

5. Señalar los componentes más activos que afectan a cada tipo de material, analizando las causas y el grado de degradación.

6. Reconocer los factores de alteración localizados en la esfera de la actividad humana y definir las derivaciones que suponen un trastorno en la integridad de las obras.

7. Reconocer el nombre y la utilidad de los diversos instrumentos usados en el campo de la conservación y restauración, así como manejarlos eficazmente.

8. Realizar exámenes preliminares organolépticos, para conocer los procesos físicos, químicos y biológicos, y las circunstancias inherentes que provocan la degradación.

9. Reconocer una a una las alteraciones que han modificado el estado de equilibrio en una pieza, objeto, documento, obra y poder diagnosticar el tratamiento de intervención que se tiene que aplicar.

10. Contrastar las diferentes técnicas preventivas potenciales aplicables a cada tipo de degradación y proponer la estrategia más apropiada al estado de la obra.

11. Deducir, a partir de las características de la pieza, la eficacia de los productos de intervención y elaborar la hipótesis de restauración valorando anticipadamente los resultados.

12. Valorar el estado de degradación de la obra y definir los métodos de consolidación *ad hoc*.

13. Hacer ensayos preliminares cerca de productos potenciales, someténdolos a condiciones extremas para poder estimar su idoneidad.

14. Verificar las consecuencias de intervenciones incorrectas o mal aplicadas y valorar las secuelas potenciales que supondría la aplicación de productos inadecuados.

15. Proponer la actuación funcional más correcta y siempre bajo mínimos de intervención, procediendo con el máximo respeto tanto hacia el lenguaje como hacia el significado y los valores originales de la obra.

16. Mostrar interés para realizar prácticas continuadas, consiguiendo habilidad, destreza y experiencia en los procesos manuales o mecánicos de intervención.

17. Planificar y controlar las actuaciones en casos de emergencia.

#### CONTENIDOS:

1. Examen organoléptico de las alteraciones más frecuentes que suelen afectar a los materiales de forma general y las peculiaridades específicas.

2. Transformaciones derivadas de la desestabilización interna de sus componentes, modificaciones provocadas por la agresión del entorno.

3. Técnicas comúnmente usadas en las funciones básicas de conservación. Conservación preventiva.

4. Aplicación experimental de métodos de intervención.

5. Recuperación de la integridad física y funcional.

**2147** *ORDEN de 25 de septiembre de 2000, del Departamento de Educación y Ciencia, por la que se aprueban los currículos de primer curso de las enseñanzas superiores de Diseño que, con carácter experimental, serán de aplicación en los centros que impartan esas enseñanzas, durante el curso 2000-2001.*

La Ley orgánica 1/90, de Ordenación General del Sistema Educativo, establece en su artículo 49.2, la existencia, de Estudios Superiores de Diseño, así como de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, contemplados, dentro del ámbito de las enseñanzas artísticas, como niveles superiores no universitarios equivalentes, a todos los efectos, al grado de Diplomatura Universitaria.

Posteriormente, a través de diversos instrumentos jurídicos,

se han desarrollado estas enseñanzas en aspectos tales, como los requisitos mínimos de los Centros que las imparten, la provisión de plazas en los Centros Superiores de Enseñanzas Artísticas, así como de diversos aspectos relacionadas con éstas y otras enseñanzas artísticas de grado superior.

El R.D. 1496/1.999 de 24 de septiembre, establece los Estudios Superiores de Diseño, la prueba de acceso y los aspectos básicos del currículo de los mismos. Este Real Decreto, en su artículo diecisiete, otorga a las Administraciones Educativas, la capacidad de establecer el currículo definitivo de las diferentes especialidades, de las que formarán parte las enseñanzas mínimas aprobadas en su texto.

Así, corresponde, al Departamento de Educación y Ciencia la redacción y aprobación del citado currículo que será de aplicación en los centros que impartan Estudios Superiores de diseño en su ámbito de gestión.

*Artículo 1º: Finalidad de los estudios.*

La finalidad de los estudios superiores de Diseño, es la formación de profesionales del diseño, cualificados para la mejora de la creación, del desarrollo, del uso y del consumo de las organizaciones industriales y de los servicios.

*Artículo 2º: Estructura de ordenación y carga lectiva total.*

1. Las especialidades del título de Diseño que desarrolla este Decreto son:

- a) Gráfico.
- b) De Productos.
- c) De Interiores.

2. Los estudios superiores de Diseño, en cada una de sus especialidades, comprenderán tres cursos académicos más la realización de un proyecto fin de carrera, con una carga lectiva total de 273 créditos. De dichos créditos 270 corresponden a la formación en el centro educativo y los tres restantes al seguimiento tutorizado del citado proyecto final de carrera.

A los efectos previstos en el apartado anterior, se entiende como crédito la unidad de valoración equivalente a diez horas lectivas.

*Artículo 3º: Acceso a las enseñanzas.*

1. Para el acceso a las enseñanzas de Diseño será necesario estar en posesión del Título de Bachiller, o declarado equivalente, y superar una prueba que se regulará por lo previsto en el Capítulo II del R.D. 1496/1999.

2. Podrán acceder directamente, quienes se hallen en posesión de alguno de los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o declarado equivalente en las condiciones establecidas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

3. Para lo previsto en el apartado anterior, se reservará un cupo del 30 por 100 de las plazas ofertadas.

4. Podrán organizarse pruebas de acceso para los mayores de 25 años, en las condiciones previstas en el artículo 8 del citado R.D. 1496/1999.

5. En tal caso se reservará un 10 por 100 de las plazas para

quienes opten por el sistema de acceso previsto en el apartado anterior.

6. El 60 por 100 de las plazas restantes se destinarán al acceso ordinario previsto en el apartado 1, viniendo, el citado cupo, a incrementarse con las plazas que resulten vacantes en los dos cupos anteriores.

*Artículo 4º: Admisión de alumnos.*

La admisión de alumnos se regulará según lo dispuesto en la Orden de 22 de mayo de 2000 del Departamento de Educación y Ciencia del Gobierno de Aragón, y de acuerdo con en el Artículo 9 del R.D. 1496/1999.

*Artículo 5º: Temporalización e implantación de las Enseñanzas de Diseño en los centros dependientes del ámbito de gestión del Departamento de Educación y Ciencia:*

1. Los Estudios de Diseño que se impartan en los centros de enseñanzas artísticas, en el ámbito de gestión del Departamento de Educación y Ciencia, se iniciarán en el curso 2000-2001 con carácter experimental en los Centros docentes y las especialidades que se relacionan en la Orden de 14 de junio de 2000 del Departamento de Educación y Ciencia.

2. Los currículos de estas enseñanzas, cuando se impartan en los centros de enseñanza en el ámbito de gestión del Departamento de Educación y Ciencia, en el curso académico 2000-2001, se ajustarán a lo previsto en los anexos 1, 2 y 3, de esta Orden. Los citados currículos se establecen, con carácter experimental para el curso académico 2000/2001.

3. Transcurrido el citado periodo, la Dirección General de Renovación Pedagógica, del Departamento de Educación y Ciencia, recabará informes de las etapas experimentales en las diferentes escuelas en las que se impartan los citados estudios.

4. Analizados los resultados y evaluado el correcto funcionamiento de estas enseñanzas, el Departamento de Educación y Ciencia procederá, en el plazo máximo de tres cursos académicos, a elevar a definitivos los currículos experimentales, no sin antes hacer las precisiones oportunas fruto de las experiencias adquiridas.

5. Durante el periodo de experimentación los servicios del Departamento de Educación y Ciencia ejercerán las actuaciones oportunas a fin de facilitar y propiciar la más idónea adaptación de los recursos humanos y materiales existentes a las exigencias que imponen las nuevas enseñanzas.

*Disposiciones finales*

*Primera.*—Se habilita a la Dirección General de Renovación Pedagógica a dictar las instrucciones preceptivas para la ejecución de lo dispuesto en la presente Orden.

*Segunda.*—Esta Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

Zaragoza, 25 de septiembre de 2000.

**La Consejera de Educación y Ciencia,  
MARIA LUISA ALEJOS-PITA RIO**

ANEXO I  
ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO  
ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTOS

PRIMER CURSO

AREA	MATERIA	ASIGNATURAS	CREDITOS	H./SEM.
1. ARTISTICA	FUNDAMENTOS ARTISTICOS	DIBUJO ARTISTICO	18	6
		VOLUMEN-MAQUETAS	12	4
2. Hª Y TEORIA	Hª Y TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	6	2
3. CIENTIFICA	FUNDAMENTOS CIENTIFICOS	MATEMATICAS	6	2
		FISICA Y QUIMICA	6	2
4. PROYECTOS Y REPRESENTACION	SISTEMAS DE REPRESENTACION	GEOMETRIA DESCRIPTIVA	12	4
		PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTOS I	18	6
5. TECNOLOGIA	CIENCIA Y TEC. APLICADAS AL DISEÑO DE PRODUCTOS	MEDIOS INFORMATICOS	12	4
		TOTALES:	90	30

1. Area de conocimiento: Artística

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos

Denominación de la asignatura: DIBUJO ARTISTICO

a) Objetivos:

1. Desarrollar la capacidad de observación por medio del dibujo del natural, y la máxima perfección para dibujar tal como vemos un objeto en la realidad.

2. Desarrollar la capacidad de relacionar las partes de un objeto entre sí, tanto en tamaño, forma y situación.

3. Analizar la relación entre la figura y el fondo, así como los espacios negativos dentro de la figura y de ésta con el fondo.

4. Analizar un producto en cuerpos volumétricos.

5. Descubrir líneas de ritmo dentro de un objeto, entre varios objetos, y entre ellos y el fondo.

6. Ubicar correctamente el tamaño del objeto propuesto en relación al formato que se considere.

7. Desarrollar de forma creativa la posible evolución de un objeto, así como su posible simplificación.

8. Adquirir los conocimientos necesarios para informar sobre sus diseños o ideas con un lenguaje gráfico artístico.

9. Utilizar la riqueza de posibilidades expresivas que contienen los diversos procedimientos gráfico plásticos, con el fin de saber valorar de una manera crítica la utilización de uno u otro.

10. Utilizar las distintas técnicas para diferenciar y expresar las distintas calidades de materiales de los productos.

b) Contenidos.

1. Organización visual de la forma.

2. Composición como estructura de la imagen: movimiento, equilibrio y ritmo.

3. Elementos formales básicos: punto, línea, plano, color y sus comportamientos.

4. Relaciones formales: peso, ritmo, dirección, tensión, ubicación, tamaño, contrastes y composición cromática.

5. Configuración gráfico plástica de la imagen. Valores objetivos y subjetivos.

6. Apreciación y uso de las calidades matéricas: distintas texturas y formas de acabado.

7. Desarrollo y uso de la creatividad.

c) Criterios de evaluación.

1. Se evaluará la representación de formas geométricas, tanto planas como volumétricas, teniendo en cuenta las rela-

ciones de paralelismo, relaciones lineales internas, relación entre tamaños y entre figura-fondo.

2. La utilización de los materiales, procedimientos y técnicas de representación gráfico plástica, demostrando en las realizaciones un progreso en el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.

3. Se valorará la coherencia del alumno en la selección y empleo de los materiales en función de los resultados solicitados.

4. La elaboración de respuestas creativas en las que se demuestre sensibilidad estética.

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos

Denominación de la Asignatura: VOLUMEN-MAQUETAS

a) Objetivos.

1. Formación en las aplicaciones de carácter tridimensional que garanticen la coherencia e interrelación pedagógica en los conocimientos y metodologías de las demás asignaturas en el Diseño de Productos.

2. Desarrollar la actitud espacial y la capacidad creadora, fomentando una actitud estética entre el individuo y el objeto.

3. Estimular y ejercitar los mecanismos de percepción espacial, enriqueciendo el lenguaje de carácter volumétrico, agilizando su manejo y facilitando la comunicación a través de un entorno espacial y formal.

4. Desarrollar la capacidad perceptiva de las formas volumétricas y de su espacio, la concepción de imágenes en este campo, como medio de expresión.

5. La adquisición de los recursos técnicos necesarios para la resolución de planteamientos tridimensionales de objetos.

6. Conocer las técnicas y los materiales con espíritu abierto y experimentar con nuevas técnicas y materiales.

7. Aplicar con destreza la visión analítica y sintética al enfrentarse al estudio de objetos de carácter tridimensional.

8. Razonar sobre la naturaleza formal de los objetos de estudio, profundizando en su estructura y su lógica interna, aislando detalles para llegar a conocer de manera global esa realidad.

b) Contenidos.

1. Lenguaje formal, destrezas, técnicas y conocimientos de materiales y de herramientas, así como su ubicación en un contexto real para desarrollar la creatividad del alumnado.

2. Génesis del volumen a partir de una estructura bidimensional: Estudio de los mecanismos primarios y elementales para la elaboración de formas tridimensionales. La geometría en el plano. Coordenadas espaciales. Aproximación al conocimiento de la realidad mediante el desarrollo de las facultades perceptivas, cognitivas y creadoras.

3. Aproximación a la racionalización de la forma tridimensional: Aislar la forma volumétrica y su análisis, modulación del espacio, las formas abiertas y cerradas. Aportación de soluciones técnicas y materiales. Estudio de los materiales, las herramientas y el utillaje. Modulación y seriación de elementos. Forma y estructura. El modelo analítico de formas bi- y tridimensionales geométricas y el estudio analítico de las formas de la naturaleza como base para la generación formal. Elementos estructurales (materiales constructivos). Sistemas de construcción de formas (armaduras). Técnicas de reproducción (moldes y materiales) y seriación. Iniciación a la maquetación como estudio previo. Técnicas y materiales. Interpretación de los planos técnicos necesarios.

4. Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional: Aspectos técnicos y conceptuales como manifestación de una misma realidad dentro de un marco cultural amplio. Fenómenos perceptivos, ritmo, velocidad y tacto. Estudio de la relación materia, textura, color, forma, espacio y movimiento. Elementos visuales, modelo, color y textura. Modulaciones espaciales. Técnicas de manipulación y alteración de materiales.

5. Principios de diseño y proyectación de elementos tridimensionales: Estudio de objetos del mundo cotidiano como organizaciones de carácter volumétrico. Armonía y proporción en las relaciones de objetos y espacios. Creación y diseño de objetos con una correcta planificación. Modelos, prototipos, matrices y moldes. La maqueta como estudio volumétrico definitivo. Características. Tipos. Escalas. Nivel de definición. Procesos de realización.

6. Estructuras morfológicas, la forma y la función: Problemas formales y técnicos ligados al concepto de función. Estudio de la forma como fenómeno tridimensional, atendiendo a su propia constitución y organización interna, y análisis de la relación que se establece entre esa forma y su entorno.

#### c) Criterios de evaluación.

1. La capacidad en la selección de materiales y los instrumentos necesarios para llevar a cabo los temas propuestos, así como la utilización de sus conocimientos a la hora de llevar a buen fin las soluciones para los proyectos que se propongan.

2. La capacidad para realizar prototipos y maquetas a partir de los planos técnicos.

3. Obtención de acabados que deben evolucionar hacia los resultados profesionales necesarios.

4. La creatividad y el sentido artístico demostrados en el trabajo.

5. La capacidad para resolver los problemas formales y técnicos, así como la capacidad de análisis y creatividad desplegada en los procesos de realización.

#### 2. Área de conocimiento: Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

Denominación de la materia: Historia y Teoría del Arte y del Diseño.

Denominación de la asignatura:

#### HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

#### a) Objetivos.

1. Observar, analizar, interpretar y sistematizar las obras y objetos de arte, situándolos en su contexto temporal y espacial.

2. Valoración de la obra de arte como documento testimonial de una época y una cultura.

3. Conocimiento, valoración y disfrute del Patrimonio Histórico-Artístico como exponente de nuestra memoria colectiva y del legado que debemos respetar conservar y transmitir.

4. Estimular la comprensión visual y conceptual del lenguaje de las artes plásticas para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.

5. Conocer las peculiaridades que definen un estilo artístico aplicando unos criterios estéticos y formales que sirvan como pautas generales de identificación.

6. Comprender y valorar los cambios en el concepto de arte y la evolución de sus funciones sociales.

7. Manejar una terminología artística y técnica adecuada a su especialidad.

8. Entender la obra de Arte en su globalidad, susceptible de ser disfrutada por sí misma y de ser valorada como documento testimonial y una época.

9. Contribuir a la formación del gusto, a la capacidad de goce estético y al sentido crítico, y aprender a expresar sentimientos propios ante la contemplación de una obra de arte.

10. Percepción del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.

11. Desarrollar mecanismo de indagación, investigación y documentación que permitan, a través de distintas vías, llegar a conclusiones personal y serias sobre el hecho artístico.

#### b) Contenidos.

1. Teoría e Historia del Arte: Concepto de Arte, Artesanía y Diseño. La Necesidad del Arte. Las funciones de la obra de Arte. Historiografía y teoría del arte.

2. El Arte y el Tiempo: El concepto estilo y su evolución histórica. Los periodos de la Historia del arte (Antiguo, Medieval, Moderno, Contemporáneo). La obra de arte en su contexto temporal y espacial. El arte como documento testimonial de cada época y cultura.

3. El Arte y el Hombre: La creación artística y utilitaria como manifestaciones de la actividad humana y de la evolución antropológica, cultural y tecnológica de los pueblos. Conocimiento de la historia de la humanidad a través del análisis, la interpretación y la sistematización de la obra de arte.

4. Arte y Técnica: Los distintos lenguajes artísticos (pintura, escultura, arquitectura y artes aplicadas) y sus sistemas y procesos de creación y representación. Evolución de las distintas técnicas y materiales. El arte manual y el arte industrial.

5. Arte y Comunicación: El mensaje en la obra de arte. Los distintos lenguajes visuales. Forma y contenido-Forma y sensación. La simbología, la iconografía y la iconología.

#### c) Criterios de evaluación.

1. Área de percepción. Basada en la adquisición de unas pautas o instrumentos de análisis. Se valorará la capacidad de percepción razonada de formas artísticas expresadas a través de un pensamiento lógico y crítico.

2. Área conceptual. Implica comprender la dinámica de la Historia y del Arte; su sustrato conceptual en cada periodo, estilo o cultura. Se valorará la capacidad de organizar y relacionar conceptos, categorías estéticas y la interpretación adecuada de todo ello.

3. Área de expresión verbal. Se valorará la utilización de una terminología específica que permita un nivel adecuado de desenvolvimiento en la materia.

4. Área de desenvolvimiento crítico. Desarrollo progresivo de la capacidad crítica, que si bien ha de estar subyacente e implícita en todo aprendizaje, se deberá incrementar con la recopilación de información y la adquisición de conocimientos, para expresarse libre y coherentemente.

## 3. Area de conocimiento: Científica

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: MATEMATICAS

## a) Objetivos.

1. Ayudar a entender, plantear y resolver los problemas formales, funcionales y técnicos que se presenten en el ejercicio de la actividad profesional del diseñador.
2. Desarrollar las capacidades de autoaprendizaje y transferencia de los conocimientos.
3. Adquirir una visión científicamente sobre la forma, el espacio y su medida.
4. Adquirir una visión científica sobre el estudio numérico de colectividades.
5. Generar soluciones creativas a los problemas de forma.
6. Adquirir la capacidad de analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos.

## b) Contenidos.

1. Estudio de los fundamentos matemáticos y los métodos numéricos y estadísticos necesarios para el análisis, la simulación y la interpretación geométrica, artística, tecnológica y socioeconómica.

## c) Criterios de evaluación.

2. El análisis, la interpretación y la producción de información.
3. El conocimiento, correcta aplicación y desarrollo de las técnicas y los procedimientos propio de la materia.
4. La capacidad para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y la transferencia de los conocimientos.

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: FISICA Y QUIMICA

## a) Objetivos.

1. Desarrollar capacidades de autoaprendizaje y transferencia de los conocimientos.
2. Trabajar con eficacia en equipos de carácter multidisciplinar, garantizando la utilización adecuada e integrada de los criterios, conocimientos, habilidades y destrezas, adquiridas durante el proceso de aprendizaje.
3. Generar soluciones creativas a los problemas de forma, función, configuración, finalidad y calidad de los objetos y servicios mediante el análisis, la investigación y la determinación de sus propiedades y cualidades físicas y químicas.
4. Ayudar a conocer las características, propiedades, cualidades, comportamientos y capacidad de transformación de los principales materiales que componen los productos.
5. Analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos, bien siguiendo lo relativo a los distintos procesos de investigación y desarrollo de los productos y servicios, o bien referente a los requisitos materiales.
6. Ayudar a comprender los equipos, maquinarias, procesos y fases de fabricación y mantenimiento.

## b) Contenidos.

1. Estudio y análisis de los conceptos físicos y su articulación en leyes, teorías y modelos.
2. Comportamiento de los materiales sólidos y los fluidos, así como de sus características y propiedades mecánicas, térmicas, ópticas, electromagnéticas y químicas.
3. Estudio y análisis de los conceptos químicos y su articulación en leyes, teorías y modelos, así como de las propiedades de los elementos y de los compuestos y sus

transformaciones químicas en el ámbito de la producción relativa a esta especialidad.

## c) Criterios de evaluación.

1. El análisis, la interpretación y la producción de la información relativa a los procesos de investigación y desarrollo de los productos y servicios.
2. El conocimiento, correcta aplicación y desarrollo de las técnicas y los procedimientos propios de los distintos talleres y la capacidad para adaptarse a la evolución tecnológica e industrial.
3. El conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas, cualidades, comportamientos y capacidad de transformación de la materia.
4. El conocimiento de las máquinas, procesos químicos y físicos más usuales.
5. La adquisición de conocimientos científicos fundamentales sobre el color y sobre la percepción del color, la materia, la forma, el espacio y el movimiento.
6. La capacidad demostrada para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y la transferencia de conocimientos.

## 4. Area de conocimiento: Proyectos y Representación.

Denominación de la materia: Sistemas de representación

Denominación de la asignatura:

GEOMETRIA DESCRIPTIVA

## a) Objetivos.

1. Interpretar y ejecutar planos técnicos, así como valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Conocer y comprender los fundamentos geométricos, los procesos y los procedimientos del dibujo técnico y de la geometría descriptiva para utilizarlos en la lectura y producción de proyectos de diseño de productos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en los ámbitos de la técnica y de la estética.
3. Valorar y seleccionar adecuadamente entre los distintos sistemas de representación técnicos y gráficos en las distintas fases de comunicación de los proyectos de diseño de productos.
4. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para facilitar y simplificar la producción y la comunicación, dándole a esta un carácter potencialmente universal.
5. Integrar las actividades del dibujo técnico y de la geometría descriptiva en el campo del diseño de productos, donde es manifiesta la relevancia de los aspectos estéticos y formales tanto como los funcionales y técnicos, apreciando el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
6. Fomentar y desarrollar la creatividad, la imaginación y la sensibilidad artística.
7. Valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que en la representación pueden introducir las diversas técnicas y procedimientos gráfico-plásticos. Utilizar con destreza los instrumentos y materiales específicos del dibujo técnico.

## b) Contenidos.

1. Comprobación y ampliación del conocimiento del instrumental específico del dibujo técnico.
2. Comprobación y ampliación de los conocimientos y procesos de geometría plana y espacial, y sus aplicaciones en el diseño de productos.
3. Comprobación y ampliación de los fundamentos y procesos de los sistemas proyectivos de representación: sistema Diédrico, sistema Axonométrico y sistema Cónico.

4. Estudio correlacional y comparado de los sistemas de representación en cuanto que lenguajes universales e instrumentos que garantizan la trasmisión de formas e invenciones.

5. Análisis de la luz natural y artificial, y estudio de las sombras propias en los objetos y las sombras arrojadas o proyectadas por estos sobre planos u otros objetos, en los distintos sistemas de representación.

4. Análisis y estudio de las intersecciones entre cuerpos y sus aplicaciones en el diseño de productos.

5. Trazado de desarrollos de superficies tridimensionales en el plano, y sus aplicaciones en el diseño de productos.

6. Comprobación y ampliación de los conocimientos relacionados con el concepto de proporción y las escalas.

7. Comprobación y ampliación de las habilidades en bocetaje, croquización y acotación en el proceso del diseño de productos.

8. Comprobación y ampliación de los conocimientos en códigos de representación simbólica, documentación proyectual y normalización específica aplicable a los proyectos de diseño de productos.

9. Comprobación y ampliación en la elaboración de planos de taller y plantillaje.

10. Estudio de las utilidades informáticas aplicables al proceso de desarrollo y comunicación de proyectos de diseño de productos.

#### c) Criterios de evaluación

1. La adquisición suficiente y necesaria de los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con los contenidos de la asignatura.

2. El grado de dominio de la representación del espacio bi- y tridimensional.

3. La capacidad de resolver problemas y cuestiones mediante el planteamiento de diversas alternativas, y analizando las distintas facetas de los mismos, permita discriminar entre ellas e inclinarse por la óptima.

4. La capacidad alcanzada por el alumno de autocritica y crítica constructiva en el desarrollo y resolución de los trabajos.

5. El grado de adecuación, estructura, claridad y calidad en la presentación y acabado de los trabajos.

6. La capacidad de ejecutar e interpretar planos técnicos y de traducirlos a relaciones bi- o tridimensionales.

7. Valorar y discernir la idoneidad del sistema o sistemas de representación elegidos para la comunicación del proyecto de diseño de productos.

8. El grado de dominio de los códigos de representación, normalización, croquización, proporción, acotación y documentación proyectual.

9. El grado de creatividad, imaginación y sensibilidad artística demostradas en el trabajo.

Denominación de la materia: Sistemas de Representación

Denominación de la asignatura:

### PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTOS I

#### a) Objetivos.

1. Comprender la problemática y taxonomía de los fundamentos del diseño, de la formulación de los proyectos, del análisis proyectual y alternativas posibles.

2. Elegir y valorar los métodos de diseño más eficaces, para establecer los criterios válidos de la creación controlada y estrategia idóneas en el proceso de elaboración de un producto.

3. Ser capaz de aplicar y desarrollar, con técnicas y criterios de control, una estrategia válida para la obtención del modelo.

4. Comprender la importancia del método proyectivo en el desarrollo de un proceso de diseño, y ser capaz de desarrollar las técnicas aleatorias o sistematizadas en ese proceso.

5. Establecer de una manera racionalizada el análisis y síntesis formales, correspondientes a las categorías de intrafigural y interfigural. Así, como también, mediante una planificación previa del espacio llegar a una solución de coherencia formal y funcional.

6. Entender y aplicar, en los correspondientes estudios de diseño las técnicas gráficas o volumétricas adecuadas a cada fase.

7. Potenciar a través del trabajo en equipo, el desarrollo de los métodos proyectuales y comprender el carácter interdisciplinar del proceso de creación de un producto.

8. Comprender y asumir la valoración de los productos como «objeto» = «sujeto» y en relación con el entorno. Aplicarlo en la temática de «mensaje + situación».

9. Ser capaz de analizar y reconocer la función del «objeto» como mediador social y diferenciar los diversos niveles clasificados.

10. Ser capaz de analizar la cadena de un producto y en función de ello aplicar las correspondientes variables en el diseño del mismo.

#### b) Contenidos.

##### I.—ANÁLISIS DEL PROCESO DE DISEÑO DEL PRODUCTO.

1. TAXONOMIA DE PROBLEMÁTICA Y SITUACIONES: macro y microestructura del proceso proyectual.

2. DESARROLLO DE ALTERNATIVAS (SINECTICA).

3. PROTOTIPOS.

4. FORMULACION DEL PROYECTO.

5. ANÁLISIS PROYECTUAL: características, estructura, funciones, fisonomía.

6. SINTESIS FORMAL: Coherencia formal.

7. PROCEDIMIENTOS PARA LA CREACION CONTROLADA DE LA FORMA:

a. Análisis morfológico y posicional. Iteraciones.

b. Planificación del espacio: Síntesis de crecimiento y redes.

c. Morfogramas.

d. Requisitos de uso.

8. CARACTERISTICAS ERGONOMICAS: Operador, Producto, Uso, Ambiente, Zonas de influencia.

9. CARACTERISTICAS BIONICAS: Análisis de las formas naturales. Principios mecánicos y funcionales de las estructuras naturales.

10. COORDINACION BIODIMENSIONAL: Sistemas de productos. Series de normalización y crecimiento (decimal, vigesimal, normalizadas).

11. TECNICAS DE REPRESENTACION: Taxonomía y análisis. Análisis del producto.

##### II.—METODOS DE DISEÑO

1. ANALISIS DE LA CADENA DEL PRODUCTO: Promoción, suministro, promoción, distribución, comprador, uso, operadores de sistema, sociedad.

2. ANALISIS DE METODOS: Técnicas aleatorias y sistematizadas.

3. CRITERIOS PARA EL CONTROL DE UN PRODUCTO: divergencia, transformación, convergencia.

4. ESTRATEGIAS DE DISEÑO: Replanteamiento: Lineal, adaptable, incremental, fortuito. Investigación.

5. PRACTICAS METODICAS: modelos.

##### III.—TEORIA OBJETUAL

1. ANALISIS DE LOS OBJETOS Y DEL ENTORNO

2. MENSAJES + SITUACIONES: Funciones del objeto.

3. CLASIFICACION DEL OBJETO: Como mediador social. Métodos para el estudio del objeto. Definiciones y metodología. En el espacio – tiempo.

4. EL CICLO DE LOS OBJETOS: taxonomía y metodología (denotación – connotación). Clasificación utilitaria.

5. TEORIA DE LA TABLA DE VALORES.

c) Criterios de evaluación.

1. La respuesta valida respecto al conocimiento de la problemática referente al desarrollo y formulación de un producto.

2. La aplicación de procedimientos, técnicas, características ergonómicas y biónicas, coordinaciones bidimensionales y técnicas de representación en el proceso de análisis de un producto.

3. La creación controlada de las formas desde un análisis intrafigural e interfigural con respecto a una coherencia formal.

4. La resolución del proceso de creación de un producto mediante el método de diseño adecuado, a través de los conocimientos sobre sistemas, análisis, síntesis, estrategias formales y criterios de control.

5. La capacidad de adaptación y el conocimiento de cada una de los métodos elegidos en el diseño del producto.

6. El grado de identificación y, por tanto, de incorporación de los valores del «objeto» como «sujeto», en el proceso de diseño, del producto.

7. Entendimiento y valoración del producto como integrador de mensajes y protagonista de situaciones, aplicadas al proceso de elaboración y estrategia en la fase productiva.

8. La polivalencia en la resolución de problemas y procesos a través de posibles «métodos» racionalizados.

9. La asimilación del concepto multidisciplinar de interacciones en los procesos y fases de concreción; y, por tanto, la participación y cooperación activa en lo trabajos de equipo.

10. La capacidad de rectificación autocrítica en cualquier actividad de procesos o fases de diseño de un producto.

11. La definición, idoneidad, calidad y «técnicas de presentación» en las síntesis gráficas, tridimensionales o documentales anexas al proyecto.

5. Area de conocimiento: Tecnología.

Denominación de la materia: Ciencia y tecnología aplicadas al diseño de productos.

Denominación de la asignatura: INTRODUCCION A LOS MEDIOS INFORMATICOS PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS

a) Objetivos.

1. Conocer y saber utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las

aplicaciones directamente relacionadas con el diseño de productos.

2. Utilizar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y constructivo, así como en el proceso de comunicación y gestión, adquiriendo la capacidad y los conocimientos necesarios para saber proyectar y coordinar dichos procesos.

3. Conocer y comprender el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y saber utilizarlo correctamente.

4. Garantizar la cualificación personal del alumno, permitiéndole adquirir la capacidad y los conocimientos necesarios para resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional.

5. Realización de los ejercicios en relación con el resto de módulos para mejor comprensión de los procesos reales de producción relacionados con el diseño de productos.

6. Desarrollar la capacidad autocrítica y de superación del alumnado.

b) Contenidos.

1. Introducción a los medios informáticos.

2. Los sistemas operativos.

3. Dispositivos de entrada y salida. Periféricos necesarios para el diseño de productos.

4. Evolución de los soportes y formatos audiovisuales.

5. Aplicaciones ofimáticas.

6. Fundamentos de la imagen. Imagen digital y analógica, Aplicaciones bitmap y vectoriales.

7. Software 2D.

8. Software 3D.

9. Intercambio de ficheros.

10. Edición y reproducción.

11. Aplicaciones de presentación.

c) Evaluación.

1. El conocimiento y la capacidad para utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.

2. El conocimiento de las posibilidades que los medios informáticos ofrecen frente a otros más tradicionales. Resultados, alcance y posible combinación con estos otros medios.

3. Adecuación del medio a las exigencias de los proyectos y su proyección sobre las diversas disciplinas del currículo.

4. La capacidad para proyectar y coordinar los procesos técnicos y artísticos de realización, y la capacidad de resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional.

5. Conocimiento y utilización del lenguaje técnico propio de los medios informáticos.

6. La capacidad de autocrítica y superación.

ANEXO II  
ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO DE INTERIORES  
PRIMER CURSO

AREA	MATERIA	ASIGNATURAS	CREDITOS	H./SEM.
1. ARTISTICA	FUNDAMENTOS ARTISTICOS	DIBUJO ARTISTICO	18	6
		COLOR Y TECNICAS EXPRESION	12	4
2. TECNOLOGIA	CIENCIA Y TECNOLOGIA APLICADAS AL DISEÑO DE INT.	MATERIALES DE CONSTRUCCION	6	2
3. Hª Y TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	Hª Y Tª DEL ARTE Y DEL DISEÑO	HISTORIA Y TEORIA DEL ARTE	6	2
4. CIENTIFICA	FUNDAMIENTOS CIENTIFICOS	MATEMATICAS	6	2
		FISICA Y RESISTENCIA DE MATERIALES	3	1
		QUIMICA	3	1
		SISTEMAS DE REPRESENTACION	12	4
		PROYECTOS BASICOS	18	6
5 - PROYECTOS Y REPRESENTACION	SISTEMAS DE REPRESENT. PROYECTOS BASICOS OPTATIVA	DISEÑO DEL MOBILIARIO I	6	2
		DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR		
		IDIOMA MODERNO		
			90	30

1. Area de conocimiento: Artística

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos  
Denominación de la asignatura: DIBUJO ARTISTICO

a) Objetivos.

1. Generar soluciones de calidad en la representación y expresión artísticas, que son necesarios en el desarrollo de la especialidad.

2. La realización correcta de los ejercicios de acuerdo con los requisitos y condiciones previas que han servido como propuesta de trabajo.

3. Conocer y comprender la realidad artística como producto de la evolución del saber humano, de la sensibilidad estética y de las necesidades del hombre de hoy, de las artes decorativas y el diseño de su entorno.

4. Generar procesos creativos que faciliten el tránsito desde la idea artística utilizando medios gráficos desde el apunte y el boceto previos hasta la realización final.

5. Adquirir conceptos, bien fundamentados, sobre la percepción, el comportamiento de la forma, de la materia y del color. Así como la medida relación y proporción con el hombre de los elementos que se estudien y representen.

6. El conocimiento y utilización de las técnicas y procedimientos del trabajo

b) Contenidos.

1. Análisis de la forma: Plano, imagen espacio y forma. Clases de formas. Génesis de la forma. Antropometría.

2. Imagen y expresión: Aspectos descriptivos. Aspectos expresivos.

3. Elementos estructurales y composición: Proporción, equilibrio, líneas, ritmos.

4. Interpretación de la forma: Sensaciones, emociones e interpretación personal.

c) Evaluación.

1. Será criterio de la evaluación el grado de consecución de los objetivos previstos.

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos

Denominación de la asignatura:  
COLOR Y TECNICAS DE EXPRESION

a) Objetivos.

1. Generar soluciones artísticas de calidad mediante el

análisis y la investigación a las necesidades de representación y expresión de los elementos artísticos, que son necesarios en el desarrollo de la especialidad.

2. La realización correcta de los ejercicios de acuerdo con los requisitos y condiciones previas que han servido como propuesta de trabajo.

3. Conocer y comprender la realidad artística como producto de la evolución del saber humano, de la sensibilidad estética y de las necesidades del hombre de hoy, de las artes decorativas y el diseño de su entorno.

4. Generar procesos creativos que faciliten el tránsito desde la idea artística utilizando medios gráficos desde el apunte y el boceto previos hasta la realización final.

5. Adquirir conceptos, bien fundamentados, sobre la percepción, el comportamiento de la forma, de la materia y del color. Así como la medida relación y proporción con el hombre de los elementos que se estudien y representen.

6. El conocimiento y utilización de las técnicas y procedimientos del trabajo

b) Contenidos.

1. Materiales y características.

2. Técnicas tradicionales secas y húmedas.

3. Técnicas de collage, tramas, fotomontajes, y técnicas mixtas.

4. Texturas y superficies.

5. Selección y empleo de nuevos materiales y técnicas gráficas.

6. Teoría sobre el color. Absorción la luz. Mezclas. Forma y materia. Significación del color. Simbología del color.

c) Evaluación.

1. Será criterio de la evaluación el grado de consecución de los objetivos previstos.

2. Area de conocimiento: Tecnología

Denominación de la materia: Ciencia  
y Tecnología aplicadas al Diseño de Interiores

Denominación de la asignatura:  
MATERIALES DE CONSTRUCCION

a) Objetivos.

1. Conocer el abanico de materiales de construcción disponibles en el mercado, su procedencia y composición.

2. Establecer criterios de elección de los materiales, aplicando los baremos de valoración adecuados en cada caso.



3. Razonar las cualidades de los materiales en función de su composición y estructura interna.

4. Conocer las magnitudes que definen la calidad de los materiales y las unidades en que se expresan.

5. Conocer técnicas básicas de producción y de puesta en obra de los materiales de construcción.

b) Contenidos

1. Generalidades sobre los materiales de construcción.

2. Características y ensayos de los materiales.

3. Materiales pétreos naturales. Las rocas. Propiedades de las rocas. Extracción, labra y acabado de la piedra. Nomenclatura morfológica de la piedra.

4. Materiales cerámicos.

5. Los productos cerámicos.

6. Cerámica porosa: Ladrillos y otras formas. Cerámica impermeable. Cerámica vítrea.

7. Piedras artificiales conglomeradas. Conglomerantes minerales. El Hormigón. Conglomerantes orgánicos.

8. Madera: Propiedades generales de la madera, utilización de la madera, maderas transformadas. Estereotomía de la madera.

9. Otros materiales de origen biológico. Metales. Propiedades generales de los metales. Trabajo de los metales. Productos siderúrgicos. Metales auxiliares. Plásticos y pinturas.

c) Evaluación.

1. Conocimiento de la globalidad de materiales de construcción y sus diversas clasificaciones en función de su origen y grado de prefabricación.

2. Capacidad de realizar la elección correcta del material en función de sus propiedades para que responda al uso al que se destina.

3. Capacidad de razonar las cualidades de los materiales en función de su composición y estructura.

4. Conocimiento de las magnitudes y unidades que definen las propiedades de los materiales de construcción.

5. Conocimiento de las técnicas básicas de producción y puesta en obra de los principales materiales de construcción.

3. Area de conocimiento: Historia y teoría

Denominación de la materia: Historia

y Teoría del Arte y del Diseño

Denominación de la asignatura:

HISTORIA Y TEORIA DEL ARTE

a) Objetivos.

1. El objetivo general final consiste en discernir las diversas concepciones históricas del Arte en la contemporaneidad a través del análisis y diferenciación de los aspectos formales y estéticos que definen las tendencias artísticas en cada momento. Ordenar los hechos según coordenadas cronológicas e históricas.

2. Reforzar el conocimiento de lectura de imágenes para poder identificar los objetos artísticos, situarlos en la época de la que son resultante y analizar a través de ellos las consideraciones sociales, políticas y económicas que determinan la aparición de un objeto, acto, modo de comportamiento o pensamiento artístico.

3. Entender que el arte es un vehículo de comunicación que se expresa con lenguaje diverso en cada época y que para entenderlo -descifrarlo- es necesario disponer de los códigos correspondientes.

4. Conseguir que el alumno se defina como espectador activo. Actitud ésta que le llevará a profundizar en los análisis formales, de contexto y posibilitará la crítica y la valoración personal.

b) Contenidos.

1. La Historia del Arte como ciencia.

2. El Neoclasicismo: concepto e interpretaciones.

3. La pintura europea del XIX: Goya prelude el tránsito al mundo contemporáneo.

4. La pintura Neoclásica en Europa. David, discípulos. Ingres.

5. El Romanticismo. La pintura inglesa. El Realismo. La invención de la fotografía.

6. Nueva conciencia social. La crisis del XIX prelude de la arquitectura y del diseño contemporáneo: Historicismos y eclecticismos.

7. La Escuela de Chicago. El urbanismo. Concepto y evolución. El urbanismo en el XIX. El Modernismo. El impresionismo. El postimpresionismo. Fauvismo, Cubismo y Expresionismo. El Futurismo.

8. Configuración de la arquitectura y el diseño en la primera postguerra: La arquitectura expresionista. El racionalismo Le Corbusier, Gropius y Mies van der Rohe. La Bauhaus: evolución y desarrollo.

9. El urbanismo en el siglo XX. El lenguaje de entreguerras: L'art Déco.. El Dadaísmo. El surrealismo. Pintura metafísica.

10. El Constructivismo, el Neoplasticismo: De Stijl.

11. El expresionismo abstracto. El Informalismo. Trascendencia de Wright: La arquitectura orgánica: Alvar Aalto.

12. La arquitectura internacional y el neorracionalismo. Hacia el final del arte objetual: El Pop americano y el inglés.

13. Trascendencia de ambos lenguajes en España. Europa y América. El Nuevo Realismo. Op Art. Arte Cinético. Neofiguración. Realismo Social, El arte Neoconcreto, Nueva Abstracción. Minimal Art.

14. Salidas radicales a la crisis del arte: El arte en las últimas décadas del XX.

c) Evaluación.

1. A lo largo de año escolar se evaluarán categorías de orden cognoscitivo: Conceptos específicos y terminología aplicada, capacidad de análisis y síntesis de cada tema, aplicación de los conocimientos adquiridos en los proyectos desarrollados durante el curso.

4. Area de conocimiento: Científica

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: MATEMATICAS

a) Objetivos.

1. Desarrollar las capacidades de reflexión y creatividad con razonamiento matemático.

2. Conocer los métodos de la investigación operativa.

3. Comprender la representación e interpretación de gráficos.

b) Contenidos.

1. Matemáticas del espacio.

2. Geometría plana.

3. Geometría del espacio.

4. Nociones de álgebra.

5. Probabilidad y estadística.

c) Evaluación.

1. Se valorará: El uso correcto y nivel aceptable en el empleo del lenguaje matemático. La aplicación de criterios científicamente fundamentados sobre al forma y el espacio. El correcto análisis y verificación del diseño desde criterios de demanda social y de mercado.

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: FISICA Y RESISTENCIAS DE MATERIALES

a) Objetivos.

1. Conocer el comportamiento mecánico de los materiales empleados en los procesos constructivos.

2. Conocer los fundamentos de acústica y luminotécnica arquitectónica.

3. Conocer los fundamentos de la termodinámica.

b) Contenidos.

1. Propiedades y comportamiento mecánico de los materiales.
2. Estática y dinámica.
3. Deformación elástica y plástica.
4. Termodinámica.
5. Dinámica de fluidos.
6. Acústica y luminotécnica.

c) Evaluación.

1. Se evaluará: El grado de asimilación de los conceptos impartidos, así como el uso correcto del lenguaje científico-técnico.

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: QUIMICA

a) Objetivos.

1. Conocer la estructura de la materia, así como los cambios y reacciones que se producen en ella.
2. La adquisición de la capacidad científicamente fundamentada de las transformaciones de las materias primas en productos.

b) Contenidos.

1. Estructura fundamental de la materia sólida.
2. Obtención y tratamiento de los materiales del proceso constructivo.
3. Propiedades y resistencias químicas.

c) Evaluación.

1. Aplicación de criterios científicos sobre la materia y sus transformaciones.
2. Conocimiento de las cualidades químicas de las materias primas y de los productos compuestos finales.

5. Area de conocimiento: Proyectos y representación

Denominación de la materia: Sistemas de representación

Denominación de la asignatura:

SISTEMAS DE REPRESENTACION

a) Objetivos.

1. El conocimiento y comprensión de los sistemas de proyección cilíndrico y cónico.
2. La adquisición de un suficiente grado de concepción espacial a partir de la resolución de ejercicios complejos de geometría descriptiva en sistema diédrico.
3. La resolución de secciones planas, intersecciones y desarrollos laterales de poliedros.
4. El conocimiento y cálculo de sombras propias y arrojadas sobre planos.
5. El conocimiento de las leyes y pautas de la representación tridimensional axonométrica y cónica.

b) Contenidos.

Sistemas de proyección. El punto, recta y plano en sistema diédrico.

Verdadera forma y magnitud, distancia, giro, abatimiento y cambio de plano.

Construcción e intersección de poliedros.

Sombras propias y arrojadas.

Sistema acotado.

Sistema axonométrico.

Sistema cónico.

Métodos de construcción de perspectivas.

c) Evaluación.

1. Se calificará, al alumno, por consecución de los objetivos pretendidos. Dicha evaluación se producirá, de forma continua, por la sucesiva corrección de los documentos gráficos presentados por el alumno en tiempo y forma que determine el profesor encargado de grupo.

Denominación de la materia: Proyectos básicos

Denominación de la asignatura: PROYECTOS BASICOS

a) Objetivos.

1. Obtener de una visión panorámica de conocimientos básicos, dentro de los distintos campos del diseño.
2. La adquisición de los fundamentos básicos y específicos, dentro del campo del diseño de interiores.
3. Conocimiento del cuerpo humano como canon del interiorismo.
4. Despertar y sentar las bases para desarrollar y cimentar las facultades de concepto, creatividad e imaginación que le permitan generar soluciones óptimas de protestaación.
5. El estudio de métodos racionales de trabajo.
6. La visualización de las ideas previas, que se plasmarán en bocetos que muestren las distintas ideas, propuestas y soluciones, frutos, del proceso proyectual. Criterios de decisión.
7. Potenciar las facultades de: Observación, reflexión, imaginación y creatividad.
8. Conocer y saber utilizar correctamente los mecanismos del proceso proyectual mediante una experimentación teórico práctica

b) Contenidos.

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño.
2. Técnicas de creatividad. Metodologías de diseño. Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodología para la realización de los proyectos y su empleo en la ideación y resolución de los mismos.
3. Análisis de la evolución histórica del diseño de interiores. Aplicación de la antropometría y ergonomía dentro del ámbito del diseño de interiores. Aplicación práctica de los criterios de análisis.
4. Síntesis y metodología. Criterios de decisión. Procesos de ideación y bocetación del proyecto.
5. Composición, distribución de masas y volúmenes. Fases de normalización. Estudio de espacios mínimos y óptimos para la realización de una necesidad demandada.
6. Resolución del proyecto. Anteproyecto, planos técnicos. Presentación gráfica de proyectos simples.

c) Evaluación.

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización.

6. Area de conocimiento: Optativa

Denominación de la asignatura:

DISEÑO DEL MOBILIARIO I

a) Objetivos.

1. Analizar y desarrollar los procesos básicos de protestaación de mobiliario.
2. Conocimientos básicos de antropometría y ergonomía aplicados a este campo del diseño.
3. Adquirir los criterios de diseño constructivo para aplicarlos.
4. Conocer la madera y otros materiales empleados en la realización de mobiliario.

5. Los materiales, sus formas comerciales, manipulación básica, procesos industriales y acabados.

6. Ensamblaje, uniones y articulaciones.

7. Conocer los materiales textiles. Su empleo en el tapizado del mueble.

b) Contenidos.

1. Fundamentos, técnicas y evolución del proceso de diseño.

2. Forma y función del mobiliario.

3. Diferencias básicas de las diferentes familias de muebles.

4. Incidencia del estilo en la construcción y acabado del mobiliario.

5. Componentes metálicos del muebles: elementos de unión y de articulación.

6. Estudio y análisis constructivo del mueble según su estilo.

7. La reproducción del mueble antiguo.

c) Evaluación.

1. Se evaluará la consecución de los objetivos previstos.

2. La evaluación tendrá carácter continuo, mediante la resolución de ejercicios periódicos correspondientes a los diferentes contenidos.

3. Se evaluará, igualmente, la correcta utilización del lenguaje gráfico, su creatividad y realización. La presentación correcta del trabajo y su posterior exposición y defensa oral del trabajo.

#### Denominación de la asignatura: DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR

a) Objetivos.

1. Conocer y saber utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos así como los sistemas operativos y las aplicaciones directamente relacionadas con el diseño de interiores.

2. Utilizar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y constructivo, así como en el proceso de comunicación y gestión, adquiriendo la capacidad y los conocimientos necesarios para saber proyectar y coordinar dichos procesos.

3. Conocer y comprender el lenguaje técnico propio de los medios informáticos y saber utilizarlo correctamente.

4. Garantizar la cualificación personal del alumno, permitiéndole adquirir la capacidad y los conocimientos necesarios para resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional.

5. Realización de los ejercicios en relación con el resto de módulos para mejor comprensión de los procesos reales de producción relacionados con el diseño de productos.

b) Contenidos.

1. INTRODUCCION A LOS MEDIOS INFORMATI-  
COS: Los sistemas operativos. Dispositivos de entrada y salida. Periféricos. Arquitectura de Redes. Evolución de los

soportes y formatos audiovisuales. Intercambio de ficheros. Imagen digital y analógica. Aplicaciones bitmap y vectoriales.

2. APLICACIONES INFORMATICAS DE AYUDA A LA ELABORACION DE MEMORIAS Y PRESUPUESTOS: Generación de tablas y documentos de texto. Bases de datos y formatos. Software específico.

3. APLICACIONES GRAFICAS: Programas 2D y 3D. Software específico aplicado al interiorismo. Bibliotecas gráficas. Edición y reproducción. Aplicaciones de presentación.

4. SOFTWARE DE APOYO AL PROYECTO TECNICO: Diseño y predimensionado de instalaciones y estructuras. Aplicaciones al proyecto de seguridad y salud. Aplicaciones informáticas para electrotecnia y luminotecnia. Aplicaciones informáticas para el dimensionado de aislamiento térmico y acústico.

c) Evaluación.

Se evaluará la consecución de los objetivos generales específicos anteriormente mencionados.

#### Denominación de la asignatura: IDIOMA MODERNO

a) Objetivos.

1. Adquirir los conocimientos específicos del idioma elegido.

2. Aprender el manejo de los diccionarios técnicos y manuales que faciliten la traducción.

3. Obtener la fluidez necesaria para traducir correctamente la información escrita en catálogos, manuales, informes, presupuestos, planos proyectos etc. para obtener la fluidez necesaria para mantener una conversación personal o telefónica con clientes, proveedores o cualquier persona relacionada con el trabajo, para el uso de la terminología básica relativa a su futuro profesional..

b) Contenidos.

1. Repaso de la sintaxis y puntos conflictivos de la gramática, repaso de la fonética, actos de escucha por medio de cassettes y videos, conectores y frases hechas, aprendizaje de la redacción en general, estilo indirecto del presente y del pasado.

2. Vocabulario específico del ciclo, llamadas telefónicas de empresa y administración, etc. redacción de cartas comerciales y administrativas, redacción de currículos vitae, fichas y solicitudes, redacción de faxes y documentos, tales como reclamaciones, pedidos, acuses de recibo, facturas, informaciones, correo electrónico, etc. de civilización: el mundo de la empresa y del arte, la sociedad usos y costumbres, la seguridad social, la publicidad y los «medias».

c) Evaluación.

1. La evaluación será continua por lo que un aprobado en junio supondrá haber aprobado la asignatura, dado que la asistencia es obligatoria consideramos innecesario en este nivel realizar exámenes a la manera tradicional, salvo en el caso de alumnos que falten a mas de un 10% de las clases.

**ANEXO III  
ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO GRAFICO  
PRIMER CURSO**

AREA	MATERIA	ASIGNATURAS	CREDITOS	H/SEM.
1. ARTISTICA	FUNDAMENTOS ARTISTICOS	DIBUJO ARTISTICO	12	4
		LENGUAJE Y TEC DE EXPRESION	9	3
		COLOR	9	3
2. Hª Y TEORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	Hª Y Tª DEL ARTE Y DEL DISEÑO	HISTORIA Y TEORIA DEL ARTE	6	2
3. CIENTIFICA	FUNDAMIENTOS CIENTIFICOS	MATEMATICAS	3	1
		FISICA Y QUIMICA APLICADAS	6	2
4. PROYECTOS E INVESTIGACION	SISTEMAS REPRESENTACION	SISTEMAS DE REPRESENTACION	6	2
	CONJUNTO GRAFICO E ILUSTRACION	TIPOGRAFIA Y MAQUETACION	9	3
	PROYECTOS BASICOS	PROYECTOS BASICOS	6	2
5 -TECNOLOGIA	CIENCIA Y TECNOLOGIA APLICADAS			
	AL DISEÑO GRAFICO	MEDIOS INFORMATICOS I	6	2
	OPTATIVA	ESTETICA	6	2
		IDIOMA (FRANCES/INGLES)		
		LITERATURA UNIVERSAL		
		SEÑALETICA		
		AUDIOVISUALES II		
	PACKAGING			
			78	26

**1. Area de conocimiento: Artística**

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos  
Denominación de la asignatura: DIBUJO ARTISTICO

**a) Objetivos.**

1º. Captar y expresar gráficamente la forma, tanto en los objetos del entorno como de las ideas plásticas de creación personal.

2º. Aprender las capacidades expresivas del trazo, de los aspectos espaciales y lumínicos.

3º. Conocimiento y manejo adecuado de las leyes compositivas.

4º. Aplicación correcta de las técnicas y medios, propios del dibujo artístico.

5º. Generar procesos creativos que faciliten el tránsito desde la idea artística, utilizando medios gráficos desde el apunte y boceto previos, hasta la realización final.

6º. Producir mensajes funcionales dependientes del entorno conceptual y técnico en el cuál se opera.

7º. Desarrollar la capacidad para dibujar de memoria.

8º. Desarrollar la capacidad creadora, generando soluciones creativas a los problemas de configuración, finalidad, función y forma de los elementos gráficos desarrollados.

**b) Contenidos.**

1º. El dibujo como instrumento de investigación, comprensión y transmisión de ideas, pensamientos e informaciones.

2º. Niveles de representación: abstracción, simplificación e interpretación.

3º. Apuntes, bocetos, dibujos de movimiento y dibujo de retentiva.

4º. Elementos conceptuales de la imagen: línea y mancha, el trazo sensible.

5º. Elementos estructurales y lenguaje compositivo: equilibrio, tensión, fondo-figura y ritmo.

6º. Introducción a los procesos de maquetación.

**c) Criterios de evaluación.**

Se valorarán los siguientes términos.

1º. Capacidad del uso adecuado de los procedimientos expresivos, para cada nivel icónico.

2º. Capacidad de expresar correctamente los contenidos teóricos adquiridos.

3º. Expresarse creativamente a través de los elementos conceptuales básicos.

4º. Ajustarse a la metodología de trabajo propuesta y presentación correcta de dicho trabajo.

5º. La sensibilidad artística, la originalidad y la innovación técnica.

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos

Denominación de la asignatura:

LENGUAJE Y TECNICAS DE EXPRESION

**a) Objetivos.**

1º. Utilizar correctamente los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, analizando sus fundamentos y comportamientos en sus respectivos soportes.

2º. Discriminar cuáles son las técnicas más adecuadas para cada problema.

3º. Desarrollar la sensibilidad artística, la imaginación y la creatividad.

**b) Contenidos.**

1º. Estética y funcionalidad. Criterios de significación. Texturas visuales y táctiles.

2º. Materiales e instrumentos. Características e interacción. Soportes.

3º. Procedimientos y técnicas de texturado, tratamiento y manipulación. Técnicas tradicionales: secas y húmedas. Características comunicativas.

4º. Criterio de selección y empleo de nuevos materiales y técnicas gráficas, pictóricas y constructivas. Técnicas de collage, mixtas, etc.

5º. Análisis y experimentación de nuevos lenguajes. Técnicas gráficas experimentales: copyart, fotomontajes, etc.

6º. Recursos técnicos y expresivos de los Diseñadores Gráficos contemporáneos.

**c) Criterios de evaluación.**

Se valorarán los siguientes términos

1º. Obtener resultados gráficos apropiados a los planteamientos del curso.

2º. Desarrollar diferentes posibilidades de cada técnica.

3º. Usar diferentes estrategias compositivas.

- 4º. Desarrollar un lenguaje de expresión personal.
- 5º. Tener un conocimiento teórico de los contenidos desarrollados.
- 6º. Ajustarse a la metodología de trabajo propuesta y presentar correctamente los trabajos.

Denominación de la materia: Fundamentos artísticos

Denominación de la asignatura: COLOR

a) Objetivos.

- 1º. Desarrollar la capacidad creadora del alumno, partiendo de los conceptos y recursos expresivos del color.
- 2º. Conocer los fundamentos científicos de la percepción y el comportamiento del color.
- 3º. Adquirir los conocimientos técnicos y conceptuales necesarios para crear imágenes, a través del color.
- 4º. Aprender la capacidad expresiva del color y su interacción en el lenguaje gráfico-plástico.

b) Contenidos.

- 1º. Teoría y conceptos relativos a la visión.
- 2º. Fenómenos ópticos. Percepción del color.
- 3º. Teorías sobre el color. Color y luz. Absorción de la luz. Mezclas, valoraciones.
- 4º. La interacción del color. La materia, la forma.
- 5º. La significación del color.
- 6º. Configuración simbólica del color en el lenguaje gráfico.
- 7º. Sociología del color: el color como factor determinante en la constitución de criterios en la sociedad de consumo.
- 8º. El color vía de expresión plástica de sensaciones, emociones, ideación.

c) Criterios de Evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

- 1º. Realizar correctamente los ejercicios, de acuerdo con los requisitos y condiciones previas que han servido como propuesta de trabajo.
- 2º. Conocimiento teórico y práctico de los contenidos desarrollados durante el curso.
- 3º. Uso correcto del lenguaje plástico.
- 4º. Experimentación creativa en el uso del lenguaje plástico.

2. Area de conocimiento: Hª y Tª del Arte y del Diseño

Denominación de la materia: Hª y Tª del Arte y del Diseño

Denominación de la asignatura:

HISTORIA Y TEORIA DEL ARTE

a) Objetivos.

- 1º. El objetivo general final consiste en discernir las diversas concepciones históricas del Arte en la contemporaneidad a través del análisis y diferenciación de los aspectos formales y estéticos que definen las tendencias artísticas en cada momento.
- 2º. Ordenar los hechos según coordenadas cronológicas e históricas.
- 3º. Reforzar el conocimiento de lectura de imágenes para poder identificar los objetos artísticos, situarlos en la época de la que son resultante y analizar a través de ellos las consideraciones sociales, políticas y económicas que determinan la aparición de un objeto, acto, modo de comportamiento o pensamiento artístico.
- 4º. Entender que el arte es un vehículo de comunicación que se expresa con lenguaje diverso en cada época y que para entenderlo -descifrarlo- es necesario disponer de los códigos correspondientes.
- 5º. Conseguir que el alumno se defina como espectador activo. Actitud ésta que le llevará a profundizar en los análisis formales, de contexto y posibilitará la crítica y la valoración personal.

b) Contenidos:

1º. La Historia del Arte como ciencia: Metodología didáctica e historiografía del arte. Historia del Arte como ciencia de las fuentes y de los documentos, como Historia de los artistas, como historia de los hechos históricos, como historia de los estilos y las formas, como historia de las ideas y las imágenes: iconografía e iconología, como Sociología del arte, como expresión de la lucha de clases, como historia del lenguaje visual. Fuentes para el estudio de la Historia del Arte. Arte y economía. La adquisición de obras de arte, comercio y promoción artística. Museos, Institutos y espacios de Arte contemporáneos.

2º. El Neoclasicismo: Factores que contribuyen a la formulación del Neoclasicismo. Concepto e interpretaciones. La arquitectura Neoclásica. Reacción frente a la exaltación barroca. Modelos clásicos y renacentistas. Interpretación de la antigüedad.

3º. La escultura del XIX: La escultura neoclásica, romántica y realista. La impronta de Canova, Thorwaldsen y Rodin en la evolución de la escultura europea.

4º. La pintura europea del XIX: Goya preludia el tránsito al mundo contemporáneo. La pintura Neoclásica en Europa. David, discípulos. Ingres. El Romanticismo. Concepto y límites. Gericault y Delacroix. La pintura inglesa. Los paisajistas del XIX: Constable y Turner. El Realismo. La invención de la fotografía. Nueva conciencia social. El paisaje.

5º. La crisis del XIX preludio de la arquitectura y del diseño contemporáneos: Historicismos y eclecticismos centran el discurso arquitectónico. Ideología, teoría y praxis. La Escuela de Chicago.

El urbanismo. Concepto y evolución. El urbanismo en el XIX. El Modernismo puente entre siglos e ideologías.

6º. Génesis, desarrollo y consolidación de las vanguardias históricas: El impresionismo. Origen de la ruptura; significado. El postimpresionismo. Fauvismo, Cubismo, Expresionismo. Valoración del primitivismo en la formulación de los nuevos lenguajes. El Futurismo

7º. Configuración de la arquitectura y el diseño en la primera postguerra: La arquitectura expresionista. El racionalismo, teoría y praxis. Le Corbusier, Gropius y Mies van der Rohe. La Bauhaus como filtro de vanguardias históricas. Impronta en los contenidos y metodologías pedagógicas; evolución y desarrollo: De la Escuela de diseño a la de arquitectura. El urbanismo en el siglo XX.

8º. El lenguaje de entreguerras: L'art Déco.. El Dadaísmo, prólogo del surrealismo y paradigma ideológico del arte conceptual. El surrealismo. Pintura metafísica. El nuevo concepto de pintura y escultura. El Constructivismo, el Neoplasticismo: De Stijl, consolidación de las corrientes abstracto-geométricas. Expresionismo germánico y centro-europeo.

9º. Nuevos modos de expresión tras la Segunda Guerra Mundial: Desplazamiento de los centros de interés artístico. El expresionismo abstracto. El Informalismo introduce nuevos lenguajes. Desarrollo de la abstracción no geométrica. Trascendencia de Wright: mito y genio. Crisis de la arquitectura. La arquitectura orgánica. Alvar Aalto. La arquitectura internacional y el neorracionalismo. Evolución del arte español tras la Guerra Civil: La Escuela de Vallecas, Pórtico y Dau al Set.

10º. Hacia el final del arte objetual: El Pop americano y el inglés. Trascendencia de ambos lenguajes en España. Europa y América entre Andy Warhol y Joseph Beuys. El Nuevo Realismo. Op Art. Arte Cinético. Neofiguration. Realismo Social, El arte Neoconcreto, Nueva Abstracción. Superación del informalismo en la escultura: Minimal Art.

11º. El arte como idea, la idea como arte: Salidas radicales a la crisis del arte: Conceptualismos e hiperrealismos. Arte povera. Arte ecológico. Arte procesual. Body Art y Arte de

Comportamiento. Ambientes y espacios lúdicos. Arte de acción: Happenings, fluxus y accionismo. Pintura-pintura. Patern Painting.

12°. La postmodernidad: Concepto. La arquitectura postmoderna. Límites conceptuales de la escultura: nuevas interpretaciones. Los 80 y 90. El papel de la teoría en la evolución del arte. Transvanguardia y neoexpresionismos. Interferencia del mercado en el hecho artístico.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1°. A lo largo de año escolar se evaluarán categorías de orden cognoscitivo: Conceptos específicos y terminología aplicada, capacidad de análisis y síntesis de cada tema, aplicación de los conocimientos adquiridos en los proyectos desarrollados durante el curso.

3. Area de conocimiento: Científica

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura:

FISICA Y QUIMICA APLICADAS

a) Objetivos.

1°. Conocer la estructura de los materiales objeto de estos estudios de diseño, así como sus propiedades y calidades.

2°. Comprender las transformaciones que darán origen a los productos de utilidad, en el diseño gráfico.

b) Contenidos.

1°. Fundamentos de óptica geométrica.

2°. Aparatos e instrumentos ópticos.

3°. Naturaleza de la luz.

4°. Fenómenos ópticos.

5°. Fundamentos básicos de la química de materiales para artes gráficas.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos

1°. Uso correcto del lenguaje científico-técnico.

2°. Capacidad para realizar la elección correcta de material en función al uso y técnica al que va destinado.

Denominación de la materia: Fundamentos científicos

Denominación de la asignatura: MATEMATICAS

a) Objetivos.

1°. Desarrollar las capacidades de reflexión y creatividad con razonamiento matemático.

2°. Conocer la geometría de las formas y sus aplicaciones en el diseño.

3°. Comprender los métodos de la investigación operativa.

b) Contenidos.

1°. La práctica de la geometría, la alternancia, la proporción y la génesis.

2°. Aplicaciones de la trigonometría.

3°. Distribuciones de probabilidad.

4°. Teoría de la decisión y contraste de hipótesis.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos

1°. Uso correcto y nivel adecuado en el empleo del lenguaje matemático.

2°. La aplicación de criterios científicamente fundamentados sobre la forma y el espacio.

3°. El correcto análisis y verificación del diseño desde criterios de demanda social y de mercado.

4. Area de conocimiento: Proyectos e Investigación  
Denominación de la materia: Sistemas de representación

Denominación de la asignatura:

SISTEMAS DE REPRESENTACION

a) Objetivos de la asignatura.

Los objetivos de la asignatura se centran en la adquisición de fundamentos y conocimientos teóricos que permitan la representación gráfica del espacio de tres dimensiones y su utilización en el campo de la ilustración.

Se podrán enumerar estos objetivos como:

1°. El conocimiento teórico de los sistemas de proyección cilíndrica y cónica.

2°. La comprensión del funcionamiento de las axonometrías ortogonales y oblicuas.

3°. El conocimiento de las sombras propias y arrojadas de un objeto.

4°. Valoración tonal en el estudio de sombras-perspectiva aérea.

5°. La calidad gráfica y sentido de la proporción en la representación técnica a mano alzada.

b) Contenidos.

1°. Representación del espacio en tres dimensiones desde el punto de vista de la expresión gráfica y la ilustración, con cualquier técnica o procedimiento gráfico, partiendo de los fundamentos de la proyección del espacio en los sistemas diedrico, axonométrico y cónico.

2°. Sistemas de proyección: fundamentos de la proyección y organización de los distintos sistemas (diedrico, axonométrico y cónico).

3°. Axonometrías: Proyección axonométrica-ortogonal, sistemas isométrico, dimétrico y trimétrico. Triángulo de las trazas, coeficientes de reducción, escalas axonométricas.

4°. Axonometría oblicua o perspectiva caballera: Fundamentos del sistema, clasificación según posiciones (caballera militar).

5°. Sombras propias y arrojadas: Cálculo y construcción de sombras en axonometría y caballera.

6°. Proyección cónica: Configuración del sistema, planos y rectas principales del sistema, puntos de fuga y de distancia.

7°. Sistemas de proyección cónica: Cónica central y oblicua. Cálculo de puntos de fuga, de puntos métricos. Proyección cónica directa. Cónica aérea (tres puntos de fuga).

8°. Sombras en perspectiva cónica: Luz frontal, lateral y contraluz. Superficies reflectantes, perspectiva aérea e incidencia de las textura superficial y material en las sombras.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1°. Correcta utilización de la terminología y normalización específicas correspondientes a la materia.

2°. Correcta realización de croquis, sólidos y cuerpos complejos. Agilidad en el trazado de formas geométricas y en la representación de las tres dimensiones. Comprensión de las posibles aplicaciones de los sistemas de representación en proyectos de diseño e ilustración.

3°. Aplicación de la perspectiva cónica (frontal y oblicua): volúmenes básicos, diseño de espacios y entornos como parte fundamental en proyectos de señalética y packaging.

4°. Aplicación de la perspectiva cónica oblicua. El escorzo. Utilizar el punto de vista en la representación reflexionando sobre los aspectos cualitativos que se originan entre forma y contenido.

5°. Utilización de los diferentes métodos de representación en un sentido funcional para establecer un nivel de comunicación óptimo. Aplicar la validez y oportunidad de cada método de representación ante una propuesta concreta. Valo-

rar críticamente su utilización adecuada a la finalidad pretendida.

6°. Conocimiento y correcta aplicación de los procedimientos y materiales propios de la materia.

Denominación de la materia:  
Conjuntos gráfico e ilustración  
Denominación de la asignatura:  
**TIPOGRAFIA Y MAQUETACION**

a) Objetivos.

1°. Entender la evolución de la escritura como un proceso lógico de codificación.

2°. Conocer los avances técnicos en materiales y soportes y su relación con la variación formal del alfabeto.

3°. Comprender las conexiones entre forma tipográfica y legibilidad.

4°. Tener criterio para seleccionar la tipografía adecuada a cada caso en los ejercicios prácticos.

5°. Aplicar los conocimientos de maquetación y microtipografía para la elaboración de textos y catálogos.

6°. Sensibilizar al alumno hacia la importancia de la tipografía y la maquetación en diseño gráfico.

b) Contenidos.

1°. Evolución del signo tipográfico: del protografismo al alfabeto. Escrituras pictográficas.

2°. Conexiones entre la evolución formal del alfabeto y los diferentes momentos históricos.

3°. La letra: estructura y partes que la componen. Trazados. Legibilidad y ergonomía. Familias tipográficas y clasificación.

4°. La caligrafía y la letra reproducida. Composición en frío y caliente.

5°. El tipómetro. Cuerpo de letra. Cálculo y medida de textos. Acercamiento y espaciado. Tipos de párrafos. Diagramas, compaginación. Maquetas y preparación del original tipográfico. Correcciones y marcas

6°. Diseño tipográfico: logotipos, poesía visual, ligaduras, capitulares, rótulos, portadas. Texto principal y auxiliares.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1°. Conocimiento de los contenidos teóricos de la asignatura.

2°. Aplicación correcta de esos conocimientos en ejercicios concretos sobre diferentes hipótesis de trabajo.

3°. Documentación, destreza y creatividad en la solución a los trabajos.

4°. Presentación de los trabajos dentro del plazo de entrega.

Denominación de la materia: Proyectos básicos  
Denominación de la asignatura: **PROYECTOS BASICOS**

a) Objetivos.

1°. Dotar al alumno de los conocimientos teórico-prácticos necesarios para que sea capaz de comprender el contexto del diseño y abordar proyectos básicos en el ámbito de la comunicación visual.

2°. Conseguir el dominio de las técnicas instrumentales, la sistematización en el trabajo y la planificación correcta de las distintas fases en el desarrollo de todo proyecto de diseño.

3°. Realizar proyectos concretos que integren conocimientos de otras materias.

4°. Lograr que el alumno sea capaz de buscar la documentación necesaria para abordar cualquier proyecto, y así iniciar sus propios archivos de información gráfica.

5°. Desarrollar la creatividad y la capacidad artística.

b) Contenidos.

1°. Fundamentos del diseño. Concepto de diseño. Diseño y tecnología. Areas de intervención.

2°. El diseño gráfico. El proceso creativo y de comunicación.

3°. El Diseño de Identidad; el Diseño de información: el grafismo funcional, el grafismo didáctico, el grafismo de persuasión.

4°. El proceso de diseño. Técnicas de creatividad: búsqueda de ideas. Información y documentación. Los bocetos gráficos.

5°. Fundamentación y aplicación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de los proyectos y su empleo en la planificación y resolución de los mismos.

6°. Análisis de la evolución del producto gráfico. Función y perdurabilidad.

7°. Estudio de los elementos que configuran el proyecto gráfico: espacio/formato, color, tipografía, imagen... Composición. Proporción. La arquitectura gráfica.

8°. Criterios de decisión y resolución del proyecto. Maqueta, prototipo, arte final. Producción industrial del impreso. Sistemas de impresión. Manipulados especiales. Costes.

9°. Valoración de resultados. Adecuación funcional y comunicativa del proyecto.

10°. Introducción a las diferentes disciplinas del diseño gráfico: diseño de identidad, diseño de envases y embalajes; diseño publicitario, edición, señalización...

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1°. Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.

2°. Planificación y adecuación del proceso de trabajo.

3°. Correcto uso de técnicas y materiales.

4°. Defensa y análisis crítico objetivo de los proyectos propios y ajenos.

5°. Búsqueda de información y análisis de ésta.

5. Area de conocimiento: Tecnológica

Denominación de la materia:  
Ciencia y tecnología aplicadas al diseño gráfico.  
Denominación de la asignatura:  
**MEDIOS INFORMATICOS I**

a) Objetivos.

1°. Conocer y saber utilizar el soporte físico, así como los sistemas operativos, y las aplicaciones directamente relacionadas con la edición y el tratamiento de documentos.

2°. Uso del medio como técnica de aplicación y complemento del proceso creativo y productivo.

b) Contenidos.

1°. Introducción al medio, y comparación entre diferentes plataformas: Periféricos. Trabajo con redes (Locales y web). Entorno PC (Windows). Entorno Mac.

2°. Aplicaciones ofimáticas: Procesadores de texto. Bases de datos. Hojas de cálculo. Paquetes integrados (Office, Works).

3°. Tratamiento de imagen digital y analógica. Digitalización, procesos de edición y reproducción de las mismas: Adobe Photoshop. Premiere. Flash.

4°. Programas de gráficos vectoriales, procesos de edición y reproducción. Desarrollo de manuales de identidad.

5°. Preparación de originales para servicios de filmación. Infografía de prensa: Macromedia Freehand. Illustrator, Corel Draw.

6°. Programas de maquetación, gráfica editorial. Edición de pequeños programas, periódicos y revistas: Quark X Press.

7º. Modelado en 3D. Simulaciones, maquetas y animación. Sus aplicaciones en embalajes, modelismo, animación. 3D Studio.

8º. Captura y edición de video. Adecuación del mismo para su uso en diferentes medios:  
Premiere. Flash

c) Criterios de evaluación:

Se valorarán los siguientes términos:

1º. El conocimiento y la capacidad del alumno para utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.

2º. Conocimiento de las posibilidades que los medios informáticos ofrecen frente a otros más tradicionales; resultados, alcance y posible combinación con estos otros medios.

3º. Adecuación del medio a las exigencias de cada trabajo concreto y sus proyecciones sobre las diversas disciplinas del currículo.

6. Area de conocimiento: Optativa

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura: ESTETICA

a) Objetivos.

1º. Potenciar el Objetivo General del Real Decreto 1496/1999 en su apartado «desarrollar las capacidades de análisis y síntesis, el sentido crítico» y el apartado c) de los Objetivos Específicos.

2º. Conocer la problemática planteada por la Estética en torno a la obra de arte, la belleza, la clasificación de las artes, la experiencia estética, los materiales de la belleza, la utilidad del arte, etc.

3º. Obtener una visión panorámica de los paradigmas estéticos que han aparecido en la modernidad, con referencia a los cuales el Diseño Gráfico adquiere su posición específica.

4º. Comprender y manejar diestramente la terminología filosófica que aparece con más frecuencia tanto en los libros de Estética, como en los textos que acompañan las obras artísticas, sean estos catálogos o proyectos.

5º. Promover una actitud informada sobre las distintas formas artísticas posibles que fundamente la crítica del arte, desde el punto de vista formal y del lenguaje.

b) Contenidos:

1º. La Estética. El arte como forma de conocimiento. Naturaleza de la Belleza. Fenomenología de la experiencia estética. Los materiales de la Belleza: los sentidos, el sonido, el color. La Forma: la unidad de una multiplicidad. La utilidad como forma de organización. La relación de la utilidad con la Belleza. El costo como elemento del efecto estético. Estudio de los procesos de creación.

2º. Clasificación y tipología de las artes. Historicidad de las formas artísticas. Arte, artesanía, bellas artes, diseño. Arte y poder. Diseño y sistemas económicos. Publicidad, rentabilidad, manipulación. La marca como nombre personalizador. ¿Hacia la disolución del arte?

3º. Estética y modernidad. Las vanguardias históricas. Los manifiestos. La deshumanización del arte. El constructivismo y el diseño. Postmodernidad y cambio de paradigma. El diseño en las sociedades industrial y tecnológica. ¿Es la hora del diseño?

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos

1º. El desarrollo de la sensibilidad estética y de las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico.

2º. Dominio de la terminología y bibliografía básicas, así como de la problemática estética contemporánea.

3º. En la evaluación, se tendrá en cuenta el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura:

IDIOMA (INGLES/FRANCES)

a) Objetivos.

1º. Adquirir los conocimientos específicos del idioma elegido.

2º. Aprender el manejo de los diccionarios técnicos y manuales que faciliten la traducción.

3º. Obtener la fluidez necesaria para traducir correctamente la información escrita en catálogos, manuales, informes, presupuestos, etc. y para mantener una conversación personal o telefónica con clientes, proveedores o cualquier persona relacionada con el entorno laboral, utilizando la terminología básica relativa a su futuro profesional.

b) Contenidos.

1º. Repaso de la sintaxis y puntos conflictivos de la gramática. Repaso de la fonética. Actos de escucha por medio de cassettes y vídeos. Conectores y frases hechas. Aprendizaje de la redacción en general. Estilo indirecto del presente y del pasado.

2º. Vocabulario específico del ciclo. Llamadas telefónicas de empresa y administración, etc. Redacción de cartas comerciales y administrativas. Redacción de currículos vitae, fichas y solicitudes. Redacción de faxes y documentos, tales como reclamaciones, pedidos, acuses de recibo, facturas, informaciones, correo electrónico, etc.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1º. Asistencia a clase. Será innecesario en este nivel realizar exámenes a la manera tradicional, salvo en el caso de alumnos que falten a más de un 10% de las clases.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura:

LITERATURA UNIVERSAL

a) Objetivos.

1º. Conocer los grandes movimientos estéticos y las principales obras literarias que han ido conformando nuestra realidad cultural.

2º. Relacionar obras significativas de la literatura española con obras de la literatura universal y explicar las conexiones formales y temáticas entre unas y otras.

3º. Leer e interpretar con criterio propio textos literarios completos y fragmentos de los mismos y saber relacionarlos con los contextos en que fueron producidos.

4º. Constatar, a través de la lectura y el análisis de textos, la existencia de inquietudes, creencias y aspiraciones comunes a todas las culturas.

5º. Observar la presencia de temas recurrentes a lo largo de la historia literaria sometidos a constante revisión por el genio de los creadores.

6º. Respetar todas las manifestaciones literarias y valorarlas como expresión de creaciones y sentimientos individuales y colectivos y como manifestación del afán humano por explicarse el mundo.

7º. Saber utilizar con talante crítico las fuentes bibliográficas adecuadas para el estudio de la literatura.

8º. Mostrar un grado suficiente de rigor en la realización de trabajos científicos sobre temas literarios y evidenciar el gusto por la obra bien hecha.

9º. Disfrutar de la lectura como fuente de nuevos conocimientos y experiencias y como actividad placentera y para el ocio.

b) Contenidos.

Bloque 1. El Teatro

1º. Introducción: Conceptos generales (unidades, estructura, géneros, lenguaje...)



2º. Orígenes del teatro y su evolución hasta el S. XVII: El Teatro griego. Teatro latino. Teatro medieval y renacentista.

3º. El teatro en el S. XVII. Nacimiento del teatro moderno. Inglaterra: W. Shakespeare. Francia: La tragedia, Corneille, Racine; la comedia: Molière. Revisión del teatro español en el S. XVII:

4º. El teatro en los siglos XVIII y XIX e inicios del XX: El drama romántico. El teatro desde el romanticismo a las vanguardias. Revisión del teatro español en este época.

5º. Las vanguardias en el teatro: Nacimiento del teatro moderno (Alfred Jarry, Brecht, Artaud, Mayakowski, Stanislawski...). El teatro de posguerra: Teatro existencialista: Sartre y Camus. Teatro del absurdo: Ionesco. Teatro norteamericano: Tennessee Williams y Arthur Miller. Un nuevo teatro: los grupos experimentales. Revisión del teatro español de posguerra.

Bloque 2. La Prosa.

6º. Introducción: Conceptos generales (géneros narrativos, estructuras...).

7º. Orígenes de la novela y su evolución hasta el S. XVII.

8º. La novela en el S. XVII. Cervantes y la novela moderna.

9º. La novela en el S. XVIII.

10º. La novela en el S. XIX. Romanticismo: La novela histórica. Realismo, evolución de los temas y técnicas narrativas: La novela realista francesa, la novela realista en Inglaterra y Rusia, revisión de la novela realista española.

11º. La novela en el S. XX: Principales tendencias hasta los años 40. A partir de los años 40: La novela como género predominante. Revisión de la novela española en el S. XX. La narrativa hispanoamericana, el realismo, superación del realismo: el Realismo mágico.

Bloque 3. La Lírica.

12º. Introducción: Conceptos generales.

13º. La lírica hasta el Renacimiento: La poesía en Grecia. La poesía latina. La lírica medieval.

14º. El Renacimiento: La lírica en el S. XVII y S. XVIII.

15º. La lírica en el S. XIX: Romanticismo: Hacia una lírica contemporánea. La lírica en el Realismo. Revisión de la lírica española del XIX.

16º. La lírica en el S. XX: La modernidad poética: de Baudelaire al simbolismo. Las vanguardias europeas e hispanoamericanas y su repercusión en España. La lírica a partir de los años 40. Visión de la poesía hispanoamericana: Vallejo y Neruda.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

Comprensión:

1º. Caracterizar algunos momentos importantes en la evolución de los grandes géneros literarios. Conocer y establecer relaciones entre las obras, autores, tendencias y épocas de la literatura universal y analizar los elementos más destacados del contexto cultural, social e histórico en que aparecen.

Este criterio trata de comprobar en el alumno su comprensión del hecho literario como una actividad comunicativa estética y, a la vez, como un producto social y cultural situado en un contexto histórico determinado. Para ello, es necesario que el alumno conozca los autores, obras y hechos literarios más representativos y los relacione con los acontecimientos culturales y sociales existentes en el contexto de su producción.

2º. Identificar los elementos formales propios del texto dramático, lírico y narrativo (recursos estéticos, estructura, personajes...) y aplicarlos a los textos para una adecuada comprensión de los mismos.

Este criterio pretende evaluar si los alumnos han compren-

didado, aprendido y saben aplicar estos aspectos a sus lecturas para una mejor comprensión e interpretación de las mismas.

3º. Captar el sentido global de diferentes textos identificando sus intenciones diferenciando ideas principales y secundarias, los problemas y soluciones que plantea y aportando una opinión personal.

Se pretende constatar el grado de autonomía con el que se desenvuelve el alumno en la lectura de los textos y evaluar la capacidad de comprensión de mensajes, selección, relación, análisis y síntesis.

4º. Relacionar textos de la literatura española con otros de la universal, poniendo de manifiesto las relaciones que existan entre ellos y distinguiendo notas peculiares de nuestra cultura literaria.

5º. Distinguir en los textos la presencia de tópicos literarios o temas recurrentes y relacionarlos con formulaciones anteriores o posteriores, precisando las diferencias con que se abordan en unos casos y otros.

Expresión:

6º. Manifestar de forma lógica, ordenada, razonada y adecuada a su nivel educativo sus conocimientos, gustos y preferencias sobre los textos leídos, sus opiniones y su interpretación de los mismos.

Mediante este criterio se pretende constatar el desarrollo de la capacidad del alumno para organizar y expresar de forma estructurada y razonada sus ideas y conocimientos sobre el tema, gustos y valoración de los mismos.

7º. Mostrar coherencia en las exposiciones y ejercicios (con ausencia de contradicciones y errores conceptuales, imprecisiones o vaguedades), ausencia de errores ortográficos y sintácticos y precisión y riqueza de vocabulario.

Mediante este criterio se pretende evaluar su corrección expresiva.

Creación:

8º. Planificar y elaborar manejando diversas fuentes de documentación individualmente o en equipo trabajos monográficos en los que se profundice o formulen hipótesis sobre un aspecto, duda o problema surgido durante la lectura y análisis de los textos o bien un estudio general del texto.

El criterio centra su interés en la capacidad del alumno para llevar a efecto trabajos e investigaciones adecuadas a su edad y formación. Exige planificar la actividad que se va a desarrollar, organizar y contrastar la información y deducir conclusiones, así como poner en práctica las habilidades técnicas y actitudes que definen el trabajo bien hecho.

Técnicas:

9º. Analizar textos literarios breves, explicando su organización y estructura, los recursos estilísticos y técnicos significativos, sus características semánticas y, en su caso, el papel que desempeñan los personajes.

Se trata de que los alumnos expliquen o comenten un texto relacionando los aspectos estructurales, estilísticos y semánticos del texto.

10º. Elaborar guiones, esquemas, fichas de lectura y planes de trabajo; documentarse en la bibliografía y manejar ficheros y otras fuentes de información, y hacer reseñas sirviéndose de las técnicas más útiles en las tareas de información y aprendizaje.

Este criterio pretende evaluar si el alumno es capaz de organizar su propio trabajo de aprendizaje educativo y, de manera especial, de la lectura como fuente de información y formación.

Actitud:

11º. Mostrar interés hacia los contenidos.

Este criterio pretende evaluar el interés del alumno por el conocimiento y lectura de la producción literaria como muestra de la riqueza y variedad de las distintas culturas como proyección de la persona humana y como instrumento para la comprensión de la realidad y reflejo de la sensibilidad social.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura: SEÑALÉTICA

a) Objetivos:

1º. Comprender y analizar los elementos propios de la comunicación señalética.

2º. Aplicar una metodología de trabajo correcta a la hora de abordar un proyecto de señalización.

3º. Descubrir la necesidad de síntesis y coherencia formal para transmitir información eficazmente, atendiendo además a factores perceptivos, ergonómicos, culturales, simbólicos... que intervienen de modo decisivo en la función utilitaria inherente a todo proyecto señalético.

4º. Analizar las posibilidades técnicas, en referencia a procedimientos y materiales, costes e instalación.

b) Contenidos:

1º. Análisis de la evolución histórica en los sistemas de señalización.

2º. Las variables señaléticas:

—El signo icónico: representación y convención. Los pictogramas y los símbolos. El grafismo ideográfico. Infrasignos. Instantaneidad informativa y universalidad semántica. Factores estéticos y culturales

—El signo tipográfico. Connotaciones. Legibilidad. Correcciones ópticas. Jerarquización. Relación con el signo icónico.

—El color como elemento identificador. Percepción del color. Simbología. Códigos cromáticos.

—El espacio gráfico. Dimensiones. Márgenes perimetrales. Estructuración de elementos.

3º. Pautas modulares: Tipos. Coherencia formal y normalización.

4º. Señal y rótulo. Clasificación según función: orientadora, informativa, direccional, identificativa, reguladora, ornamental.

5º. Características de la comunicación señalética: el usuario como receptor del mensaje. Aspectos ergonómicos. Percepción. Selección, discontinuidad, secuencialidad.

6º. Ubicación: condicionantes arquitectónicos y ambientales.

7º. Identidad de empresa y programa señalético. Normas gráficas.

8º. Señalización tridimensional.

9º. Sistemas de señalización temporales.

10º. Producción. Materiales y técnicas.

c) Criterios de evaluación:

Se valorarán los siguientes términos:

1º. Capacidad para analizar proyectos de señalización existentes.

2º. Capacidad para abordar un proyecto señalético.

3º. Sistematización en el proceso de trabajo y coherencia metodológica.

4º. Estudio e investigación de materiales y procesos.

5º. Nivel de corrección en la presentación de originales y/o maquetas.

6º. Adecuación de los resultados a las premisas y condiciones establecidas en la propuesta de trabajo.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura: GRAFICA PUBLICITARIA

a) Objetivos:

1º. Comprender y analizar los factores que intervienen en la planificación publicitaria.

2º. Realizar proyectos concretos en los que se aborden las distintas fases de un proyecto.

3º. Adquirir una metodología de trabajo correcta a la hora de abordar un proyecto publicitario.

4º. Recopilar y analizar información sobre costes de edición, publicación o inserción de publicidad en diferentes soportes.

5º. Fomentar el trabajo en grupo y la distribución de tareas.

6º. Desarrollar la creatividad y la capacidad crítica.

b) Contenidos:

1º. Marcaje y publicidad.

2º. El proceso de comunicación publicitaria. El receptor-consumidor. El discurso publicitario: denominación, predicación. La persuasión.

3º. Recursos retóricos utilizados en publicidad.

4º. El plan creativo. Estrategias creativas.

5º. La campaña publicitaria. Planificación de medios gráficos y/o audiovisuales. Nuevos soportes publicitarios.

6º. Producción en medios gráficos: cartel, prensa, publicidad exterior, publicidad directa, publicidad en punto de venta.

7º. Composición de los elementos básicos de la publicidad impresa: Titular, ilustración/fotografía, cuerpo del texto, elementos de firma, eslogan de campaña.

8º. Fases en la producción gráfica: roughs, layouts y artes finales. Impresión. Manipulados y tratamientos especiales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorarán los siguientes términos:

1º. Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.

2º. Planificación temporal del proceso de trabajo y coherencia metodológica.

3º. Búsqueda de documentación. Análisis de ésta.

4º. Nivel de corrección en la presentación de originales.

5º. Adecuación de los resultados a las condiciones establecidas en la propuesta de trabajo.

6º. Originalidad.

7º. Grado de participación en el grupo.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura: AUDIOVISUALES II

a) Objetivos.

1º. Perfeccionar el uso del lenguaje de la imagen en movimiento a través de diferentes técnicas.

2º. Analizar, desde una perspectiva teórico-práctica, las posibilidades que ofrecen los nuevos productos audiovisuales diseñados para su consumo a través del ordenador.

3º. Adiestrarse en el uso de los materiales relacionados con el video y la informática.

4º. Apreciar y reconocer similitudes y diferencias entre productos y procesos cinematográficos, televisivos e informáticos.

5º. Contrastar estilos audiovisuales con estilos gráfico-plásticos.

6º. Conocer y valorar la especialización en este campo, así como la necesidad de planificación y de trabajo en equipo.

b) Contenidos.

1º. Fundamentos de la edición. El montaje cinematográfico. Teoría y procesos. Tiempo y espacio. El ritmo. Edición en video. Edición por corte y A/B roll. Edición off-line y on-line. Decisiones en la edición.

2º. La señal digital. Digitalización. Resolución. Formatos de archivo de imagen. Compresión. Formatos de cinta de video digital. Procesamiento de imágenes. Interpolación. Incrustaciones. Transmisión. Comunicación analógica y digital: paralelo y serie.

3º. Edición digital no lineal. Conceptos básicos: Clip. Transición. Secuencia. Timeline. Interfaz de usuario. Diseño de interfaz.

Digitalización del material. Velocidad y resolución de la imagen. Software de edición, composición, efectos y pintura. La edición y creación rítmica-compositiva: pegar y reproducir clips, punto de transición, reajuste de la duración, insertar y extraer clips, edición de audio, efectos y transiciones, tiempo real y render. Compresión y on-line.

4º. La Animación 3D y 2D. Modelado en 3D. Iluminación. Personajes. Materiales y texturas. Captación de movimiento. Decorados virtuales. La animación tradicional y el uso del ordenador.

5ª. Aplicaciones: Sector publicitario La animación en España. Interactividad e internet. Demostraciones y presentaciones para congresos de empresas. Simulaciones para espacios expositivos y museos.

c) Criterios de evaluación:

Se valorarán los siguientes términos.

1º. Capacidad de comprensión y de respuesta crítica y analítica ante los diferentes mensajes audiovisuales y la correcta asimilación de los contenidos del programa.

2º. Originalidad del planteamiento de los trabajos.

3º. Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos.

4º. Conciencia de autoanálisis y autocrítica de los resultados obtenidos.

5º. Valoración de la asimilación de conceptos, así como de la capacidad de expresarse adecuadamente a través de pruebas escritas.

Denominación de la materia: Optativa

Denominación de la asignatura: PACKAGING

a) Objetivos.

1º. Entender la evolución del packaging como un proceso lógico marcado por avances técnicos y la evolución de los mercados.

2º. Saber elaborar un briefing completo atendiendo a condicionantes de producción, comercialización, sociales y económicos.

3º. Comprender el packaging como una unidad entre el envase y el diseño gráfico.

4º. Saber desarrollar proyectos completos de packaging.

b) Contenidos.

1º. Historia y evolución de la manipulación de la mercancía y el packaging.

2º. Mercado de masas. Segmentación.

3º. Identidad de empresa. Relación marca-producto y marca-empresa.

4º. Estrategia de mercado. Análisis del sector.

5º. Ciclo del producto: de los objetivos comerciales de la empresa al consumo.

6º. Funciones prácticas de uso. Envase y embalaje. Idoneidad, materiales.

7º. Recursos identificativos. Atributos relacionados al producto. Marcas blancas, tendencias.

8º. Comunicación visual: impacto, visibilidad, atracción, vehículo de identidad corporativa.

9º. Requisitos legales.

10º. Color aplicado al packaging.

11º. Medios publicitarios relacionados. Displays, PLV.

c) Criterios de evaluación.

Se valorarán los siguientes términos:

1º. Los razonamientos argumentales de los estudios conductivos a la elaboración del briefing.

2º. La asimilación y comprensión del concepto de packaging y sus características.

3º. Capacidad para desarrollar proyectos de packaging completos.

4º. Resolución correcta de problemas propuestos de comunicación en el envase.