspectes formals fonamentals, analitzant críticament la seua intenció comunicativa, funcionalitat i inclusivitat.

5.2.3. Distingir els processos utilitzats per al desenvolupament de diferents productes de disseny, avaluant la seua dimensió econòmica i proposant millores en relació al seu impacte mediambiental.

5.2.4. Utilitzar amb rigor la terminologia tècnica i els codis propis del disseny en l'anàlisi, descripció i valoració de diferents productes.

5.3. Planificar la creació de propostes gràfiques, productes i espais, mitjançant un procés metodològic estructurat, justificant la selecció de tècniques, eines i procediments prenent com a base la finalitat del disseny.

5.3.1. Identificar problemes d'ús i comunicació en l'entorn susceptibles de ser resolts amb disseny, i utilitzar components de caràcter social i ètic en l'abordatge de la solució.

5.3.2. Utilitzar estratègies de pensament creatiu en la generació d'idees per al desenvolupament d'un projecte de disseny gràfic, producte o espai.

5.3.3. Seleccionar les tècniques, eines i procediments a utilitzar en propostes de disseny, argumentant la seua adequació a la finalitat estètica, funcional i comunicativa del producte i explorant les pròpies preferències creatives.

5.3.4. Organitzar el flux de treball, planificant les diferents fases del disseny, distribuint responsabilitats de manera inclusiva i adequant el procés de treball a l'objectiu de la proposta i els recursos disponibles.

5.4. Crear propostes de disseny, utilitzant diferents sistemes de representació i presentació, amb criteri estètic, rigor i precisió tècnica, donant resposta a les necessitats detectades, des d'una perspectiva personal, sostenible i inclusiva.

5.4.1. Desenvolupar esbossos previs en l'exploració de diferents respostes creatives als requisits del disseny detectats, incorporant criteris d'inclusió i sostenibilitat.

5.4.2. Analitzar l'adequació de diferents solucions creatives amb els objectius del disseny, triant de manera justificada els aspectes formals que conformaran la proposta definitiva, des de la correcció tècnica i en coherència amb el gust personal.

5.4.3. Crear propostes de disseny utilitzant diferents recursos plàstics, digitals i tècnics, aplicant la normativa vigent i la correcció en l'ús d'eines i espais.

5.4.4. Avaluar el procés de disseny, reconduint si fora necessari el desenvolupament del treball cap a possibles millores, mostrant una actitud oberta davant opinions alienes.

5.5. Concretar el producte dissenyat mitjançant la realització d'arts finals, maqueta o prototipatge, amb exigència en la qualitat de l'acabat i valorant la dimensió professional vinculada a les diferents àrees del disseny.

5.5.1. Generar el producte final d'una proposta de disseny, a partir d'arts finals, maqueta o prototip, utilitzant amb correcció les tècniques més adequades a la seua finalitat, amb exigència en l'acabat.

5.5.2. Presentar el disseny final a la comunitat, defensant els seus aspectes formals i estètics en relació a la intenció expressiva i comunicativa d'aquest, i justificant la proposta final.

5.5.3. Buscar informació sobre els entorns laborals vinculats al disseny, analitzant els coneixements i habilitats relacionades amb aquests, i valorant críticament la seua contribució a la generació de referents culturals i artístics.