

	ASIGNATURA: DISEÑO	PROGRAMA Análisis del currículum y acuerdos para las Pruebas de Acceso a Estudios Universitarios
	Actualización: Abril 2009	
	Validez desde el curso: 2009-2010	
	Autorización: COPAEU Castilla y León	

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	TIPOS DE PREGUNTAS, CUESTIONES, EJERCICIOS O PROBLEMAS
<p>1. El diseño y su contexto</p> <p>Los orígenes de la invención. De la artesanía a la industria. Concepto de diseño. Diseño e ideología. Evolución histórica. Diseño, sociedad y consumo. Diseño y ecología. Valoración del diseño y su relación con el usuario en la sociedad para el consumo.</p> <p>2. Diseño y configuración</p> <p>Campos de aplicación del diseño. El proceso del diseño. La aplicación de los métodos de diseño. Diseño y creatividad. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Conocimiento y uso del lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Lenguaje visual. Estructura, composición y aplicaciones: la repetición. Ordenación y composición modular. Simetría. Dinamismo. Deconstrucción.</p> <p>3. Diseño gráfico y comunicación visual</p> <p>Análisis de las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Áreas del diseño gráfico.</p> <p>Conocimiento y aplicación del diseño y la</p>	<p>Comprender las relaciones del diseño con la naturaleza, la sociedad, la ideología y la ética. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño.</p> <p>Hacer uso del método adecuado para el desarrollo proyectual del objeto del diseño.</p> <p>Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción, y reconocer posibles aplicaciones de estas estructuras en objetos concretos del diseño.</p> <p>Realizar proyectos elementales de diseño gráfico en el campo de la identidad, de la señalización, de la edición y de la publicidad. Determinar las principales familias tipográficas, estableciendo nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>Analizar diferentes objetos del diseño y determinar su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</p>	<p>Cada opción tendrá dos partes:</p> <p>Una teórica, cerrada, con tres preguntas de teoría.</p> <p>Una práctica, con un ejercicio consistente en un diseño gráfico u objetual propuesto</p>

<p>identidad. La señalética y sus aplicaciones. La tipografía y su utilización. Estructura. Espaciado y composición. El diseño y la publicidad. Empleo de la retórica.</p> <p>4. Diseño en el espacio</p> <p>Conocimiento y uso de la ergonomía, la antropometría y la biónica. El diseño de objetos: el objeto simple, el objeto articulado. Diseño del producto. Nociones básicas de materiales, color y sistemas de fabricación. Resolución de un proyecto de diseño industrial. El diseño de interiores. La psicología del espacio. La proxémica. Distribución y circulación en el diseño de interiores. Nociones básicas de materiales, color, texturas, iluminación e instalaciones. Ejecución de un proyecto de interiorismo.</p>	<p>Conocer nociones básicas de ergonomía y antropometría con el fin de aplicarles en el diseño.</p> <p>Realizar una propuesta elemental del diseño industrial, con el fin de diseñar un objeto, siguiendo un proceso metodológico adecuado en su planteamiento, representación y ejecución.</p> <p>Realizar un proyecto elemental del espacio habitable, utilizando un proceso metodológico adecuado en el desarrollo del proyecto.</p>	
--	---	--