

Disseny

La matèria de disseny pretén donar a conèixer els mecanismes i condicions del disseny dels espais, dels objectes i de les imatges gràfiques que ens envolten, i aportar a l'alumnat les eines per a la seva comprensió i per abordar la seva concepció i pràctica de manera introductòria. Tanmateix, aquesta pretensió mai no serà la de formar especialistes, però sí la d'iniciar a l'alumnat en el procés i la realització d'un projecte de disseny, així com en la reflexió i l'anàlisi d'aquesta pràctica, sempre establint un pont de connexió amb els coneixements adquirits anteriorment i principalment els referits a les arts plàstiques dibuix i a la tecnologia.

La modalitat d'arts del batxillerat pretén, a través d'aquesta matèria, que l'alumnat assolixi uns continguts d'ensenyament/aprenentatge necessaris per constituir un corpus propedèutic, que li permeti de copsar la contínua implicació del disseny en la vida quotidiana, aprofundint en un camp que equilibra coneixements intel·lectuals i experiències intuïtives, realitzacions experimentals i pràctiques expressives, integrant conceptualització i producció de forma coherent i significativa. Igualment, aquesta matèria prepara l'alumnat per accedir a estudis posteriors propis dels àmbits del disseny o que s'hi relacionen, alhora que constitueix un complement òptim per al seu desenvolupament com a persona, perquè afavoreix el seu potencial creatiu i els judicis de valor respecte a tot allò que l'envolta materialment i gràficament.

Pretén oferir també una dotació de destreses i pràctiques sistemàtiques destinades a possibilitar l'expressió i materialització d'aquesta creativitat, per tal que l'alumnat en adoptar-les, sigui capaç d'afrontar la resolució de dissenys elementals. Aquesta matèria vol ser un instrument per aprofundir en les experiències i accions educatives sintetitzadores d'aspectes tecnològics, funcionals, estètics i comunicatius en productes i obres, ja que el món del disseny ofereix un marc cultural comú de referència, molt a l'abast de l'alumnat perquè els elements amb que treballa són principalment de l'entorn proper i el fet de modificar, produir, i relacionar-los per a trobar noves possibilitats és, per sí mateix, estimulants.

Així mateix, la matèria de disseny posa de manifest els vessants propis de tot disseny observables en productes i espais bi i tridimensionals; defineix els seus trets fonamentals i l'espai disciplinari en relació amb les altres matèries curriculars; estableix les accions educatives dirigides a introduir l'alumnat en la seva comprensió i expressió projectual, sintetitzant i enriquint el seu nivell personal, no només des del punt de vista conceptual, sinó també des del punt de vista actitudinal, a través de l'hàbit de l'observació reflexiva.

Els continguts de la matèria comporten estratègies d'ideació racional i heurística i contenen el desenvolupament de capacitats reflexives i d'observació que requereixen la participació activa i l'esperit de recerca. Les propostes de treball impliquen la utilització de sistemes i recursos d'indagació i representació gràfica i volumètrica, consolidant-ne així el seu domini i posant en evidència la seva utilitat en futurs camps professionals, així com el paper de les noves tecnologies com a part implícita en els processos reals de disseny i com a recurs propi d'investigació i representació i en constant revisió. Els processos particulars que segueix cada

alumne/a en la realització de les propostes és tan important com els resultats obtinguts, i tant els uns com els altres variaran segons la persona implicada, d'acord amb la seva aportació original.

Competències específiques de la matèria

La matèria de disseny comporta el domini de conceptes, procediments i actituds relacionats amb la competència cultural artística, la competència en el domini teoricopràctic de les tècniques i procediments de la producció artística, la competència en la sensibilitat estètica i la competència en la creativitat artística.

S'entén per **competència cultural artística** la capacitat de conèixer, comprendre, apreciar i analitzar des del seu context social i cultural, obres de disseny a partir dels diferents codis artístics emprats en cada època, tot identificant materials, eines, processos i tècniques. Inclou la reflexió crítica envers aquestes obres com a productes que, a banda d'una vàlua estètica i uns valors tècnics i funcionals, tenen una dimensió com a productes culturals i socials.

La **competència en el domini teoricopràctic de les tècniques i procediments de la producció artística** suposa el domini i maduració del llenguatge bàsic corresponent a tècniques i procediments propis de la matèria, per tal d'obrir nous camins d'introspecció i d'experimentació que estimulin la creativitat, que incorporin nous recursos expressius i que connectin amb altres tipus de llenguatges: sonors, verbals, corporals, visuals o tecnològics, ajudant així a la integració de les diferents àrees de coneixement. Aquesta competència està focalitzada en el coneixement teoricopràctic de tècniques plàstiques i visuals de producció artística, però també incorpora una sèrie d'actituds indispensables en el procés de treball creatiu: la recerca, l'organització, l'anàlisi de la informació, el rigor, la destresa, la perseverança, la disciplina i el sentit crític.

La **competència en la sensibilitat estètica** s'entén, d'una banda, com la facultat de percebre les qualitats plàstiques de les obres de disseny; i, de l'altra, la capacitat de reconèixer la poètica que inspiren les obres de diferents moviments, estils i èpoques. Aquesta competència permet identificar els valors sensorials, formals i expressius d'aquests productes i actua com a estimulants per a la reflexió sobre la pròpia interacció quotidiana amb aquests productes i per al desenvolupament de sensacions noves.

La **competència en la creativitat artística** es manifesta en la recerca d'una expressió original de la pròpia sensibilitat en els tempteigs i la proposta de solucions a necessitats funcionals i tècniques, sigui des d'un punt de vista d'usuari o de productor. És important la recerca de l'expressió original de la pròpia sensibilitat i ideologia, tenint com a objectiu final el desenvolupament de la pròpia personalitat en l'alumnat.

Contribució de la matèria a les competències generals del batxillerat

La matèria de disseny, pel seu caràcter integrador i pluridisciplinari, esdevé un marc idoni per proveir l'alumnat dels recursos bàsics per a l'assoliment de les competències genèriques del batxillerat.

La matèria de disseny contribueix a la competència comunicativa donant les bases del llenguatge tridimensional perquè l'alumnat expressi oralment, per escrit i amb l'ús dels llenguatges propis del disseny, fets, conceptes, emocions, sentiments i de forma creativa i també reflexioni sobre la dimensió ètica d'aquests processos.

Igualment, la matèria contribueix a desenvolupar la competència en recerca. En el procés creació dels projectes, la recerca és promotora d'idees i font d'excitació de la creativitat. Aquesta recerca es desenvolupa a la part experimental de la matèria i en la ideació de propostes artístiques utilitzant tant mitjans convencionals com tecnologies digitals.

El disseny també contribueix a la competència en el coneixement i interacció amb el món, ja que, a partir de l'observació i comprensió de l'entorn que ens envolta, tant a nivell físic com de les relacions socials, podem obrir-nos a la descoberta i implicació en les manifestacions culturals i artístiques més properes, respectant la diversitat cultural i de gènere i el patrimoni artístic. Les arts plàstiques es mouen en un marc natural i cultural comú de referència a l'abast de l'alumnat. Els elements dels que parteixen els alumnes per a elaborar propostes creatives són de l'entorn proper i el fet d'observar, modificar, reinterpretar i relacionar-los per a trobar noves possibilitats, els fan comprendre críticament la realitat social, geogràfica i cultural que els envolta.

Finalment, el disseny també col·labora a l'adquisició de les competències personals i interpersonals: en establir un diàleg sobre diferents propostes artístiques es contribueix a la formació de l'alumnat com a persones i ciutadans i dona pautes per a la seva orientació vocacional.

Estructura dels continguts

Els continguts de la matèria s'estructuren en tres grans àmbits: el disseny i el seu context, el fet projectual i els àmbits d'aplicació del disseny.

Aquests continguts contemplen l'observació i recerca de l'entorn natural i cultural per tal de fomentar el sentit crític, la iniciativa personal i la gestió de la informació, així com l'estudi del llenguatge plàstic tridimensional, que serà bàsic per a establir els codis necessaris per a analitzar i elaborar obres de disseny. Aquesta matèria té la oportunitat de posar èmfasi en el procés de la creació plàstica experimentant en les diferents vies projectuals. Les propostes de treball impliquen la utilització de sistemes i recursos d'indagació i representació gràfica i volumètrica, consolidant-ne així el seu domini i posant en evidència la seva utilitat en futurs camps professionals. Conèixer els diferents materials i tècniques bàsics de configuració tridimensional ajudarà a l'alumnat a entendre i projectar diverses propostes de disseny. També s'incorporen en els continguts de la matèria les noves tecnologies com a part implícita en els processos reals de disseny i com a recurs propi d'investigació i representació.

Connexions amb altres matèries

La gran quantitat de productes de disseny de la nostra i d'altres cultures fa que la matèria esdevingui força interdisciplinària i transversal, tant pel que fa als processos emprats per altres matèries, com pel que fa als continguts. Per aquest motiu, podrien establir lligams amb gairebé totes les matèries de la modalitat d'arts (arts plàstiques, imatge i disseny), si bé les connexions més estretes tenen lloc amb el dibuix artístic, les tècniques d'expressió gràficoplàstiques i el volum, pel que fa als processos creatius, el color i les seves tècniques d'aplicació, l'esbós com a mitjà d'ideació, la representació de les tres dimensions sobre el pla i la producció de cossos volumètrics.

La matèria de disseny també connecta amb la història de l'art en relació als referents d'obres artístiques ubicades en el seu context que proposa, sense tractar-se en cap cas de fer un recorregut històric de la producció del disseny.

Tots els llenguatges comparteixen uns processos comunicatius comuns i tots ells poden ser font d'inspiració o formar part de manera activa de la producció plàstica. En aquest sentit, el disseny connecta amb la matèria de cultura audiovisual, en tant que es tracta de llenguatges de comunicació no verbal, però també en els processos de creació, el coneixement de l'estructura i configuració del cos humà i l'expressió i comunicació en l'espai.

Aquestes relacions són extensives a altres matèries de la modalitat d'arts (arts escèniques, música i dansa), ja que en moltes de les noves tendències de l'art contemporani (body art, performance, vídeo art,) les fronteres entre matèries com disseny, volum, dibuix artístic, tècniques d'expressió gràficoplàstiques, cultura audiovisual o arts escèniques, són gairebé inexistent.

Pel que fa a les matèries comunes, el disseny comparteix continguts amb la filosofia i ciutadania i amb la història pel que fa a la dimensió pragmàtica, simbòlica i estètica del disseny, així com dels estudis que es fan sobre les vessants d'ús, de factibilitat, funcionalitat i contextualitat de tot producte de disseny. També poden establir-se contactes amb matèries d'altres modalitats, com la història contemporània, en el cas de les humanitats i ciències socials, i la tecnologia industrial, en el cas de les ciències i tecnologia.

Consideracions sobre el desenvolupament del currículum

En el desenvolupament del currículum s'hauria de fomentar la vessant pràctica, amb materials i tècniques variades, i l'experimentació de diversos llenguatges artístics. Caldria estimular els processos de creació i la metodologia del treball per projectes per tal de potenciar la recerca a partir de vies diversificades d'expressió, proposant activitats interdisciplinars on es posi èmfasi en el fet comunicatiu a través d'altres llenguatges (verbal, musical, teatral, dansa...). El contacte amb professionals i artistes, la participació en projectes artístics propers, les visites culturals on es pugui observar i gaudir directament de les obres plàstiques tridimensionals, són necessaris per a enriquir la formació de l'alumnat.

Això dit, és necessari sempre un espai específic per als continguts teòrics on s'utilitzi un catàleg extens i significatiu d'obres de disseny de referència. L'adquisició del vocabulari específic i del desenvolupament de les capacitats d'expressió verbal es

podria fer a partir de l'anàlisi d'aquestes obres o de les que es generin a l'aula, fomentant una actitud de respecte per les creacions d'altri.

Com ja s'ha dit, cal donar la mateixa importància a l'avaluació dels processos particulars que segueix cada alumna/e en la realització de les propostes que als resultats obtinguts. La valoració de forma conjunta de processos i resultats contribueix a la formació integral de l'alumnat.

OBJECTIUS

La matèria de disseny del batxillerat té com a finalitat el desenvolupament de les capacitats següents:

1. Comprendre el fet del disseny, diferenciar-lo d'altres manifestacions científiques, tecnològiques o artístiques, i analitzar de manera crítica el disseny d'objectes quotidians i també els propis dissenys.
2. Valorar els vessants funcionals, comunicatius, de context i de factibilitat propis de tota producció de disseny.
3. Desenvolupar capacitats perceptives, analítiques i crítiques respecte l'entorn objectual, espacial i gràfic.
4. Resoldre exercicis projectuals de caràcter elemental referits al disseny gràfic, objectual i de l'espai habitable, i d'altres àmbits, trobant solucions creatives i adequades a la intenció comunicativa.
5. Adquirir hàbits d'investigació i creació que potenciïn respostes renovadores envers les necessitats materials, socials i culturals.
6. Elegir apropiadament i utilitzar amb destresa els recursos de dibuix i les tècniques plàstiques, emprar-los en la ideació, projectació i presentació d'obres de disseny, tot obtenint resultats valorables en quant a la seva adequació, correcció i expressió.
7. Reconèixer i analitzar obres i autors/es dels diferents àmbits del disseny, en particular dels que ja formen part de la història o del nostre entorn actual, i relacionar-los amb els fets i característiques pròpies del seu context.
8. Harmonitzar les experiències cognoscitives i sensorials de les diferents matèries afins que conformen la capacitat per emetre valoracions constructives i potenciar la capacitat d'autocrítica per desenvolupar el sentit del gaudi estètic.
9. Comprendre i emprar amb propietat la terminologia pròpia de la matèria.
10. Comportar-se en l'aula-taller de manera responsable, tenint cura d'estris i materials. Col·laborar de forma activa, oberta i responsable en els treballs en grup i analitzar de forma constructiva els resultats d'aquells treballs o dels treballs d'altri.

CONTINGUTS

El disseny i el seu context

- Caracterització del context dels orígens de la invenció: de l'artesania a la indústria. Definició del concepte de disseny.
- Anàlisi de la dimensió pragmàtica, simbòlica i estètica del disseny: forma i funció.
- Anàlisi del component de factibilitat en el disseny: el vessant material i la tecnologia implicada. Establiment de la relació disseny-tecnologia al llarg de la història a partir d'exemples rellevants.
- Anàlisi de la dimensió comunicativa del disseny: els objectes com a contenidors d'atributs. Identificació de les nocions de signe i bellesa.
- Interpretació dels productes de disseny en el seu context de creació: el context com a contenidor de condicionaments econòmics, geogràfics, culturals i personals. Reflexió sobre el procés d'estandardització: compatibilitat, normalització i homologació. Valoració dels factors psicològics i sociològics del disseny: persones, espais i objectes.

El fet projectual

- Caracterització del disseny com a projecte. Aplicació del sistema projectual genèric per trobar respostes renovadores i creatives als problemes plantejats.
- Reconeixement de les vies projectuals: dibuix, maqueta, prototip i assaig-error, i aplicació en els processos de disseny. Argumentació dels aspectes referits a la funcionalitat, la viabilitat material i tècnica i l'adequació a les finalitats comunicatives i contextuals del projecte.
- Aplicació dels principis compositius, estructurals i expressius bàsics en la resolució i presentació de projectes, utilitzant els elements bàsics del llenguatge visual (punt, línia, pla, color, forma i textura), els mitjans gràficoplàstics adequats a la projectació i els seus codis tècnics, aplicant quan s'escaigui les tècniques informàtiques i multimèdia.
- Coneixement i aplicació pràctica dels elements estructurals i compositius del llenguatge visual: la repetició, l'ordenació i composició modular, la simetria, el dinamisme i la deconstrucció.

Àmbits d'aplicació del disseny

- Anàlisi de les funcions comunicatives del disseny gràfic: identitat, informació i persuasió. Caracterització de la bidimensió com a llenguatge plàstic.
- Coneixement i ús de la tipografia en la composició gràfica: famílies tipogràfiques, coherència gràfica i "taca" gràfica.

- Aplicació i valoració de la senyalètica en la concisió i legibilitat dels productes i en la seva significació representacional.
- Coneixement de les nocions bàsiques de composició i maquetació i aplicació en el disseny de cartells, díptics i altres tipus de publicacions.
- Reconeixement de la relació bidimensió-tridimensió. Anàlisi dels factors d'economia d'espai i materials i relació continent-contingut en el disseny del *packaging*. Planificació de les fases bàsiques del procés publicitari.
- Resolució d'un projecte de disseny industrial a partir del coneixement de nocions bàsiques sobre materials, colors, textures i sistemes de fabricació i aplicació al camp de la indumentària.
- Anàlisi dels sistemes de representació de l'objecte tridimensional: objectes simples, objectes articulats, materials i tecnologia. Representació de la modularitat tridimensional.
- Coneixement i ús de l'ergonomia, l'antropometria i la biònica en el disseny d'objectes.
- Resolució d'un projecte de disseny de l'espai habitable, tenint en compte els aspectes psicològics de la percepció de l'espai, la distribució, l'accessibilitat i la circulació, els paraments i els materials i altres condicionants (seguretat, relació interior-exterior, espai públic-espai privat, il·luminació, temperatura, etc).
- Anàlisi de manifestacions i projectes urbanístics i paisatgístics, identificant la resolució de problemes topogràfics, l'accessibilitat i funcionalitat dels espais i la proxèmica. Valoració del component simbòlic dels espais.

Connexions amb altres matèries

Història de l'art

- Els orígens de l'activitat creativa humana. La relació disseny-tecnologia i forma-funció al llarg de la història. Caracterització dels components funcionals, expressius i comunicatius de la imatge, l'objecte i l'espai.

Filosofia i ciutadania. Història. Llengües

Factors psicològics i sociològics implicats en els processos de disseny. Anàlisi de la dimensió pragmàtica, simbòlica, estètica i comunicativa del disseny.

Tecnologia industrial

- La relació entre forma, funció i procés tecnològic en el projecte de disseny.

Dibuix tècnic. Dibuix artístic

- El disseny com a projecte. Coneixement i ús dels elements bàsics del llenguatge visual: punt, línia, pla, color, forma i textura. Ordenació i composició modular. La tipografia. La taca gràfica. Representació de l'objecte.

Cultura audiovisual. Volum. Tècniques d'expressió gràfico-plàstiques

- Processos creatius, materials, suports i tècniques del llenguatge plàstic i audiovisual.
- Caracterització dels components funcionals, expressius i comunicatius de la imatge, l'objecte i l'espai..

CRITERIS D'AVUACIÓ

1. Conèixer i aplicar els elements del llenguatge plàstic i visual inherent a tota manifestació de disseny, valorant les relacions que s'estableixen entre la forma, la funció i la comunicació.
2. Conèixer, comprendre, apreciar i valorar críticament productes de disseny en quant al context, la comunicació, la funció, i la seva factibilitat.
3. Buscar informació de forma creativa i transformar-la en coneixement propi, relacionant-la i integrant-la amb els coneixements previs i amb la pròpia experiència personal.
4. Saber utilitzar les eines i recursos més adients per expressar fets, conceptes, emocions, sentiments i idees a través dels diferents llenguatges en tots els àmbits del disseny, d'acord amb la intencionalitat comunicativa.
5. Elaborar dissenys bi i tridimensionals on es proposin projectes que combinin de manera unificada i coherent forma, funció i significat.
6. Representar, dissenyar i construir de forma esquemàtica i sintètica propostes bi i tridimensionals amb la finalitat d'evidenciar la seva estructura formal bàsica. Reconèixer les necessitats de l'estandardització i la modularitat i saber aplicar-les.
7. Saber integrar elements i relacions compositives, tècniques i materials com a factors desencadenants de solucions de disseny de forma creativa, per tal de relacionar els elements que intervenen en la configuració formal dels projectes tant en la seva vessant comunicativa i funcional com en la seva factibilitat.
8. Aportar solucions múltiples, creatives i originals davant un problema de projectació, usant el propi bagatge personal i tenint en compte els condicionants externs.
9. Desenvolupar un procés de disseny coherent davant d'una proposta artística, mostrant iniciativa i capacitat per aportar idees personals en el treball en grup, respectant les idees dels altres, així com els espais i materials de l'aula-taller.
10. Utilitzar les noves tecnologies com a eines integradores dels diferents llenguatges artístics, tant pel que fa al procés com en els resultats finals.