

# GUÍA DIDÁCTICA

Nombre de la asignatura: **Diseño**

Nombre de la Coordinadora: **Inés Monteiro Arias**

Datos de contacto:

Email: [imonteira@geo.uned.es](mailto:imonteira@geo.uned.es)

Tel. 91 3986787

Departamento de Historia del Arte

Facultad de Geografía e Historia

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

Paseo Senda del Rey, 7; Despacho 3.12

28040 Madrid

## **Criterios generales de valoración de la asignatura**

Según se establece en la ORDEN ESD/1729/2008, de 11 de junio, que regula la ordenación y establece el currículo de Bachillerato, la asignatura de “Diseño” es una de las Materias de modalidad de *Artes* en su vía de *Artes plásticas, imagen y diseño*, y corresponde al segundo curso.

### **1. Comentarios sobre la asignatura en relación a la Prueba de Acceso a la Universidad**

El programa de la asignatura, recogido en dicha Orden, se estructura en cuatro bloques. De cara a abordar la Prueba de Acceso a la Universidad, se recomienda incidir en los siguientes aspectos:

#### **1. El diseño y su contexto: Evolución histórica**

Arts and Crafts, Art Nouveau, Werkbund, De Stijl, Constructivismo, Bauhaus, la nueva Tipografía, el Estilo Internacional, la Posmodernidad.

#### **2. Diseño: configuración y función**

Campos de aplicación del diseño. Diseño industrial. Diseño gráfico. Diseño ambiental o urbanístico. Diseño de interiores. Diseño de la indumentaria.

Función del Diseño: Análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

#### **3. Diseño gráfico y comunicación visual (en su totalidad)**

#### **4. Diseño en el espacio:**

-El diseño de objetos: el objeto simple, el objeto articulado. La máquina.

-Diseño del producto: nociones básicas de materiales, color y sistemas de fabricación. Resolución de un proyecto de diseño industrial.

-El diseño de interiores. La psicología del espacio. La proxémica. Distribución y circulación en el diseño de interiores.

-Nociones básicas de materiales, color, texturas, iluminación e instalaciones.

-Ejecución de un proyecto de interiorismo.

## **2. Estructura de la prueba y criterios de corrección.**

Los exámenes de la asignatura “Diseño” se componen de dos opciones (A y B). Cada una de ellas está formada, a su vez, por dos ejercicios: uno de carácter teórico y otro de carácter práctico. El/la alumno/a deberá escoger una de las opciones propuestas (A o B) y resolver los diferentes ejercicios que se van planteando en la misma.

Cada una de las opciones (A o B) sigue un mismo esquema: se compone de un primer ejercicio de tipo teórico y un segundo apartado de carácter práctico, donde el/la alumno/a debe demostrar su capacidad de asimilación de los principios teóricos y las herramientas de trabajo de las diversas áreas del Diseño que se estudian en esta asignatura (diseño gráfico, diseño tridimensional y diseño en el espacio habitable). Se ha procurado que las dos opciones propuestas en cada uno de los exámenes sean equivalentes en grado de dificultad, tiempo de ejecución, tipo de ejercicios, etc., si bien cada una de ellas plantea ejercicios correspondientes a diversas áreas de la asignatura, pretendiendo con ello dar a/la estudiante más oportunidades en la resolución de la prueba.

**IMPORTANTE: Sólo están permitidos los útiles de dibujo, no autorizándose el empleo de ningún material escrito complementario.**

### **Ejercicio teórico**

El primer ejercicio de cada opción consiste en una pregunta relativa a alguna de las siguientes cuestiones:

-El concepto y la Historia del diseño: sus movimientos más importantes, características y figuras más relevantes.

-Los conceptos y nociones básicas de cada uno de los campos de aplicación del diseño: Diseño gráfico, objetual y espacial en general.

El/la alumno/a debe desarrollar la cuestión planteada en esta primera parte en el espacio máximo de la cara de un folio. En su resolución se valorarán el grado de conocimiento de los principios teóricos de la cuestión planteada, así como la claridad y orden en la exposición del contenido, que deber ser presentado mediante una redacción correcta. Este ejercicio teórico representará un 30% de la puntuación general del examen y será valorado, por tanto, con una puntuación máxima de tres puntos sobre diez.

### **Ejercicio práctico**

El segundo ejercicio se compone de una prueba práctica. Representa un 70% de la calificación general del examen y será valorado, por tanto, con una puntuación máxima de siete puntos sobre diez. En este ejercicio el/la alumno/a deber hacer frente a la resolución de diferentes cuestiones relacionadas con los contenidos básicos de la asignatura de “Diseño”. Los alumnos deberán resolver, según el modelo y la opción de examen escogida, cuestiones tales como plantear y analizar propuestas elementales de diseño gráfico e industrial; realizar propuestas de representación gráfica de siglas, logotipos e imágenes corporativas, acompañadas de sus respectivas memorias y explicaciones; analizar comparativamente obras de diseño gráfico y proponer mediante bocetos alternativas a las mismas; dibujar vistas en perspectiva de objetos sencillos destinados al consumo; analizar las cualidades espaciales de un determinado hábitat, o crear una propuesta debidamente justificada y explicada de distribución espacial, acompañada de un dibujo a mano alzada en vista cónica y/o axonométrica del proyecto presentado.

Los ejercicios prácticos han sido pensados para que el/la alumno/a demuestre el dominio conjunto de cuestiones teóricas y prácticas implícitas en el proceso de ejecución de los proyectos, cuestión por la cual se ha cargado el peso de la puntuación global del examen sobre este segundo ejercicio. Dado su carácter “teórico-práctico”, en su corrección serán valoradas las siguientes cuestiones:

- 1) El conocimiento y empleo correcto de los elementos gráficos formales, de las principales técnicas gráficas y de su finalidad comunicativa. En este apartado se tendrán en cuenta cuestiones como el nivel de comprensión por parte del/la alumno/a de los elementos gráficos del diseño y sus valores expresivos, tanto en la elaboración del proyecto como en su justificación a través de la memoria (conocimiento de las técnicas gráficas adecuadas, aplicación de un método de trabajo válido en la actividad diseñadora, dominio de las propiedades semánticas de los elementos gráficos y el valor sintáctico del conjunto, etc.).
- 2) El conocimiento de la función que poseen el dibujo, el color y la tipografía como elementos de comunicación, así como la capacidad de dominio de dichos elementos en la ejecución de un proyecto de diseño gráfico.
- 3) Conocimiento y correcta aplicación y ejecución de los recursos y técnicas que permiten diseñar un objeto simulando su tridimensionalidad, así como su adecuación al proyecto. Se valorará la capacidad que el/la alumno/a demuestre en la descripción de objetos mediante los diferentes sistemas de representación, así como su dominio de las técnicas y recursos para fingir la tridimensionalidad de los objetos, tales como las vistas en perspectiva, cónica o axonométrica.
- 4) Conocimiento, análisis y aplicación de los diversos sistemas de representación de espacios arquitectónicos sencillos, así como de la relación existente entre su forma y su función. Se valorará concretamente la capacidad que demuestre el/la alumno/a de percibir los factores funcionales del espacio y sus técnicas de distribución y representación.
- 5) Conocimiento y ejecución de las fases de un proyecto.

**En ambos ejercicios (A y B) se tendrá en cuenta la capacidad expresiva y la corrección lingüística del estudiante, que habrá de respetar la corrección sintáctica y ortográfica, la puntuación y la presentación adecuada de los ejercicios. En caso de no considerarse adecuados estos aspectos por parte del/la corrector/a, se podrá penalizar restando hasta un punto de la calificación final de la prueba.**

### **3. MODELO DE PRUEBA**

**ATENCIÓN:** Esta prueba consta de dos opciones: A y B. Cada una de ellas se compone a su vez de una parte teórica y otra práctica. **Usted deberá elegir y desarrollar exclusivamente una de dichas opciones (A o B).** La parte teórica representa un 30% de la nota final (hasta 3 puntos); la parte práctica representa un 70 % de la nota final (hasta 7 puntos). La nota final resultará de sumar la calificación obtenida en cada uno de los dos apartados.

**Por favor, lea detenidamente las preguntas y fíjese en la puntuación máxima correspondiente a cada una de ellas. Entregue el material en las hojas debidamente ordenadas y numeradas para su corrección.**

**Escoja una de las dos opciones de que consta el examen (opción A u opción B) y resuelva las cuestiones teóricas y prácticas que se proponen.**

#### **OPCIÓN A**

##### **PRUEBA TEÓRICA (3 puntos)**

Desarrolle, en un espacio no superior a la cara de un folio, la siguiente cuestión:

1) Explique el movimiento denominado Arts and Crafts.

##### **PRUEBA PRÁCTICA (7 puntos)**

###### **Diseño gráfico:**

Diseñe el logotipo para una productora de cine llamada “Lumière Producciones”. El ejercicio se resolverá teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

1. La resolución del boceto debe ser un simple esbozo, realizado en negro o a dos tintas, empleando lápiz, pintura o rotulador.

2. Se podrán emplear todas las letras que componen el nombre de la empresa o solo algunas de ellas.

3. El diseño del logotipo deberá transmitir visualmente el carácter de la empresa.

4. La resolución del ejercicio deberá ir acompañada de una breve memoria en la que se explique el motivo del diseño elegido y las fases que han conducido al resultado obtenido, presentando al menos uno de los esbozos que han servido para la configuración del modelo final.

## **OPCIÓN B**

### **PRUEBA TEÓRICA (3 puntos)**

Desarrolle, **en un espacio no superior a la cara de un folio**, la siguiente cuestión:

1) Indique la importancia que ejerce el diseño del envase en la presencia final de un producto en el mercado.

### **PRUEBA PRÁCTICA (7 puntos)**

**Diseño tridimensional:**

1. Realice el diseño de una mesa de comedor, de línea moderna. Presente bocetos, croquis y acotado, así como una representación en diédrico y axonometría a mano alzada. Indique materiales, textura y color **(5 puntos)**

2. Acompañe su diseño de una breve memoria explicativa **(2 puntos)**