

El diseño como actividad ha recorrido ya un largo camino, inmerso en los procesos de transformación social, cultural, política y económica. Estas transformaciones han afectado a la sociedad occidental y es a partir de la Revolución industrial, que trajo consigo muchos de estos grandes cambios, cuando se puede hablar realmente de diseño.

Esta actividad, que asume la obligación de proyectar un quehacer colectivo, hay que entenderla ligada a la producción industrial y a la evolución de nuestra sociedad. Desde el retorno incondicional al artesanado expresado por Morris; a partir de propuestas estéticas nuevas, defensoras del progreso, el funcionalismo y la estandarización; mediante contracorrientes que explicitarán los efectos devastadores de la sociedad industrial y cuestionarán la validez del racionalismo; nos encontramos con una práctica que asumiendo nuevos retos, propone nuevas respuestas.

Ante estos procesos de transformación, el diseño ha ido construyendo un mundo de productos, mensajes y ambientes que, desde su especificidad y desde su morfología, nos remiten a planteamientos ideológicos, utópicos, éticos y políticos. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto de diseño conecta siempre con un entorno, directa o indirectamente y, por tanto, el conjunto de conexiones que un objeto de diseño establece con muy distintas esferas es extensísimo.

Nos encontramos hoy inmersos en una situación de cambio que afecta al contexto social y cultural y a la propia identidad del diseño. Hemos pasado de una sociedad de la demanda, en la que el diseño encontraba sus argumentos en una mejora de las prestaciones, a una sociedad de la oferta. El diseño pensado como “optimización de lo que existe”, como actividad que se dedica a la “resolución de problemas” es una expresión que se ha quedado pequeña. Hoy se habla de “formulación de problemas” como definición más adecuada, desatendiendo lo mucho que queda por resolver.

Esta transformación del concepto de diseño se ve también afectada por el impacto o revolución tecnológica. Esta revolución va más allá de la sustitución de unas herramientas por otras más eficaces. Incide en el proceso de conformación de la realidad, acentuando los procedimientos de simulación, e inaugura todo un nuevo sistema de actividades.

Ante el papel relevante de la actividad en este contexto de cambio, la enseñanza ha de interponer recursos conceptuales y metodológicos. El bachillerato de Artes propone la materia de modalidad denominada Diseño orientada, por tanto, no sólo a futuros profesionales, sino a todos los alumnos interesados por una práctica actualmente tan significativa.

La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Estos principios y fundamentos responden tanto al carácter abierto de la actividad de diseño como a la especificidad de la misma, tanto al “contexto” como al “texto” del diseño.

Los contenidos se agrupan en cuatro bloques. Estos ejes, que estructuran la materia, no tienen carácter prescriptivo. La ordenación responde a la intención de agrupar saberes y procedimientos. Por ello, su desarrollo no debe entenderse de forma lineal.

En el primer bloque se sitúa el diseño en su contexto. Es importante que se entienda que los factores específicos de la operación de diseñar se encuentran siempre mediatizados por factores de tipo cultural, social, económico y político. La actividad no escapa de las opciones y variables propiamente ideológicas.

El segundo bloque se dedica a los factores textuales, específicos en la configuración del “objeto de diseño”. Los métodos, tan necesarios para conocer, recopilar, ordenar y comparar, son ensayos que intentan exteriorizar el proceso de diseño e instrumentos definidos y necesarios en un hacer creativo cada vez más complejo.

Es imprescindible que este bloque temático se oriente hacia el estudio de las dimensiones que configuran un objeto, mensaje o ambiente; dimensiones que, por razones metodológicas, se dividen en tres apartados: dimensión pragmática, estético-formal y simbólica. Se incidirá especialmente en el estudio de los elementos formales del lenguaje visual y su sintaxis, reconociendo la importancia de las funciones simbólicas y de los condicionamientos funcionales.

Esta disciplina de carácter teórico-práctico se concreta en el estudio y realización de proyectos elementales en el ámbito del diseño gráfico, el diseño del producto y el diseño de interiores. El tercer y cuarto bloque de contenidos pretende preparar al alumno en el conocimiento y en la práctica referida a estas áreas.

La pretensión no será nunca la de formar especialistas en la materia, pero sí la de iniciar en el proceso y la realización de un proyecto de diseño, así como en la reflexión y el análisis de esta práctica.

Objetivos

La enseñanza de Diseño en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y la importancia de las funciones simbólicas en el diseño actual.
4. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
5. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones de estas estructuras en diferentes campos del diseño.
6. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas. Utilizar con cierta destreza algún programa de diseño asistido por ordenador.
7. Asumir la flexibilidad como una condición del diseño, apreciar los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar nuevas vías de solución.
8. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
9. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.
10. Utilizar el vocabulario específico de la materia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.
11. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar la información obtenida de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, la biblioteca escolar, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás, de forma oral y escrita, de manera organizada e inteligible.

Contenidos

1. El diseño y su contexto

- 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 “del consumo”.

2. Diseño y configuración

- Campos de aplicación del diseño.
- El proceso en el 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.

3. Diseño gráfico y comunicación visual

- Análisis de las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- Áreas del diseño gráfico.
- Conocimiento y aplicación del diseño y la identidad.
- La señalización y sus aplicaciones.
- La tipografía y su utilización. Estructura. Espaciado y composición.
- El diseño y la publicidad. Empleo de la retórica.

4. Diseño en el espacio

- Conocimiento y uso de la ergonomía, la antropometría y la biónica.
- El diseño de objetos: el objeto simple, el objeto articulado.
- El diseño del producto (o diseño industrial): nociones básicas de materiales, colores y sistemas de fabricación. Resolución de proyectos 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, colores, texturas, iluminación e instalaciones.
- Ejecución de un proyecto de interiorismo.

Criterios de evaluación

1. 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.

A través de este criterio se pretende evaluar si se comprende el diseño como una actividad conectada siempre con un entorno natural y/o cultural, en el que los factores específicos del diseño se encuentran siempre mediatizados por factores contextuales. También evaluará si se reconocen las corrientes y escuelas más relevantes.

2. Hacer uso del método adecuado para el desarrollo del proyecto del “objeto de diseño”.

El objetivo de este criterio es saber si se valora la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo y comunicación acertada del proyecto.

3. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción y reconocer posibles aplicaciones de las estructuras creadas en objetos concretos de diseño.

Este criterio busca valorar la capacidad compositiva, el uso adecuado de los elementos visuales y sus relaciones, así como de sus posibilidades expresivas. Se hará especial hincapié en el uso del color: sus cualidades funcionales y estéticas, su adecuación a las diferentes aplicaciones según códigos semánticos y psicológicos.

4. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico en el campo de la identidad, la señalización, la edición y la publicidad.

Este criterio trata de evaluar la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la ejecución de proyectos concretos de diseño gráfico: composición, metodología, lenguaje formal, lenguaje simbólico, retórica y condicionamientos funcionales.

5. Determinar las principales familias tipográficas, estableciendo nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

Con este criterio se pretende comprobar la capacidad para usar de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

6. Analizar diferentes “objetos de diseño” y determinar su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.

A través de este criterio se puede juzgar la capacidad para analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, objetos simples o articulados de uso cotidiano, u objetos propios del diseño gráfico.

7. Conocer nociones básicas de ergonomía y antropometría con el fin de aplicarlas en el diseño.

Este criterio trata de valorar el conocimiento y la puesta en práctica de condicionamientos tan importantes como las medidas de las partes del cuerpo humano (estáticas y dinámicas) y sus características con el fin de optimizar el uso de un objeto de diseño.

8. Realizar una propuesta elemental de diseño industrial, con el fin de diseñar un objeto siguiendo un proceso metodológico adecuado en su planteamiento, representación y ejecución.

Con este criterio se pretende evaluar tanto la capacidad para adecuar y articular los condicionamientos que inciden en el diseño, ajustando los materiales, colores y procesos de fabricación a su propuesta, como la correcta utilización de técnicas y sistemas de representación.

9. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, utilizando en el desarrollo del proyecto un proceso metodológico adecuado.

Este criterio servirá para evaluar la capacidad de hallar soluciones de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio, adecuando el uso de materiales, iluminación, colores e instalaciones, y empleando correctamente las técnicas y sistemas de representación.