

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Las Escuelas de Andalucía	1
1.2. Presentación de la programación	2
1.3. Características del alumnado	3
1.4. Marco legal	4
2. OBJETIVOS	5
2.1. Objetivos generales del ciclo formativo	5
2.2. Objetivos específicos del módulo formativo	6
3. CONTENIDOS	8
3.1. Contenidos del módulo formativo	8
3.2. Contenidos agrupados en bloques temáticos	10
3.3. Correspondencia bloques formativos con los contenidos	11
3.4. Relación de los contenidos módulo con el resto de los módulos	11
3.5. Temporalización	12
3.6. Asignación de horas de teoría y práctica	12
4. DESARROLLO DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS	13
BT1: Mobiliario de Hábitat	13
BT2: Mobiliario Urbano	15
BT3: Mobiliario Contract	16
BT4: Mobiliario Técnico	17
BT5: Mobiliario Histórico-Artístico	18
5. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	19
UD1: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” I	19
UD2: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” II	20
UD3: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” I	21
UD4: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” II	22
UD5: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” III	23
UD6: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” I	24
UD7: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” II	25
UD8: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” I	26
UD9: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” II	27
UD10: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” I	28
UD11: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” II	29
UD12: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” III	30
6. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES	31
7. METODOLOGÍA	32
7.1. Principios metodológicos	32
7.2. Atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo	33
7.3. Actividades extracurriculares	34
7.4. Materiales curriculares, recursos didácticos y equipamiento	35
8. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO	36
8.1. Criterios de evaluación	37
8.2. Criterios de calificación	41
8.3. Recuperación	41
9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	42
10. BIBLIOGRAFÍA	43

1. INTRODUCCIÓN

1.1. LAS ESCUELAS DE ARTE DE ANDALUCÍA

Las Escuelas de Arte de Andalucía, son herederas de una larga tradición que se remonta a principios del siglo XX, cuando las enseñanzas de Artes y Oficios fueron reguladas por primera vez.

Fueron reordenadas en el año 1963, ofreciendo un plan de estudios orientado al conocimiento de distintas ramas de las artes aplicadas que han permanecido en vigor hasta la implantación de los ciclos formativos de grado medio y grado superior, cuya titulación es de técnicos y técnicos superiores en artes plásticas y diseño.

La necesidad de integrar estas enseñanzas de carácter singular con el resto del sistema educativo general y de dar respuesta a los nuevos perfiles profesionales demandados por los sectores productivos, dio como resultado un profundo cambio en la naturaleza de estos estudios.

En 1990 con la promulgación de la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), las enseñanzas artísticas superiores quedaron insertadas en el esquema educativo general: estudios superiores de diseño, los estudios superiores de conservación y restauración de bienes culturales, los estudios superiores de cerámica y los del vidrio.

Actualmente, los niveles educativos que se imparten van desde la modalidad de Artes del bachillerato que encauza y fomenta vocaciones artísticas, hasta los estudios superiores de diseño y/o restauración y conservación de bienes culturales, pasando por las enseñanzas artísticas profesionales organizadas en ciclos formativos de artes plásticas y diseño.

En 2006, con la promulgación de la Ley Orgánica de Educación (LOE) se clasifica a los estudios superiores de diseño dentro de las enseñanzas artísticas superiores, adecuando su contenido y evaluación dentro del contexto de la ordenación de la educación superior española en el marco europeo.

Las dieciséis escuelas de arte de Andalucía se constituyen hoy como una red de centros integrados en los que conviven distintos niveles educativos, que ofrecen al alumnado diferentes perfiles profesionales en las distintas especialidades de las artes plásticas y del diseño.

1.2. PRESENTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La presente programación didáctica se basa en el currículo vigente en la Comunidad de Andalucía.

Corresponde a los estudios del ciclo formativo de grado superior de mobiliario, al curso académico 2018/19.

CFGS DE MOBILIARIO	
Ciclo	Mobiliario
Denominación	Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Mobiliario
Nivel	Grado superior de artes plásticas y diseño
Familia profesional	Diseño Industrial
Duración total del ciclo	1900 horas
Módulo	Proyectos y Metodología: Mobiliario
Curso	2º
Total de horas del módulo	364 (14 horas semanales / 26 semanas)

Al ser un módulo del segundo curso, los alumnos/as parten de conocimientos de historia del mueble, dibujo artístico y comunicación gráfica, geometría descriptiva, volumen y taller de mobiliario, módulos impartidos en el primer curso.

Los módulos que se imparten en el segundo curso son:

- Ergonomía y antropometría
- Taller de aplicaciones mobiliarias
- Formación y orientación laboral

Los contenidos terminales, están distribuidos para el segundo curso del ciclo formativo en 12 unidades didácticas estructuradas en 5 bloques temáticos.

Contextualización

Aunque centrada en la Escuela de Arte y Diseño de Huelva, esta programación es viable en todas las Escuelas de Arte de Andalucía donde se imparte el Ciclo de grado superior de Mobiliario.

1.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

Teniendo en cuenta que el alumnado que accede a los ciclos superiores tiene una edad superior a 18 años, y que accede voluntariamente, previsiblemente tendrán un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos.

En este apartado también se debe tener en cuenta la situación socioeconómica, personal y laboral de cada alumno, así como su procedencia formativa, factores que pueden influir en el proceso de formación del alumnado.

Los grupos se caracterizan por su heterogeneidad, con niveles muy dispares; estudiantes que provienen de bachilleratos de arte y otros que han accedido mediante prueba de acceso.

Muchos de los alumnos se matriculan después de un largo tiempo de haber dejado sus estudios, por lo que se detecta en algunos de ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo.

Los alumnos que acceden a estas enseñanzas poseen, en general, una especial sensibilidad ante las creaciones artísticas. Se muestran atraídos por la actividad creativa y el diseño.

1.4. MARCO LEGAL

Ámbito estatal

La presente Programación Didáctica está diseñada de acuerdo con los valores de la Constitución Española de 1978, y bajo los preceptos de la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, (LOE), modificada por la, Ley Orgánica 8/2013, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

El Real Decreto 1388/1995

Establece los títulos de Artes Plásticas y Diseño de Técnico Superior en Modelismo y Maquetismo, de Técnico Superior en Modelismo Industrial y de Técnico Superior en Mobiliario, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Industrial y sus correspondientes enseñanzas mínimas.

Ámbito autonómico

Estatuto de Autonomía para Andalucía, artículo 19.1

Establece que corresponde a la Comunidad Autónoma de Andalucía la regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades, en el ámbito de sus competencias.

Decreto 103/1998

Establece los currículos correspondientes a los Títulos de Artes Plásticas y Diseño de Técnico Superior en Modelismo y Maquetismo, de Técnico Superior en Modelismo Industrial y de Técnico Superior en Mobiliario, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Industrial.

Ley Orgánica 1/1990

Desarrolla y completa diversos aspectos de ordenación académica, así como establece el currículo de las enseñanzas artísticas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía, considerando los aspectos básicos definidos en el Real Decreto 1388/1995.

Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía:

Ley 17/2007 de Educación de Andalucía. (LEA)

Ley 1/1999 de Atención a las personas con discapacidad.

Ley 9/1999 de Solidaridad en educación.

Ley 12/2007 para la promoción de la igualdad de género.

Decreto 147/2002

Se refiere a la atención al alumnado con necesidades educativas especiales asociadas a sus capacidades personales.

Decreto 167/2003

Establece la ordenación de la atención educativa a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a condiciones sociales desfavorecidas.

Orden de 19 de Marzo de 2012

Se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

Orden de 26 de Febrero de 2004

Elabora planes de compensación educativa al alumnado inmigrante.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO

Los objetivos generales del ciclo formativo son:

1. Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización del diseño de mobiliario.
2. Conocer y saber utilizar las diferentes técnicas y estilos utilizados en el campo del diseño de mobiliario.
3. Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos plásticos, técnicos, organizativos y económicos, para configurar el proyecto y seleccionar las especialidades plásticas y técnicas oportunas para conseguir un óptimo resultado en su trabajo profesional.
4. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización del diseño de mobiliario.
5. Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material utilizado en el trabajo, organizando las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
6. Investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con el diseño de mobiliario.
7. Conocer y comprender el marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional en el campo del diseño de mobiliario.
8. Conocer y saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.
9. Analizar, adaptar y, en su caso, generar documentación artístico-técnica imprescindible en la formación y adiestramiento de profesionales del sector.
10. Seleccionar y valorar críticamente las situaciones plásticas, artísticas, técnicas y culturales derivadas del avance tecnológico y artístico de la sociedad, de forma que le permitan desarrollar su capacidad de autoaprendizaje a fin de evolucionar adecuadamente en la profesión.
11. Adquirir los conocimientos elementales para rentabilizar el trabajo.
12. Conocer y organizar tareas de rehabilitación, reconstrucción y restauración de bienes no catalogados relacionados con la especialidad.
13. Reconocer y valorar aspectos relevantes del diseño industrial en Andalucía.

2.2. OBJETIVOS DEL MÓDULO FORMATIVO

Los objetivos del módulo formativo son:

1. Conocer y distinguir los conceptos y características del diseño y de la actividad de proyectación en general aplicados al mobiliario.
2. Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de mobiliario.
3. Conocer los factores y utilizar los elementos de la configuración formal del proyecto.
4. Adquirir la madurez formativa necesaria para aplicar una metodología de proyectación que se adapte a los requerimientos del proyecto de mobiliario.
5. Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
6. Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario.
7. Aplicar las técnicas adecuadas de realización de maquetas y posibles prototipos del proyecto.
8. Presentar adecuadamente los proyectos y argumentar las soluciones adoptadas en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico-productivos y de contexto.
9. Apreciar el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias y respetar las ajenas como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.
10. Valorar y disfrutar del producto de la actividad de proyectación y diseño como factor de enriquecimiento estético del entorno cotidiano y de la calidad de vida.

Las tareas más significativas:

1. Trabajar dentro de la empresa, como interlocutor puente entre la empresa y otros profesionales de rango superior.
2. Trabajar como libre profesional, ofreciendo nuevas ideas de diseños de muebles o resolviendo problemas concretos dentro del proceso productivo.
3. Realizar trabajos en equipo, estudios o talleres con posibilidades de gestión y coordinación.
4. Realizar tareas de mantenimiento del mobiliario tradicional, en sus aspectos técnicos, y conservación, así como reproducción de modelos históricos.
5. Crear nuevos diseños de muebles, adaptándose a la filosofía y características competitivas de la empresa.
6. Realizar prototipos dentro del departamento de la empresa o como autónomo.

Relación de los objetivos del módulo con los objetivos generales del ciclo y con las tareas más significativas

Todos los objetivos generales del ciclo, están relacionados con los objetivos del módulo. La siguiente tabla muestra una cruz en los casos en los que existe una relación directa.

OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x

En cuanto a las tareas más significativas, todos los objetivos del módulo tienen relación con las mismas, la relación directa se refleja en la siguiente tabla:

TAREAS SIGNIFICATIVAS					
1	2	3	4	5	6
	x	x	x	x	x

De estas relaciones se deduce la transcendencia del módulo de proyectos ya que vertebra los contenidos y destrezas adquiridos en el resto de módulos para la realización de proyectos de mobiliario orientándolos para su futuro profesional.

3. CONTENIDOS

3.1. CONTENIDOS DEL MÓDULO FORMATIVO

Teoría de proyectación y diseño.

Introducción a la proyectación.

- Definición de Diseño y de Proyecto de Diseño.
- Características de la actividad de proyectación.
- Características de los productos proyectados.
- Tipología de problemas.

Introducción a la Teoría del Diseño.

- Desarrollo de la Teoría del Diseño.
- La Teoría disciplinar del Diseño.
- La definición de las funciones del producto: estética-formales, indicativas y simbólicas.
- Nuevas tendencias en Teoría de Diseño.
- Sistemas de análisis de la definición y desarrollo de proyectos de mobiliario:
 - Concepto de diseño de mobiliario: sus clases y factores que lo determinan.
 - El método y la estructura del proyecto: crítica de planteamientos, desarrollos y presentaciones de proyectos de mobiliario.
 - Análisis y crítica de los aspectos formales, funcionales, ejecutivos y de contexto de diseños, proyectos, objetos...
 - Rediseño de objetos de mobiliario.

Metodología básica del proyecto:

Modelo de proceso de proyectación:

- Planteamiento y estructuración del problema:
 - Análisis de condiciones o antecedentes.
 - Definición del problema y del objetivo.
- Proyectación o desarrollo del proyecto:
 - Elaboración de alternativas.
 - Valoración, decisión y selección.
- Presentación del proyecto:
 - Descripción sintética.
 - Ficha técnica.
 - Documentación.

Nuevas tendencias metodológicas.

Definición y desarrollo de proyectos de mobiliario con progresiva complejidad:

Aplicación de métodos de proyectación adecuados a propuestas de proyectos de mobiliario.

Condicionantes formales, funcionales y ambientales.

- El material. Estructura y propiedades.
- La luz y el color. Influencia de las fuentes de luz y el color en los objetos.
- El espacio. Incidencias de las formas en el espacio.
- Biónica aplicada: las formas de la naturaleza y su relación con los objetos. Actividades básicas del sujeto.
- Antropometría y ergonomía aplicadas. La función utilitaria de los objetos. Actividades básicas del sujeto.

Requerimientos específicos según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos o de mercado, formales, de identificación y legales.

Elaboración de alternativas:

- Métodos y técnicas para el desarrollo y gestión de la creatividad en la generación de proyectos.
- La documentación gráfica de los proyectos de mobiliario, técnicas y normalización:
 - Lenguaje gráfico del proyecto.
 - Materiales, técnicas y procedimientos tradicionales y no tradicionales de realización de croquis, bocetos gráficos, planos ejecutivos de producción y de presentación de trabajos.
- El diseño asistido por ordenador como técnica de gestión y comunicación en el proceso creativo y productivo de proyectos:
 - Programas de diseño asistido adecuados: experimentación con sistemas gráficos y de modelado en 2D y 3D, animación, ofimática y de archivo de imagen.
- La imagen fija y la imagen en movimiento como herramientas del proyectista de mobiliario.
- La representación volumétrica de los proyectos de mobiliario: experimentación y realización de modelos o prototipos adecuados al proyecto.
- Documentación proyectual: memoria, biografía y ficha técnica del proyecto de mobiliario.

Organización y gestión del trabajo en equipo.

Distribución de tareas.

Planificación: fases y temporalización.

Subgrupos de trabajo y liderazgo.

3.2. CONTENIDOS AGRUPADOS EN BLOQUES TEMÁTICOS

Los contenidos correspondientes al módulo se dividen en cinco bloques temáticos, estos responden a diferentes tipologías del diseño de mobiliario.

En cada uno de los bloques temáticos se realizará un proyecto que guiará el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos del módulo.

Relación de los bloques temáticos:

Bloque I: Mobiliario de Hábitat

Proyecto basado en la tipología de los muebles clásicos que decoran la casa de Federico García Lorca.

Bloque II: Mobiliario Urbano

Basado en el “Proyecto Metropol” ubicado en la ciudad de Sevilla.

Bloque III: Mobiliario Contract

Proyecto de realización de una luminaria de diseño contract basado en las especificaciones técnicas de las empresas que determinan el proyecto.

Bloque IV: Mobiliario Técnico

Proyecto de mobiliario lúdico infantil.

Proyecto interdisciplinar

Bloque V: Mobiliario Histórico-Artístico

Proyecto de rediseño de un mueble de carácter histórico-artístico.

Contenidos de los bloques temáticos divididos en Unidades Didácticas:

BLOQUE FORMATIVO I Mobiliario de Hábitat	BLOQUE FORMATIVO II Mobiliario Urbano	BLOQUE FORM ATIVO III Mobiliario Contract
Unidad Didáctica 1: <i>Proyecto Mecedora “Vicenta” I</i>	Unidad Didáctica 3: <i>Proyecto “la ciudad amable” I</i>	Unidad Didáctica 6: <i>Proyecto “Entremares” I</i>
Unidad Didáctica 2: <i>Proyecto Mecedora “Vicenta” II</i>	Unidad Didáctica 4: <i>Proyecto “la ciudad amable” II</i>	Unidad Didáctica 7: <i>Proyecto “Entremares” II</i>
	Unidad Didáctica 5: <i>Proyecto “la ciudad amable” III</i>	
BLOQUE FORMATIVO IV Mobiliario Técnico	BLOQUE FORMATIVO V Mobiliario Histórico - Artístico	
Unidad Didáctica 8: <i>Proyecto de parque infantil I</i>	Unidad Didáctica 10: <i>Proyecto “Bargueño” I</i>	
Unidad Didáctica 9: <i>Proyecto de parque infantil II</i>	Unidad Didáctica 11: <i>Proyecto “Bargueño” II</i>	
	Unidad Didáctica 12: <i>Proyecto “Bargueño” III</i>	

3.3. CORRESPONDENCIA DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS CON LOS CONTENIDOS

Los contenidos del módulo se imparten de forma transversal, ampliándose a medida que avanza el desarrollo de las unidades didácticas.

La siguiente tabla muestra en los bloques en los que se hace hincapié cada uno de los contenidos del módulo:

CONTENIDOS DEL MÓDULO FORMATIVO	B. I	B. II	B. III	B. IV	B. V
1. Teoría de proyectación y diseño.	x	x			
2. Metodología básica del proyecto.	x	x			
3. Definición y desarrollo de proyectos de mobiliario con progresiva complejidad.	x	x	x	x	x
4. Organización y gestión del trabajo en equipo.			x		x

3.4. RELACIÓN DE LOS CONTENIDOS INTERDISCIPLINARES

Será necesaria una coordinación efectiva por parte del equipo docente, de cara a la secuenciación y temporalización de estos contenidos.

Este módulo está estrechamente relacionado con los contenidos de otros módulos, en concreto:

MÓDULO FORMATIVO	B. I	B. II	B. III	B. IV	B. V
Ergonomía y antropometría	x	x		x	x
Taller de aplicaciones mobiliarias		x	x	x	x
Formación y orientación laboral				x	x

3.5. TEMPORALIZACIÓN

La duración total del módulo es de 364 horas, impartándose en 26 semanas a razón de 14 horas semanales.

UNIDAD DIDÁCTICA	Horas	Semanas
UD1: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” I	28	2
UD2: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” II	14	1
UD3: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” I	28	2
UD4: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” II	42	3
UD5: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” III	42	3
UD6: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” I	14	1
UD7: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” II	42	3
UD8: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” I	14	1
UD9: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” II	42	3
UD10: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” I	28	2
UD11: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” II	28	2
UD12: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” III	42	3

3.6. ASIGNACIÓN DE HORAS DE TEORÍA Y PRÁCTICA

UNIDAD DIDÁCTICA	% Horas Teóricas	% Horas prácticas
UD1: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” I	60	40
UD2: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” II	60	40
UD3: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” I	60	40
UD4: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” II	40	60
UD5: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” III	40	60
UD6: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” I	40	60
UD7: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” II	40	60
UD8: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” I	30	70
UD9: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” II	10	90
UD10: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” I	40	60
UD11: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” II	40	60
UD12: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” III	10	90

5. DESARROLLO DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS

Las unidades didácticas se agrupan en bloques temáticos que se corresponden con diferentes tipologías del diseño de mobiliario.

En cada uno de los bloques temáticos se realizará un proyecto que guiará el proceso de enseñanza aprendizaje de la totalidad de los contenidos del módulo.

BLOQUE I: *Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta”*

Unidades didácticas: UD1 y UD2

Introducción

Proyecto basado en la tipología de los muebles clásicos integrados en la casa de Federico García Lorca sita en la huerta de San Vicente de Granada.

Este diseño corresponde a un estilo clásico artesanal propio de los años 30, diseño que en la postguerra es recuperado convirtiéndose en un mueble característico del Diseño Andaluz.

La denominación “Vicenta” del proyecto está inspirado en el nombre de la madre del Poeta.

El modelo actualmente recuperado de la mecedora se puede ver en la Huerta San Vicente junto con el resto de mobiliario original de la Casa.

En la década de los 90, recién restaurado el espacio, los artistas Gilbert & George promovieron una línea de diseño de mobiliario inspirada en la obra de García Lorca.

Propuesta

Rediseño de la mecedora a partir de un briefing realizado por el profesor y el alumnado.

La mecedora que se rediseña en este proyecto posee las siguientes características:

- Estilo popular.
- Estructura de madera donde la curva solo aparece como elemento básico de función.
- El soporte se limita al entelado de una loneta tensada y el acabado.
- Contiene elementos de ornamentación básicos: un remate y los puños de los reposabrazos que están realizados con técnica de bajorrelieve, con gubia de pico de golondrina.
- Acabado: El tintado de la madera está hecho con pigmentos naturales (nogalina) y protegida finalmente con barniz natural (goma laca).

Actividades del bloque:

Las actividades se desarrollarán en las siguientes fases:

- **Briefing:**

Investigación: Se realizará una investigación activa del mobiliario, decoración, tipología de la arquitectura de la casa, entorno, contexto histórico y humano...

Propuesta de elaboración y desarrollo de los aspectos formales, estéticos y funcionales.

Ideación: Se presentará el boceto de cuatro ideas preliminares con el objetivo de seleccionar la más adecuada para el desarrollo del proyecto propuesto.

Realización del panel de tendencias: Contendrá las conclusiones de la investigación realizada, recogiendo los aspectos de forma, de función, de estilo, de color, de material y de acabado, todos expresados gráficamente.

- **Cuaderno de ideación:** Recopilación de dibujos, bocetos y datos que expliquen gráficamente el desarrollo de la idea.
- **Construcción de la premaqueta:** Una vez elegido el diseño, se procederá a una construcción volumétrica básica que permita el visionado del producto.
- **Presentación:** Presentación de todas las actividades realizadas en el proyecto.

BLOQUE II: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable”

Unidades didácticas: UD3, UD4 y UD5

Introducción

Proyecto inspirado en “Metropol Parasol” de Jürgen Mayer, basado en la intervención arquitectónica de la plaza popularmente llamada “Las setas de Sevilla”

Se trata de una estructura de grandes dimensiones en forma de pérgola de madera laminada, sostenida por pilares de hormigón y ubicada en la céntrica plaza de la Encarnación.

Además de las técnicas arquitectónicas empleadas, destaca por su diseño emocional que contiene una fuerte carga biónica que evoca a la obra escultórica de Henry Moore y de Jaume Plensa, aunando los lenguajes propios del arte escultórico, diseño y arquitectura.

Propuesta

Elaboración de un mobiliario urbano de banco o sombra siguiendo el estilo constructivo de Jürgen Mayer y basado en la estética y aspectos emocionales de la obra, Henry Moore, Jaume Plensa y el arquitecto mentado.

Actividades del bloque:

Las actividades se desarrollarán en las siguientes fases:

- **Briefing:**

Investigación: Estudio histórico-artístico y técnico de los antecedentes.

Propuesta de elaboración y desarrollo de los aspectos formales, estéticos y funcionales.

Desarrollo del briefing de inicio. Incluirá la ubicación del producto a realizar.

Target: Especial interés sobre el público objetivo; habrá que realizar un estudio pormenorizado del usuario del espacio a intervenir.

- **Fase de creatividad:** Realización del cuaderno de ideación. Productos híbridos.

- **Construcción de las premaquetas** y/o modelos a escala.

- **Memoria:** Creación de la documentación del proyecto “Ciudad Amable”.

- **Presentación** del proyecto.

Propuesta de coordinación:

Se coordinará con los módulos “Ergonomía y Antropometría” en lo referente a la construcción técnica del producto y con el módulo “Taller de aplicaciones de mobiliario”.

BLOQUE III: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares”

Unidades didácticas: UD6 y UD7

Introducción

De los sectores productivos de la provincia de Huelva podemos destacar dos empresas: *Cosentino* y *Hoteles Senator Playa*, que por su grado de desarrollo e innovación están posicionadas entre las primeras de la Comunidad Autónoma y tienen carácter internacional.

Cosentino dentro de su plan de innovación apuesta por el desarrollo de nuevos productos del sector de la piedra basados en I+D+I, demostrando un gran interés y concienciación por el ecodiseño.

La empresa Hoteles Senator Playa se ha preocupado, desde sus inicios, por la arquitectura y el diseño singular dentro de los espacios hoteleros y de restauración.

Con este proyecto se consigue la implicación de ambas empresas, Cosentino y Hoteles Senator Playa, en el ámbito de la formación a la vez que aporta al alumnado cierto grado de profesionalidad y la oportunidad de participar en sus propuestas de diseño.

Propuesta

El proyecto consiste en la realización de una luminaria, bajo las premisas de mobiliario contract, para los baños de un hotel de la cadena “Playa” donde en su realización se incluyan materiales de la firma “Cosentino”.

La tipología de la luminaria será una lámpara de aplique o de pie, vinculada con el mar y la cultura mediterránea.

Al ser un diseño contract, el producto tendrá carácter de fabricación industrial.

El proyecto se realizará por grupos.

Actividades del bloque:

Las actividades se desarrollarán en las siguientes fases:

- **Briefing:** Documentación e investigación.
Propuesta de elaboración y desarrollo de los aspectos formales, estéticos y funcionales.
- **Proceso de desarrollo del producto:** Aplicación y justificación de nuevos materiales de eco-diseño. Aplicación y justificación del producto de fabricación industrial y posibles alternativas.
- **Desarrollo del producto:** Prototipo.
- **Memoria**
- **Presentación del proyecto**
- **Análisis y conclusiones**

BLOQUE IV: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018”

Unidades: UD8 y UD9

Proyecto interdisciplinar

Introducción

Parque infantil inspirado en la prueba práctica de la oposición para la especialidad de diseño de producto realizada en junio de 2018 en la ciudad de Sevilla.

El proyecto retoma la idea y le da un carácter académico para desarrollar como bloque temático de diseño de mobiliario técnico.

Propuesta

El proyecto consiste en el diseño de un elemento lúdico para áreas de juego infantiles con los siguientes condicionantes:

- Usuarios de 3 a 6 años.
- Dimensiones reducidas y materiales ligeros para facilitar su transporte.
- Contendrá un tobogán y demás elementos.

Actividades:

- **Panel de tendencias:** Se elaborará un panel de tendencias que recoja los aspectos de forma, función, estilo, color, material y acabado, expresados gráficamente.
- **Realización del plan de diseño y los presupuestos:** Elaboración de todos los apartados técnicos y económicos para la realización y comercialización del producto.
- **Valoración del producto:** Valoración del diseño y situación en el mercado de productos lúdicos para áreas de juego infantiles.
- **Maqueta o prototipo virtual:** Generación de visionados 2D y 3D.
- **Realización de la memoria final del proyecto.**
- **Presentación del proyecto.**

Propuesta de coordinación:

- Se coordinará con el CFGS de “Gráfica publicitaria” tanto en la realización del naming, la marca como los folletos con las instrucciones de seguridad, conservación y montaje.

BLOQUE V: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño”

Unidades: UD10, UD11 y UD12

Introducción

Un bargueño es mueble clásico español de madera, usado para contener papeles y documentos. Muy común durante los siglos XVI al XVIII. Diseñado con muchos cajones pequeños y gavetas, adornado con labores de talla o de taracea, en parte dorados y en parte de colores vivos.

Actualmente no se utiliza con la funcionalidad para la cual fue pensado y creado.

Como mueble de interés histórico-artístico, merece centrarse en él y rediseñarlo dándole una nueva utilidad.

Propuesta

Rediseño de este mueble clásico, actualizando la forma y modificando la función, transformándolo y convirtiéndolo en un mueble-bar proponiendo su inclusión en los hogares y con posibilidades de convertirlo en un producto de diseño contract utilizable como mobiliario para establecimientos hoteleros, oficinas...

Para su rediseño, se utilizarán nuevos materiales y técnicas de acabado contemporáneas.

Incluirá los elementos básicos para la función de mueble-bar: pequeña nevera, vasares para tazas y copas, cafetera eléctrica, botellero, contenedor para snacks y cubertería.

Actividades:

- **Briefing:** Documentación e investigación. Propuesta de elaboración y desarrollo de los aspectos formales, estéticos y funcionales.
Ideación: Se presentará el boceto de cuatro ideas preliminares con el objetivo de seleccionar la más adecuada para el desarrollo del proyecto propuesto.
- **Fase técnica:** Realización de la fase técnica del proyecto: materiales, planimetrías, normalización y uso de las tecnologías.
- **Maqueta:** Creación del archivo digital con la maqueta para su impresión 3D.
- **Acabados:** Se utilizarán técnicas artísticas contemporáneas.
- **Memoria:** Elaboración de la memoria con todos y cada uno de sus apartados para la construcción del prototipo y la fabricación del mueble.
- **Presentación del proyecto.**

6. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

UD1: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” I

Objetivos

- Conocer y distinguir los conceptos y características del diseño y de la actividad de proyectación en general aplicados al mobiliario.
- Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de mobiliario.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
- Conocer los factores y utilizar los elementos de la configuración formal del proyecto.
- Conocer las metodologías propias de la especialidad y seleccionarlas en función de su aplicación a diferentes problemas.

Contenidos

- Introducción a la proyectación: Definición de Diseño y de Proyecto de Diseño y tipología de problemas.
- Introducción a la teoría del diseño: Nuevas tendencias en teoría de diseño, concepto de diseño de mobiliario; sus clases y factores que lo determinan y rediseño de objetos de mobiliario.
- Modelo de proceso de proyectación: Planteamiento y estructuración del problema; Análisis de condiciones o antecedentes y definición del problema y del objetivo.
- Elaboración de alternativas: Métodos y técnicas para el desarrollo y gestión de la creatividad en la generación de proyectos. La documentación gráfica de los proyectos de mobiliario, técnicas y normalización.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Realización del briefing. Investigación y análisis.
- Propuesta de ideas.
- Realización del panel de tendencias.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño. (1.a)
- Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto. (1.d)
- Toma decisiones según los criterios estilísticos, estéticos o funcionales requeridos en el briefing. (2.b)
- Resuelve creativamente el problema propuesto alejándose de los resultados obtenidos tras el análisis previo de lo que ya está hecho en cada tema de proyecto. (3.b)
- Cumple los objetivos planteados en el briefing. (6.a)
- Cumple la metodología de trabajo, las normas de presentación y los plazos de entrega establecidos por el profesor. (6b)
- Presenta los proyectos en la forma establecida en cada propuesta. (9.a)

UD2: Mobiliario de Hábitat_Proyecto Mecedora “Vicenta” II

Objetivos

- Conocer las metodologías propias de la especialidad y seleccionarlas en función de su aplicación a diferentes problemas gráficos.
- Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario.
- Idear y expresar gráficamente el desarrollo del producto.
- Crear volumétricamente a escala premaquetas del diseño.
- Valorar y disfrutar del producto de la actividad de proyectación y diseño como factor de enriquecimiento estético del entorno cotidiano y de la calidad de vida.

Contenidos

- Introducción a la proyectación: Características de la actividad de proyectación y de los productos proyectados.
- La definición de las funciones del producto: estética-formales, indicativas y simbólicas.
- Condicionantes formales, funcionales y ambientales.
- Métodos y técnicas para el desarrollo y gestión de la creatividad en la generación de proyectos.
- La representación volumétrica de los proyectos de mobiliario.
- Presentación del proyecto: Descripción sintética, ficha técnica y documentación.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Realización del cuaderno de ideación.
- Actividad 2: Construcción de la premaqueta.
- Actividad 3: Presentación de actividades realizadas en el bloque temático I: Mecedora “Vicenta”; briefing, panel de tendencias, cuaderno de ideación y premaqueta.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto. (1.c)
- Aplica y desarrolla en toda su profundidad las técnicas creativas. (4.e)
- Propone soluciones y alternativas coherentes con la estética y la funcionalidad del proyecto. (5.b)
- Realiza correctamente la presentación gráfica y volumétrica del proyecto. (8.a)
- Presenta maquetas, modelos y prototipos debidamente acabados. (9.e)
- Realiza una exposición argumentada y documentada de las soluciones aportadas al grupo. (10.b)

UD3: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” I

Proyecto basado en Metropol Parasol de Jürgen Mayer.

Objetivos

- Conocer y distinguir los conceptos y características del diseño y de la actividad de proyectación en general aplicados al mobiliario.
- Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de mobiliario.
- Apreciar el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias y respetar las ajenas como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
- Valorar la realización de trabajos como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- Idear y expresar gráficamente el desarrollo del proyecto del diseño.
- Plantear metodológicamente y crear referencias volumétricas reducidas del mobiliario.

Contenidos

- Análisis y crítica de los aspectos formales, funcionales, ejecutivos y de contexto de diseños, proyectos, objetos...
- Introducción a la Teoría del Diseño: Desarrollo de la Teoría del Diseño. La Teoría disciplinar del Diseño. Sistemas de análisis de la definición y desarrollo de proyectos de mobiliario.
- Introducción a la proyectación: Características de la actividad de proyectación.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Realización del estudio histórico-artístico, establecidos para el proyecto.
- Actividad 2: Desarrollo del briefing de inicio. Especial interés sobre el usuario (Target)

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño. (1.a)
- Toma decisiones según los criterios estilísticos, estéticos o funcionales requeridos en el briefing. (2.b)
- Conoce y aplica los condicionantes del proyecto. (5.a)
- Cumple los objetivos planteados en el briefing. (6.a)
- Aporta toda la documentación proyectual precisa. (8.b)

UD4: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” II

Proyecto basado en Metropol Parasol de Jürgen Mayer.

Objetivos

- Integrar los contenidos de otros módulos en la realización de los proyectos de mobiliario y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados.
- Plantear metodológicamente y crear referencias volumétricas reducidas del producto.
- Conocer y aplicar las normativas: las tablas de ergonomía-antropometría y el estudio de los materiales.
- Aplicar las técnicas adecuadas de realización de maquetas y posibles prototipos del proyecto.
- Apreciar el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias y respetar las ajenas como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.
- Valorar y disfrutar del producto de la actividad de proyectación y diseño como factor de enriquecimiento estético del entorno cotidiano y de la calidad de vida.

Contenidos

Condicionantes formales, funcionales y ambientales:

- El material. Estructura y propiedades.
- El espacio. Incidencias de las formas en el espacio.
- Biónica aplicada: las formas de la naturaleza y su relación con los objetos. Actividades básicas del sujeto.
- Antropometría y ergonomía aplicadas. La función utilitaria de los objetos. Actividades básicas del sujeto.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Realización del cuaderno de ideación. Productos híbridos.
- Actividad 2: Construcción de las premaquetas y/o modelos a escala.

Coordinaciones:

Se coordinará con el módulo “Ergonomía y Antropometría” y con el módulo “Taller de aplicaciones de Mobiliario”.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Propone soluciones y alternativas en todas las fases del diseño. (3.a)
- Conoce las características y función de los materiales. (4.a)
- Conoce los procesos de fabricación (4.c)
- Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo y el resto de módulos hasta el desarrollo del proyecto actual. (6.c)
- Utiliza las técnicas tradicionales en la representación del proyecto de mobiliario. (7.b)

UD5: Mobiliario Urbano_Proyecto “La ciudad amable” III

Proyecto basado en Metropol Parasol de Jürgen Mayer.

Objetivos

- Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario
- Integrar los contenidos de otros módulos en la realización de los proyectos de mobiliario y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados.
- Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.
- Valorar la realización de trabajos como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- Estudiar y definir el espacio de ubicación y uso.
- Aplicar las nuevas tecnologías y el eco-diseño.
- Interactuar en contextos interdisciplinares.
- Apreciar el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias y respetar las ajenas como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.

Contenidos

- Elaboración de alternativas: Documentación proyectual; memoria, biografía y ficha técnica del proyecto de mobiliario.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Creación de la documentación proyectual del proyecto “Ciudad Amable”.
- Presentación del proyecto.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Realiza completamente todos los apartados y subapartados de la propuesta, así como los diseños y soportes mínimos exigidos. (1.c)
- Cumple con cada fase del proyecto en tiempo y forma debida. (1.d)
- Realiza correctamente la presentación gráfica y volumétrica del proyecto. (8.a)
- Aporta toda la documentación proyectual precisa. (8.b)
- Presenta los proyectos en la forma establecida en cada propuesta. (9.a)
- Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño de mobiliario. (9.b)
- Utiliza una corrección ortográfica, morfosintáctica y léxica en toda la extensión del trabajo. (9.c)
- Presenta maquetas, modelos y prototipos debidamente acabados. (9.e)

UD6: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” I

Proyecto: lámpara para baño de hotel.

Trabajo en equipo

Objetivos

- Conocer y distinguir los conceptos y características del diseño y de la actividad de proyectación en general aplicados al mobiliario contract.
- Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de mobiliario.
- Conocer los factores y utilizar los elementos de la configuración formal del proyecto.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto aplicando las nuevas tecnologías, materiales y el eco-diseño. Interactuar en contextos interdisciplinarios.
- Aprender el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias y respetar las ajenas como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.

Contenidos

Condicionantes formales, funcionales y ambientales:

- El material. Estructura y propiedades.
- La luz y el color. Influencia de las fuentes de luz y el color en los objetos.
- El espacio. Incidencias de las formas en el espacio.

Organización y gestión del trabajo en equipo: Distribución de tareas.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Realización de las fases iniciales de la memoria del proyecto: documentación, briefing e ideación.
- Aplicación y justificación de nuevos materiales de eco-diseño.
- Aplicación y justificación del producto de fabricación industrial y posibles alternativas.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño. (1.a)
- Utiliza adecuadamente los conocimientos y recursos según las exigencias y temática de cada propuesta de proyecto. (1.b)
- Participa activamente aportando soluciones. (10.a)
- Desarrolla recursos explicativos, expositivos y de argumentación validando los criterios adoptados por el grupo. (10.b)

UD7: Mobiliario Contract_Proyecto “Entremares” II

Proyecto: lámpara para baño de hotel.

Trabajo en equipo

Objetivos

- Integrar los contenidos de otros módulos en la realización de los proyectos de mobiliario y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados. Interactuar en contextos interdisciplinarios.
- Idear y expresar metodológicamente y de manera gráfica y justificada el desarrollo de un proyecto de mobiliario contract. Proponer alternativas.
- Aplicar las normativas y requerimientos del proyecto.
- Contextualizar el estudio de las empresas que condicionan o concurren en el proyecto.
- Aplicar los materiales y condicionamientos que requieran las empresas.
- Aplicar las nuevas tecnologías, materiales y el eco-diseño.
- Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario.
- Valorar y disfrutar del producto de la actividad de proyectación y diseño como factor de enriquecimiento estético del entorno cotidiano y de la calidad de vida.

Contenidos

- Organización y gestión del trabajo en equipo: Planificación: fases y temporalización; Subgrupos de trabajo y liderazgo.
- La representación volumétrica de los proyectos de mobiliario: experimentación y realización de modelos o prototipos adecuados al proyecto.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Desarrollo del producto. Prototipo.
- Finalización de la memoria.
- Presentación del proyecto.
- Análisis y conclusiones de los resultados obtenidos por el grupo.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Elabora juicios críticos argumentados respecto al trabajo propio y ajeno. (2.a)
- Realiza correctamente la presentación gráfica y volumétrica del proyecto. (8.a)
- Aporta toda la documentación proyectual precisa. (8.b)
- Maqueta y encuaderna debidamente las memorias y los trabajos escritos. (9.d)
- Participa activamente aportando soluciones. (10.a)
- Realiza una exposición argumentada y documentada de las soluciones aportadas al grupo. (10.b)
- Desarrolla recursos explicativos, expositivos y de argumentación validando los criterios adoptados por el grupo. (10.c)

UD8: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” I

Proyecto de parque lúdico infantil

Objetivos

- Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de mobiliario técnico.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
- Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de mobiliario técnico y desarrollarlo hasta la obtención de un producto de calidad técnica, artística y comunicativa.
- Valorar la realización de trabajos como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.
- Contextualizar el estudio de los criterios y planteamientos que condicionan o concurren en el proyecto.
- Aplicar las nuevas tecnologías, materiales, la accesibilidad y el eco-diseño.
- Ser capaz de actuar en contextos urbanos, educativos, públicos y privados.

Contenidos

- Nuevas tendencias en áreas de juego infantiles.
- Condicionantes formales, funcionales y ambientales.
- Requerimientos específicos según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos o de mercado, formales, de identificación y legales.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad1: Realización de paneles de tendencias.
- Actividad 2: Realización del plan de diseño y los presupuestos.
- Valoración del diseño.

Coordinaciones

- Módulo de FOL para la realización de presupuestos.
- 2ºcurso CFGS gráfica publicitaria, módulo de Proyectos para la realización del naming y creación de la marca, folletos, instrucciones de empleo...

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Realiza completamente todos los apartados y subapartados de la propuesta, así como los diseños y soportes mínimos exigidos. (1.c)
- Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto. (1.d)
- Cumple con cada fase del proyecto en tiempo y forma debida. (1.e)
- Elabora juicios críticos argumentados respecto al trabajo propio y ajeno. (2.a)
- Toma decisiones según los criterios estilísticos, estéticos o funcionales requeridos en el briefing. (2.b)
- Conoce los procesos de fabricación. (4.c)
- Utiliza adecuadamente los materiales en la representación del proyecto de mobiliario. (7.a)
- Utiliza las técnicas tradicionales en la representación del proyecto de mobiliario. (7.b)
- Hace uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario. (7.c)

UD9: Mobiliario Técnico_Proyecto “Sevilla 2018” II

Proyecto de parque lúdico infantil

Objetivos

- Conocer los factores y utilizar los elementos de la configuración formal del proyecto.
- Adquirir la madurez formativa necesaria para aplicar una metodología de proyectación que se adapte a los requerimientos del proyecto de mobiliario
- Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario.
- Integrar los contenidos de otros módulos en la realización de los proyectos de mobiliario y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados.
- Realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten. Ser capaz de proponer alternativas.

Contenidos

- El diseño asistido por ordenador como técnica de gestión y comunicación en el proceso creativo y productivo de proyectos: Programas de diseño asistido adecuados; experimentación con sistemas gráficos y de modelado en 2D y 3D, animación, ofimática y de archivo de imagen.
- Protección del diseño.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Realización de la memoria descriptiva y económica del proyecto.
- Actividad 2: Realización de modelizaciones 3D y renderizados.
- Actividad 3: Aplicación de la marca y medidas de protección del diseño.
- Presentación del proyecto.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño. (1.a)
- Utiliza adecuadamente los conocimientos y recursos según las exigencias y temática de cada propuesta de proyecto. (1.b)
- Realiza completamente todos los apartados y subapartados de la propuesta, así como los diseños y soportes mínimos exigidos. (1.c)
- Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto. (1.d)
- Cumple con cada fase del proyecto en tiempo y forma debida. (1.e)
- Hace un uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño de mobiliario. (4.d)
- Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo y el resto de módulos hasta el desarrollo del proyecto actual. (6.c)
- Hace uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario. (7.c)
- Realiza correctamente la presentación gráfica y volumétrica del proyecto. (8.a)
- Aporta toda la documentación proyectual precisa. (8.b)

UD10: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” I

Rediseño de un mueble histórico: Mueble-bar

Objetivos

- Adquirir la madurez formativa necesaria para aplicar una metodología de proyectación que se adapte a los requerimientos del proyecto de mobiliario.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
- Planificar y desarrollar el proceso proyectual de supuestos prácticos de la especialidad y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
- Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de mobiliario y desarrollarlo hasta la obtención de un producto de calidad técnica, artística y comunicativa.
- Valorar la realización de trabajos como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

Contenidos

- Rediseño de mobiliario de estilo histórico: condicionamientos estéticos y funcionales.
- Requerimientos específicos según criterios de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, económicos o de mercado, formales, de identificación y legales.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Briefing y estudio de los condicionantes.
- Ideación.
- Inicio de la memoria del proyecto.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño. (1.a)
- Utiliza adecuadamente los conocimientos y recursos según las exigencias y temática de cada propuesta de proyecto. (1.b)
- Toma decisiones según los criterios estilísticos, estéticos o funcionales requeridos en el briefing. (2.b)
- Propone soluciones y alternativas en todas las fases del diseño. (3.a)
- Conoce y aplica los condicionantes del proyecto. (5.a)

UD11: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” II

Rediseño de un mueble histórico: Mueble-bar.

Objetivos

- Idear y expresar metodológicamente y de manera gráfica y volumétrica.
- Plantear metodológicamente y expresar por escrito y gráficamente el plan de rediseño.
- Aplicar las normativas y requerimientos del proyecto.
- Contextualizar el estudio de los criterios y planteamientos que condicionan o concurren en el proyecto. La aplicación de los materiales y condicionamientos que requiere el diseño.
- Actuar en contextos públicos y privados.
- Aplicar las técnicas adecuadas de realización de maquetas y posibles prototipos del proyecto mediante el uso de las nuevas tecnologías y los materiales, clásicos, actuales y el eco-diseño.
- Realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.

Contenidos

- Mueble antiguo. Mueble clásico.
- Rediseño y diseño nostálgico.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Realización de la fase técnica del proyecto: planimetrías, normalización y uso de las tecnologías.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Conoce las características y función de los materiales. (4.a)
- Aplica las técnicas de construcción. (4.b)
- Conoce los procesos de fabricación. (4.c)
- Hace un uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño de mobiliario. (4.d)
- Aplica y desarrolla en toda su profundidad las técnicas creativas. (4.e)

UD12: Mobiliario Histórico-Artístico_Proyecto “Bargueño” III

Rediseño de un mueble histórico: Mueble-bar.

Objetivos

- Presentar adecuadamente los proyectos y argumentar las soluciones adoptadas en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico-productivos y de contexto.
- Planificar y desarrollar el proceso proyectual de supuestos prácticos de la especialidad y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
- Integrar los contenidos de otros módulos en la realización de los proyectos de mobiliario y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y a los resultados.
- Dominar las tecnologías propias de la especialidad para la ideación y el desarrollo de proyectos de calidad exigible a nivel profesional.
- Realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.

Contenidos

- Técnicas de acabado del mueble.
- Presentación de proyectos: estrategias, herramientas, tecnologías y nuevas tendencias.

Actividades de enseñanza – aprendizaje

- Actividad 1: Elaboración de la memoria del proyecto: finalización.
- Actividad 2: Creación de maquetas para su impresión 3D.
- Actividad 3: Acabados.
- Actividad 4: Presentación del proyecto.

Evaluación

Se valorarán los siguientes indicadores:

- Realiza completamente todos los apartados y subapartados de la propuesta, así como los diseños y soportes mínimos exigidos. (1.c)
- Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto. (1.d)
- Cumple con cada fase del proyecto en tiempo y forma debida. (1.e)
- Conoce las características y función de los materiales. (4.a)
- Aplica las técnicas de construcción. (4.a)
- Conoce los procesos de fabricación. (4.a)
- Hace un uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño de mobiliario. (4.a)
- Aplica y desarrolla en toda su profundidad las técnicas creativas. (4.a)
- Maqueta y encuaderna debidamente las memorias y los trabajos escritos. (9.d)

6. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES

Es preciso contar con un aula/taller específica en la que se encuentren los recursos materiales y que facilite la labor expositiva y comentario de diseño de mobiliario y proyectos.

En este espacio se centrará el trabajo diario de la práctica docente de este módulo. Sería conveniente que permitiese al alumnado tener expuestos durante el curso sus trabajos.

Para el desarrollo de actividades de ampliación y la búsqueda de información etc., se utilizará la sala de informática o aula TIC.

7. METODOLOGÍA

El módulo de Proyectos de Mobiliario se enfoca de forma eminentemente práctica y se plantea como espacio interdisciplinar donde confluyen los conocimientos adquiridos en el resto de módulos.

A lo largo del curso y en determinadas fases de los proyectos, se van a realizar coordinaciones con los siguientes módulos:

- **Ergonomía y antropometría:** en la aplicación de los estándares de calidad del producto final.
- **Taller de aplicaciones mobiliarias:** construcción y acabados de las maquetas, modelos y prototipos.
- **Formación y orientación laboral:** criterios de protección de la marca y del diseño y presupuestos.

De cada proyecto, una vez terminado, se realizará una defensa pública, pudiendo ser en la propia clase o en el salón de actos del centro, invitando a otros grupos y ciclos como oyentes. Esta experiencia, prepara a los alumnos para la defensa del Proyecto Final de Ciclo y a nivel profesional, para defender su trabajo ante el cliente.

Por otra parte, para favorecer la difusión de los proyectos y el trabajo de los alumnos, además de la participación en concursos, se organizarán exposiciones de los mismos (dentro o fuera de la Escuela de Arte).

Multidisciplinariedad

La multidisciplinariedad es importante para la creatividad y la innovación en cualquier campo e imprescindible en las enseñanzas artísticas.

En la presente programación además de la coordinación entre los módulos del mismo ciclo, se incluye una posible colaboración con el segundo curso de otro CFGS de esta Escuela.

7.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Se trata de una metodología dinámica y funcional que exige la participación e implicación activa del alumnado en el proceso de aprendizaje. Es una clara invitación a la autocrítica, al intercambio de ideas y al análisis de conceptos, no convirtiendo al profesor en difusor de contenidos dirigidos de forma unidireccional.

Para que adquiriera sentido lo dicho pongamos el ejemplo del briefing: Estamos acostumbrados a que el encargo generalmente nos venga dado, en este caso el briefing será elaborado en el ámbito académico por el profesor con la colaboración del alumnado.

Con esta metodología se consigue que el alumnado tome una actitud profesional para elaborar en el futuro el encargo junto con el cliente. Por otra parte, se logra atraer la atención e interés del mismo, se trabaja la motivación y se busca su compromiso e implicación con todos los aspectos de los proyectos. Dando importancia a la asimilación de contenidos y a la capacidad de relación.

El aprendizaje debe ser significativo, coherente con la realidad y exigiendo un alto grado de asimilación por parte del alumnado.

El método utilizado conectará la fase de formación del alumno con el objetivo final de este módulo: la incorporación al mundo laboral, facilitándole recursos y vías de desarrollo post-formación.

Importante mantener el grado de motivación, implicación y creatividad del alumnado en cada uno de sus proyectos, por ello se considera fundamental la interdisciplinariedad.

Como recursos que fomenten estos aspectos se pueden utilizar: audiciones musicales que creen un ambiente favorecedor en el aula, visionado de noticias e imágenes que afecten al proyecto en que se esté trabajando, novedades que salgan al mercado, intercambio de ideas e información, estudio y aplicación de tendencias dada su relevancia en el diseño actual... todos estos aspectos ayudarán a desarrollar su bagaje cultural, indispensable en el desarrollo de cualquier disciplina.

Por todo lo expuesto se proponen cinco proyectos a lo largo del curso; estos a la vez que se idean buscando aspectos históricos y culturales, integran distintas unidades didácticas, con la finalidad de concienciarles de la necesidad e importancia de globalizar los conocimientos adquiridos durante la realización del módulo.

Concretando: la metodología didáctica para la impartición de la asignatura promoverá en el alumnado, mediante la necesaria integración de los contenidos, una visión global y coordinada de los procesos en los que debe intervenir.

7.2 ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO

Se tendrán en cuenta los diversos ritmos de enseñanza-aprendizaje del alumnado, ofreciendo al que lo necesite una atención más personalizada.

Se aplicarán todas aquellas medidas que figuren en el Proyecto Educativo del Centro.

El sistema educativo favorece la igualdad de oportunidades, lo que lleva a la atención de los-as alumnos-as con necesidad específica posibilitando el desarrollo de todos-as, favorecer la equidad y contribuir a una mayor cohesión social. Abarcando la diversidad a todas las etapas educativas y a todo el alumnado.

Se impone la diversidad como principio y no como medida para las necesidades de unos pocos.

Dentro de la programación didáctica, se tendrá en cuenta dichas situaciones, también en la elaboración de actividades, adaptándolas a los distintos niveles, materiales didácticos diversos y agrupamientos flexibles y trabajos en grupos.

Las medidas de atención previstas:

- Alumnos con déficit motor: Adecuación de las aulas y espacios educativos (mobiliario y ordenadores adaptados), apoyo del Departamento de Orientación, si se propusiese alguna salida fuera del centro educativo tener previsto las medidas paliativas necesarias.
- Extranjeros: Generalmente el problema más frecuente que se encuentra es el de una lengua y cultura diferente, la mayoría de estas incorporaciones se realiza en niveles educativos inferiores. Normalmente, los-as alumnos-as extranjeros que cursan Estudios Superiores han estudiado el idioma, son alumnos-as ERASMUS o llevan un tiempo de permanencia en España considerable y no presentan este tipo de dificultades.
- Alumnos con altas capacidades: Se le dará una atención adecuada a sus características, pero dentro de un contexto escolar normalizado. También es significativa la diversidad de estilos cognitivos, que hace referencia al funcionamiento intelectual y a la forma de procesar la información.

7.3 ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

La importancia de la realización de dichas actividades radica en que desarrollen las competencias relacionadas. Por otro, la salida del Centro requiere una preparación y el alumnado debe ser partícipe de ella, tanto en la búsqueda y recopilación de información de lo que se va a ver, como para la elaboración de trabajos posteriores.

Las actividades extraescolares a realizar a lo largo del curso dependerán de las ofertas culturales de entidades públicas o privadas y serán consideradas por el Departamento y demás órganos del centro en las fechas oportunas para su realización. Durante el curso se propondrán distintas actividades relacionadas con la Especialidad.

Las actividades extracurriculares se contemplan como un refuerzo importante y se adaptarán a lo largo del curso en colaboración con el Departamento de promoción artística y actividades extracurriculares.

- Asistencia a las exposiciones que se realizan en el Centro: trabajos de clase, proyectos de fin de carrera con el fin de observar la utilización de las herramientas metodológicas en los diferentes trabajos y presentaciones de proyectos.
- Asistencia a seminarios, ponencias, debates y tertulias, que traten aspectos relacionados con las materias impartidas y que se desarrollarán en distintas fechas, dependiendo de la oferta de las instituciones y entidades.
- Participación en actividades del propio departamento o de otros departamentos, con el fin de desarrollar proyectos propuestos por el Centro, por entidades sociales o de cualquier índole siempre que esté relacionado con alguno de los aspectos impartidos en la programación.

7.4 MATERIALES CURRICULARES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y EQUIPAMIENTO

Se aprovecharán al máximo los recursos de que dispone el Centro:

- Material audiovisual e informático: aula con proyector.
- Material de documentación: conexión a internet y utilización de la biblioteca como recurso didáctico.
- Material de manipulación de material existente en las aulas/taller.
- Materiales curriculares:
 - Presentaciones y aplicaciones, elaboradas por el profesor para la exposición de los diferentes temas y actividades, puesto que no se seguirá ningún libro de texto de referencia.
 - Ejemplos de actividades realizadas por compañeros de otras promociones.
 - Ejemplos reales de diseño de mobiliario.
 - Material bibliográfico de consulta permanente en la biblioteca del centro:
 - Libros especializados.
 - Revistas especializadas.

8. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

8.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DECRETO 103/1998, de 12 de mayo (Boja 79 de 16 de Julio de 1998) que establece el currículo del Título.

1. Realizar análisis comparativos sobre la evolución en el diseño y en la metodología de proyectación en general y aplicada al mobiliario.
2. Emitir juicios críticos razonados sobre los aspectos formales, funcionales y estéticos de diseño y proyectos propuestos.
3. Proponer soluciones alternativas coherentes a proyectos dados.
4. Demostrar el conocimiento y uso correcto de los materiales, técnicas tradicionales, nuevas tecnologías aplicadas y técnicas creativas en la configuración formal del proyecto.
5. Formular problemas de proyectación.
6. Proponer soluciones de diseño en función de los condicionantes y requerimientos específicos.
7. Utilizar adecuadamente los materiales, las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario.
8. Realizar la presentación gráfica y volumétrica del proyecto, aportando toda la documentación proyectual precisa para ello.
9. Realizar supuestos prácticos de defensa profesional del proyecto, argumentándolo tanto en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico-productivos y de contexto, como en función del grado de imaginación, expresividad y originalidad aportados por la creatividad personal.
10. Realizar trabajos en grupo integrándose de forma participativa en el aporte de sugerencias, en el respeto por las ideas ajenas y en las tareas de organización y planificación de dichos trabajos.

La siguiente tabla reúne todos los criterios de evaluación del módulo, especificando los indicadores de estos criterios así como los instrumentos de evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTABLECIDOS EN: <i>DECRETO 103/1998, de 12 de mayo (Boja 79 de 16 de Julio de 1998) que establece el currículo del Título.</i>		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Observación directa en	Proceso de ideación.	Memoria.	Maquetas, modelos y prototipos
Se valorarán los siguientes términos:						
1. Realizar análisis comparativos sobre la evolución en el diseño y en la metodología de proyectación en general y aplicada al mobiliario.						
INDICADORES	a. Conoce y valora la actualidad y evolución histórica del diseño.		x			
	b. Utiliza adecuadamente los conocimientos y recursos según las exigencias y temática de cada propuesta de proyecto.	M		x		
	c. Realiza completamente todos los apartados y subapartados de la propuesta, así como los diseños y soportes mínimos exigidos.	M			x	
	d. Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en cada una de las propuestas de proyecto.				x	
	e. Cumple con cada fase del proyecto en tiempo y forma debida.	M		x	x	
2. Emitir juicios críticos razonados sobre los aspectos formales, funcionales y estéticos de diseño y proyectos propuestos.						
INDICADORES	a. Elabora juicios críticos argumentados respecto al trabajo propio y ajeno.		x		x	
	b. Toma decisiones según los criterios estilísticos, estéticos o funcionales requeridos en el briefing.	M		x	x	

3. Proponer soluciones alternativas coherentes a proyectos dados.							
INDICADORES	a. Propone soluciones y alternativas en todas las fases del diseño.			x	x		
	b. Resuelve creativamente el problema propuesto alejándose de los resultados obtenidos tras el análisis previo de lo que ya está hecho en cada tema de proyecto.	M		x		x	
4. Demostrar el conocimiento y uso correcto de los materiales, técnicas tradicionales, nuevas tecnologías aplicadas y técnicas creativas en la configuración formal del proyecto.							
INDICADORES	a. Conoce las características y función de los materiales.	M			x	x	
	b. Aplica las técnicas de construcción.				x	x	
	c. Conoce los procesos de fabricación.	M		x	x	x	
	d. Hace un uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño de mobiliario.		x			x	x
	e. Aplica y desarrolla en toda su profundidad las técnicas creativas.			x			
5. Formular problemas de proyectación.							
INDICADORES	a. Conoce y aplica los condicionantes del proyecto.	M				x	
	b. Propone soluciones y alternativas coherentes con la estética y la funcionalidad del proyecto.	M		x	x		x

6. Proponer soluciones de diseño en función de los condicionantes y requerimientos específicos.							
INDICADORES	a. Cumple los objetivos planteados en el briefing.	M		x			
	b. Cumple la metodología de trabajo, las normas de presentación y los plazos de entrega establecidos por el profesor.			x	x	x	x
	c. Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo y el resto de módulos hasta el desarrollo del proyecto actual.	M		x	x	x	x
7. Utilizar adecuadamente los materiales, las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario.							
INDICADORES	a. Utiliza adecuadamente los materiales en la representación del proyecto de mobiliario.	M		x	x		
	b. Utiliza las técnicas tradicionales en la representación del proyecto de mobiliario.			x	x		
	c. Hace uso correcto de las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario.		x	x	x	x	x
8. Realizar la presentación gráfica y volumétrica del proyecto, aportando toda la documentación proyectual precisa para ello.							
INDICADORES	a. Realiza correctamente la presentación gráfica y volumétrica del proyecto.	M				x	x
	b. Aporta toda la documentación proyectual precisa.	M			x		x

9. Realizar supuestos prácticos de defensa profesional del proyecto, argumentándolo tanto en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico-productivos y de contexto, como en función del grado de imaginación, expresividad y originalidad aportados por la creatividad personal.							
INDICADORES	a. Presenta los proyectos en la forma establecida en cada propuesta.	M					x
	b. Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño de mobiliario.		x	x			x
	c. Utiliza una corrección ortográfica, morfosintáctica y léxica en toda la extensión del trabajo.	M			x		x
	d. Maqueta y encuaderna debidamente las memorias y los trabajos escritos.				x		
	e. Presenta maquetas, modelos y prototipos debidamente acabados.	M				x	x
10. Realizar trabajos en grupo integrándose de forma participativa en el aporte de sugerencias, en el respeto por las ideas ajenas y en las tareas de organización y planificación de dichos trabajos.							
INDICADORES	a. Participa activamente aportando soluciones.	M	x				
	b. Realiza una exposición argumentada y documentada de las soluciones aportadas al grupo.		x				
	c. Desarrolla recursos explicativos, expositivos y de argumentación validando los criterios adoptados por el grupo.		x				

8.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- El resultado de la evaluación de cada uno de los indicadores se expresará en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10.
- De cada proyecto propuesto a lo largo del curso, se calificarán los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Atendiendo a la extensión y complejidad de cada proyecto, éste tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación. Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en total para superar la evaluación.
- No se recogerá ni calificará ningún proyecto del que no se haya llevado un seguimiento de su evolución en clase por parte del profesor.
- El profesor podrá solicitar las aclaraciones oportunas que se precisen para verificarlo.
- No se recogerá ningún proyecto fuera de la fecha establecida de entrega si no se presenta un justificante de ausencia suficientemente documentado. En convocatoria ordinaria y extraordinaria no se podrá justificar la ausencia.
- La falta no justificada a más de un porcentaje establecido de las horas asignadas al módulo podrá ser causa de pérdida de evaluación continua.

8.3 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

- Tanto los-as alumnos-as que hayan perdido el derecho a la evaluación continua, como aquellos que hayan suspendido alguna evaluación, podrán presentarse a la convocatoria ordinaria que consistirá en la entrega de todos los trabajos y proyectos pendientes.
- En la convocatoria extraordinaria de septiembre, además de la entrega de todos los trabajos y proyectos que se tengan pendientes, se deberá presentar un proyecto adicional cuya propuesta se facilitará tras la publicación de las notas finales.

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La evaluación de la práctica docente se realizará mediante un cuestionario o conversación con el alumnado.

El cuestionario evaluará aspectos tales como:

- **Aspectos generales:** Organización, contenidos, planteamiento y desarrollo de los proyectos, el profesor.
- **Autoevaluación del alumnado:** Participación, asistencia, grado de satisfacción, implicación, grado de interés, grado de motivación, asimilación de los contenidos.
- **Valoración global.**
- **Aspectos positivos y propuestas de mejora.**

Los resultados de la evaluación de la práctica docente se reflejarán en la memoria final del módulo.

10. BIBLIOGRAFÍA

- “Diseño de producto“ Paul Rodgers; Alex Milton.
Promo Press, 2011. ISBN 9788492810222
- “Tecnología de la madera y del mueble” Nutsch, Wolfgang.
Editorial Reverte ISBN/IS SN: 9788429114355
- “El mueble”, (restauración y conservación) Ordoñez / Rotaeché.
Editorial: Nerea Editorial, S.A. ISBN/IS SN: 978-84-89569-10-2
- “El acabado del mueble de madera” García Esteban.
Editorial AITIM ISBN/IS SN: -00031060
- “Bases del diseño de producto 01: de la idea al producto” David Bramston.
Parramon, 2010 ISBN: 9788434236684
- “Coolhunting digital: a la caza de las últimas tendencias “. Ana María López López, *Anaya Multimedia, 2011. ISBN: 9788441529342*

Bibliografía específica por bloques temáticos:

BT1: Mobiliario de Hábitat

- “Eco Design – Muebles” Ivy Liu; Jian Wong, 2016. ISBN: 9788416504749
- “Dibujo para diseñadores de producto” VV.AA 2012 ISBN: 9788492810512

BT2: Mobiliario Urbano

- “Mobiliario urbano: nuevos conceptos” VV.AA. 2010 ISBN: 9788492796212
- “Propuestas para un diseño normal” MARCOS DOPICO, 2009.
ISBN: 9788496720725

BT3: Mobiliario Contract

- “El detalle en el diseño contemporáneo de iluminación”. Jill Entwistle
ISBN: 9788498016277

BT4: Mobiliario Técnico

- Nuevas normas en 1176 y en 1177 para equipamientos de áreas de juego y superficies. *Boletín AIJU*

Otras publicaciones y magazines.

- www.arquitecturaydiseno.es
- www.thecoolhunter.net
- www.3designworld.com
- www.experimenta.es
- www.designboom.com
- www.pechakucha.org

Otras publicaciones y magazines específicos por bloques temáticos

BT1: Mobiliario de Hábitat

- www.vitra.com
- <http://moroso.it>

BT2: Mobiliario Urbano

- <http://www.jmayerh.de>
- <https://jaumeplensa.com>
- www.henry-moore.org

BT3: Mobiliario Contract

- www.playasenator.com
- www.cosentino.com/es

BT4: Mobiliario Técnico

- <http://www.aiju.info>

BT5: Mobiliario Histórico-Artístico

- www.ecured.cu
- <http://www.rtve.es/alacarta/videos/los-oficios-de-la-cultura/oficios-cultura-15-03-10/719475/>

En Huelva, a Septiembre de 2018

Fdo. Jorge Marín Campoy

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CUERPO: PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR: MOBILIARIO

MÓDULO: PROYECTOS Y METODOLOGÍA: MOBILIARIO



JORGE MARÍN CAMPOY

Escuela de Arte y Diseño "León Ortega" Huelva.

Curso: 2018/19