



2019-20

Escuela De Arte y Superior de Diseño De Mérida.
Bachillerato de Artes.
2º curso.
Diseño.
Horas semanales: 3.
Departamento: Diseño Gráfico.
Profesor: Sebastián García-Martín Parrón

Introducción.

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas, y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y proyectación, para la producción de objetos ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno, y por tanto el conjunto de conexiones que un objeto establece con muy distintas esferas es extensísimo.

Justificación.

El diseñador ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del hombre con su entorno, donde éste se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno.

Legislación básica.

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.

DECRETO 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Objetivos.

La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida a cerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño.

Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

2º de bachillerato: Diseño.		
Contenidos.	Criterios de evaluación.	Estándares de aprendizaje evaluables.
<u>Bloque I: Evolución histórica y ámbitos del diseño.</u>		
Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Funciones del diseño.	1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha	1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño. 1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las

<p>Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.</p> <p>Diseño publicitario y hábitos de consumo.</p> <p>Diseño sostenible: ecología y medioambiente.</p> <p>Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.</p> <p>Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.</p> <p>El proceso en el diseño: diseño y creatividad.</p>	<p>tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</p> <p>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</p>	<p>relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</p> <p>1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</p> <p>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>
--	--	--

Bloque II: Elementos de configuración formal.

<p>Teoría de la percepción.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p> <p>2. Utilizar los elementos</p>	<p>1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno</p>
--	--	--

<p>diseño.</p> <p>Lenguaje visual.</p> <p>Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...</p> <p>Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</p>	<p>básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</p> <p>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</p> <p>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</p>	<p>cotidiano.</p> <p>2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</p> <p>2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.</p> <p>3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</p> <p>3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</p> <p>3.3. Modifica los aspectos comunicativos</p>
---	---	--

		<p>de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p> <p>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>
--	--	--

Bloque III: Teoría y metodología del diseño.

<p>Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.</p> <p>Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.</p>	<p>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</p> <p>2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su</p>	<p>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p> <p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p> <p>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones</p>
---	---	--

<p>Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.</p> <p>Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.</p>	<p>función estética, práctica y comunicativa.</p> <p>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</p> <p>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</p> <p>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>	<p>expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p> <p>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</p> <p>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p> <p>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p> <p>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado,</p>
--	---	--

		<p>desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.</p> <p>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>
--	--	---

Bloque IV: Diseño gráfico.

<p>Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.</p> <p>Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. La señal ética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.</p> <p>Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad.</p>	<p>1. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</p> <p>2. Identificar las principales familias</p>	<p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</p> <p>1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p> <p>2.1. Identifica las principales familias</p>
---	---	--

<p>Principales familias tipográficas. Diseño publicitario.</p> <p>Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.</p>	<p>tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</p> <p>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. 5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p>	<p>tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</p> <p>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</p> <p>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p> <p>4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la</p>
--	--	---

		<p>materia, su gusto personal y sensibilidad.</p> <p>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>
--	--	---

Bloque V. Diseño de producto y del espacio.

<p>Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.</p> <p>El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación.</p> <p>Principales materiales,</p>	<p>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</p> <p>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>3. Realizar un proyecto elemental de espacio</p>	<p>1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</p> <p>12. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</p> <p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos</p>
---	--	---

<p>instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.</p>	<p>habitables, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>	<p>específicos previamente determinados.</p> <p>2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.</p> <p>2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</p> <p>2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</p> <p>2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.</p> <p>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de</p>
--	--	---

		<p>diseño de interiores.</p> <p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p> <p>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio</p>
--	--	--

Distribución temporal de los contenidos.

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante, su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

Tanto el cuarto como el quinto bloques pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

	Primer trimestre.	Segundo trimestre.	Tercer trimestre.
Bloque I.	X	X	Repaso y ampliación. Preparación de pruebas.
Bloque II.	X		
Bloque III.		X	
Bloque IV.	X		
Bloque V.		X	

Estándares mínimos de aprendizaje.

- Bloque I: Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.

Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

- Bloque II: Elementos de configuración formal.

Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

- Bloque III: Teoría y metodología del diseño.

Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.

Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

- Bloque IV: Diseño gráfico.

Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.

Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.

Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

- Bloque V: Diseño del producto y del espacio.

Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.

Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

Competencias.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado, para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño promueven, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza y fomentan, una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuyendo a desarrollar la

sensibilidad y el sentido crítico; en definitiva, promueve el desarrollo de las competencias clave (CCL, CD, CSCV, CEC, CMCT, CPAA y SIEE).

Metodología.

Como principal estrategia metodológica se aplicará el aprendizaje basado en problemas (ABP) también llamado *problem-based learning* (PBL), que se encuentra entre las metodologías inductivas (que estimulan el desarrollo intelectual y el aprendizaje independiente de los alumnos). Esta estrategia metodológica consiste en plantear al alumnado un desafío. El ABP se lleva a cabo en cuatro pasos denominados por las siglas AIRE: Análisis inicial, Investigación, Resolución y Evaluación.

Se tendrán en cuenta las recomendaciones recogidas como anexo a la CIRCULAR N.º 8/2017, de 13 de septiembre de 2017, de la Secretaría General de Educación, sobre los deberes escolares.

Atención a la diversidad.

Se contemplan medidas de carácter ordinario con la finalidad de dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, capacidades, motivaciones, intereses, estrategias, estilos y ritmos de aprendizaje y situaciones socioculturales. Están destinadas a facilitar la consecución de los objetivos y competencias, y son principalmente: la organización flexible de espacios, tiempos y recursos humanos y materiales del centro; la adecuación de la programación didáctica a las características de los grupos de alumnos del curso; metodologías basadas en trabajo colaborativo, grupos heterogéneos y tutoría entre iguales; la oferta de materias optativas atendiendo a las

necesidades de aprendizaje del alumnado; y la permanencia de un año más en el mismo curso, una vez agotadas el resto de medidas ordinarias.

Evaluación.

Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación: portafolio educativo (de obligada clasificación y custodia por parte del alumnado), pruebas parciales (de carácter teórico y práctico), pruebas finales de los bloques de contenidos (de carácter teórico y práctico), pruebas finales de los bloques de contenidos (de carácter teórico-práctico), pruebas de recuperación trimestral (de carácter teórico-práctico) y prueba de convocatoria extraordinaria (de carácter teórico-práctico).

Como criterios de calificación se aplican los siguientes: Los resultados de la evaluación de la materia se expresan mediante calificaciones numéricas de cero a diez, sin emplear decimales, y se considerarán negativas las calificaciones menores a cinco. Se redondearán los decimales hasta el entero inferior en caso de no alcanzar el medio punto y hasta el entero superior en caso de alcanzar o superar el medio punto. Sólo cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias de las materias no superadas se consignará “No Presentado” (NP).

Los criterios generales de evaluación para las pruebas teóricas son: la organización y estructura lógica de los contenidos y la utilización de una terminología adecuada y específica. Y los criterios generales de evaluación para las pruebas prácticas son la calidad gráfica y expresiva, y la originalidad.

Evaluación	Bloque de contenido	Actitud	Pruebas parciales	Pruebas finales
<u>1ª</u>	I, II y IV.	20%	40% (20% teóricas y 20% prácticas)	40% (20% teóricas y 20% prácticas)
<u>2ª</u>	I, III y V.	20%	40% (20% teóricas y 20% prácticas)	40% (20% teóricas y 20% prácticas)
<u>3ª</u>	I, II, III, IV y V.	20%	40% (20% teóricas y 20% prácticas)	40% (20% teóricas y 20% prácticas)
<u>Ordinaria</u>	I, II, III, IV y V.	20% (media aritmética de la 1ª, 2ª y 3ª evaluación).	40% (media aritmética de la 1ª, 2ª y 3ª evaluación).	40% (media aritmética de la 1ª, 2ª y 3ª evaluación).

En el caso de ausencia debidamente justificada documentalmente a la entrega o realización de una prueba, se entregará o realizará la misma al inicio de o durante la sesión inmediatamente posterior a la ausencia, a excepción de las pruebas que interrumpan el normal desarrollo de la actividad docente-discente (no siendo posible su entrega o realización).

La ausencia no debidamente justificada documentalmente podrá alterar la nota final del siguiente modo: cada falta superior a 5 resta 0,1 a la nota final y cada falta superior a 10 resta 0,5 a la nota final.

En los casos de acumulación de faltas de asistencia no debidamente justificadas documentalmente igual o superior a un 20% del total o de abandono de la asignatura (evidenciado en la no realización, presentación en blanco o con escaso contenido de las pruebas, no participación en las actividades de enseñanza-aprendizaje o manifestación de conductas disruptivas), se deberá concurrir a una prueba final de carácter teórico-práctico que supondrá el 100% de la evaluación de la materia.

Nota aclaratoria: Dos retrasos no debidamente justificados documentalmente serán contabilizados como una falta.

Se realizará un seguimiento individualizado de cada alumno mediante la corrección comentada de las pruebas de forma periódica. Se registrará tanto la asistencia como el progreso de cada alumno en el cuaderno del profesor de Rayuela para facilitar su consulta.

Las actividades de recuperación se realizarán de individualmente, adaptándose a las necesidades del alumnado, sin que ello interfiera en el desarrollo de la programación puesto que el sistema de trabajo diario en el aula impide que los ejercicios de recuperación puedan realizarse en el horario lectivo. Se plantean como instrumentos de recuperación pruebas finales trimestrales y prueba final de convocatoria extraordinaria.

Evaluación	Bloque de contenido	de	Actitud	Pruebas parciales	Pruebas finales
<u>1ª</u>	I, II y IV.				100%
<u>2ª</u>	I, III y V.				100%
<u>3ª</u>	I, II, III, IV y V.				100%
<u>Extraordinaria</u>	I, II, III, IV y V.				100%

Recursos didácticos.

Se organizará un compendio de recursos en línea en formato libro de la plataforma eScholarium para su uso en las explicaciones desarrolladas en el aula, puesto que el uso de las TIC en el aula se considera altamente beneficioso en este aspecto.

Se utilizarán recursos de creación propia (apuntes, fichas, láminas...) en formato físico (sobre papel) que el alumnado añadirá a su portafolio educativo.

Bibliografía:

Dondis, D. A.; *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1998.

Samara, T.; *Los elementos del diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2008.

Wong, W.; *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1992.

Wong, W.; *Principios del diseño en color*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1988.

Necesidades materiales para el curso 19/20 por orden de prioridad.

Asignatura:	Diseño.			
Profesor:	Sebastián García-Martín Parrón			
Departamento:	Diseño Gráfico.			
Prioridad	Imprescindible	Precio estimado	Recomendable	Precio estimado
1º	Impresiones y fotocopias.	300 €,		

Actividades de promoción artística y extraescolares.

Asignatura:		Diseño.	
Profesor:		Sebastián García-Martín Parrón	
Departamento:		Diseño Gráfico.	
Actividad	Fecha	Grupos implicados	Precio estimado y/o recursos
Visita a exposiciones, conferencias, conciertos y actuaciones desarrolladas en la EASD de Mérida.	Curso 2018-2019, dentro del horario de la asignatura.	2º de bachillerato, grupos A y C.	Entradas/inscripción. Guía. Folletos/catálogos.
Asistencia a actividades culturales relacionadas con la asignatura desarrolladas en el entorno del centro.	Curso 2018-2019, de lunes a viernes en horario de mañana.	2º de bachillerato, grupos A y C.	Transporte. Entradas/inscripción. Guía. Folletos/catálogos.