

**Programación:
Proyectos y Metodología:
Mobiliario.
Diseño Industrial**

Curso 17-18

Profesor:

Francisco José Gómez Jurado

ÍNDICE

	Pág.
PRESENTACIÓN DEL MÓDULO.....	1
OBJETIVOS.....	4
CONTENIDOS.....	6
METODOLOGÍA.....	8
ACTIVIDADES.....	11
EVALUACIÓN.....	14
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	15
PLAN DE RECUPERACIÓN.....	16
RECURSOS DIDÁCTICOS.....	17
BIBLIOGRAFÍA.....	18
WEBGRAFÍA.....	19

PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

DENOMINACIÓN: TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN MOBILIARIO

NIVEL: GRADO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

DURACIÓN TOTAL DEL CICLO: 1900 horas

CURSO: 2º Diseño Industrial: Mobiliario

MÓDULO: PROYECTOS Y METODOLOGÍA: MOBILIARIO

DURACIÓN: 364 horas

CARGA HORARIA SEMANAL: 14 horas-semana

PROFESOR: Francisco José Gómez

NÚMERO DE ALUMNOS: Un grupo estándar de 15 alumnos como máximo.

CONTEXTUALIZACIÓN: La realidad del centro en el que trabajamos condiciona toda nuestra planificación y actuación educativa. Por lo cual, partiremos de una realidad concreta, E.A. León Ortega de Huelva, sabiendo que en el centro se imparte el **CGS Diseño Industrial: Mobiliario** y el que está dotado de aulas de ordenadores y aula polivalente para los alumnos, lo cual nos permite el desarrollo del Módulo.

MARCO LEGAL

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Estas enseñanzas se orientan en dos sentidos: de un lado preservan determinadas prácticas artísticas tradicionales que han venido formando parte del acervo cultural y por otro lado abren la puerta a la renovación de éstas con materiales y procedimientos modernos, sin olvidar las nuevas perspectivas derivadas de las tecnologías más actuales.

Estos estudios se estructuran en dos niveles: ciclos de grado medio y ciclos de grado superior, para estos últimos es necesario cursar previamente bachillerato y superar otra prueba específica.

Los ciclos de grado medio ofrecen una cualificación completa y específica para el ejercicio de las profesiones situadas en su ámbito artístico, la capacidad de utilizar las técnicas y los instrumentos propios de las mismas y la posibilidad de insertarse en la realidad productiva como un profesional cualificado en un determinado oficio.

Los ciclos superiores poseen una visión más integradora de los campos profesionales a los están ligados. La cualificación final obtenida debe proporcionar a los alumnos un conocimiento sobre la adecuación y función de los elementos técnicos y artísticos que le permita proyectar, planificar, programar y coordinar la actividad laboral con ellos relacionada.

Con el objetivo de que los alumnos de estos ciclos obtengan una visión de conjunto de los distintos elementos tanto técnicos y artísticos como económicos o de mercado, los ciclos están constituidos por módulos de distinta índole. Todos ellos tienen contenidos comunes formados por Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Volumen, Historia del Arte específica y Formación y Orientación Laboral; también incluyen las Técnicas de realización específicas, Desarrollo de Proyectos y Proyecto Final, así como un período de Formación Práctica en empresas.

JUSTIFICACIÓN

La Programación Didáctica de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje ocupa un lugar relevante en el conjunto de las tareas docentes. La programación es un instrumento fundamental que ayuda y orienta al profesorado en el desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

La planificación aporta una serie de beneficios al proceso de Enseñanza-Aprendizaje: en este caso nuestra programación ayuda a clarificar el sentido de lo que enseñamos y de los aprendizajes que pretendemos potenciar, permite tomar en consideración las capacidades y los conocimientos previos del alumnado y adaptarse a ellos, aclara las actividades de enseñanza que quieren realizarse, permite detectar las posibles dificultades de cada alumno y orienta la ayuda que proporcionaremos, prepara y prevé los recursos necesarios, conduce a la organización del tiempo y del espacio, ayuda a concretar el tipo de observación que debe realizarse para la evaluación y prever los momentos adecuados para llevarlos a cabo.

La programación está pensada y diseñada desde una triple dimensión:

Orientación, nos guía la práctica educativa pero no la condiciona.

Flexibilidad, esto es, se ajusta a las exigencias del medio.

Posibilidad, es decir, nuestra programación no es excluyente de otras posibles, ni siquiera tiene que ser la más válida.

En la formulación de esta programación se ha considerado la coordinación con los módulos de primero, el éxito de esta coordinación nos repercutirá en la consecución del desarrollo del curso. Por tanto, se ha revidado la programación final de los módulos de primero para conocer las necesidades y carencias del alumnado.

La dinámica de la colaboración de módulos en segundo se continuará, permitiendo así al alumno englobar los conocimientos y dar coherencia a sus trabajos. Esto permite al alumno tener una satisfacción personal y una lógica en su desarrollo de aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el currículo recomienda la adaptación a la realidad actual, el alumnado debe conocer las últimas herramientas que se va a encontrar en el mundo laboral. La diversidad del alumnado y las demandas del mercado laboral, es un referente principal de esta programación didáctica.

Esta programación tiene una secuenciación lógica temporal de las unidades que se corresponde con los pasos a seguir en la realización de un proyecto de mobiliario. Por tanto el orden de las unidades tiene una justificación coherente permitiendo al alumno tener un orden de conocimientos.

IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO

El mobiliario ha sido siempre, a través de los años, realizado o diseñado por artistas artesanos y arquitectos creando un sector muy definido dentro de las artes industriales.

Hoy día con la competencia comercial y la constante renovación de modelos, genera la necesidad de crear profesionales con una formación amplia en el sector del diseño de mobiliario, dotándolos de una preparación básica técnica, artística y cultural, así como de determinados conocimientos en la gestión y organización empresarial. Un profesional que además de tener ideas y ofrecerlas como proyectos, pueda realizar sus propios prototipos, organizar la producción dentro de talleres o empresas, así como poseer del criterio necesario para valorar o reproducir modelos históricos.

Este ciclo formativo facilita medios para que el alumno adquiera un método flexible y abierto en el desarrollo de su profesión, a fin de que pueda adaptarse a las necesidades que se le planteen. El ciclo oferta una serie de módulos distribuidos en dos cursos para la obtención del título.

MÓDULOS DEL CICLO Y RELACIÓN DE HORAS.

MODULOS		DURACIÓN (Horas)	CURSO
1	Historia del Mueble	128	1º
2	Dibujo artístico y comunicación gráfica.	224	1º
3	Geometría descriptiva.	128	1º
4	Ergonomía y antropometría	78	2º
5	Volumen	128	1º
6	Taller de mobiliario	352	1º
7	Taller de aplicaciones mobiliarias	182	2º
8	Proyectos y metodología: Mobiliario.	364	2º
9	Formación y orientación laboral	104	2º
10	Proyecto final	212	2º
11	Fase de formación de prácticas en empresas.		2º

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO

- Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización del diseño de mobiliario.
- Conocer y saber utilizar las diferentes técnicas y estilos utilizados en el campo del diseño de mobiliario.
- 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.
- Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización del diseño de mobiliario.
- Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material utilizado en el trabajo, organizando las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
- Investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con el diseño de mobiliario.
- Conocer y comprender el marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional en el campo del diseño de mobiliario.
- Conocer y saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.
- Analizar, adaptar y, en su caso, generar documentación artístico-técnica imprescindible en la formación y adiestramiento de profesionales del sector.
- 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.
- Adquirir los conocimientos elementales para rentabilizar el trabajo.
- Conocer y organizar tareas de rehabilitación, reconstrucción y restauración de bienes no catalogados relacionados con la especialidad.
- Reconocer y valorar aspectos relevantes del diseño industrial en Andalucía.

- 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.
- 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.
- Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.
- Conocer las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas de representación gráfica adecuadas al proyecto de mobiliario.
- Aplicar las técnicas adecuadas de realización de maquetas y posibles prototipos del proyecto.
- Presentar adecuadamente los proyectos y argumentar las soluciones adoptadas en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico-productivos y de contexto.
- 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

1. TEORÍA DE PROYECTACIÓN Y DISEÑO.

1.1. 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.

1.2. 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.

2. METODOLOGÍA BÁSICA DEL PROYECTO:

2.1. 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.

2.2. Nuevas tendencias metodológicas.

3. DEFINICIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE MOBILIARIO CON PROGRESIVA COMPLEJIDAD:

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

3.2. 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

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

3.4. 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.

4. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO.

4.1. Distribución de tareas.

4.2. Planificación: fases y temporalización.

4.3. Subgrupos de trabajo y liderazgo.

METODOLOGÍA

En nuestro trabajo educativo vamos a seguir una serie de líneas de trabajo específicas de nuestra materia, que deben atenerse a los principios de aprendizaje que caracterizan el desarrollo del proceso de Enseñanza-aprendizaje, tal y como se entiende en el Sistema Educativo.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE: Proyectos y metodología: Mobiliario	
PARTIR DE LA SITUACIÓN DEL ALUMNO	<ul style="list-style-type: none"> -Evaluación inicial, especialmente para determinados contenidos que son imprescindibles para avanzar. - Progresar a través de la zona de desarrollo del que se parte
FACILITAR LA CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS (APRENDIZAJE FUNCIONAL)	<ul style="list-style-type: none"> - Relación con sus intereses y necesidades personales. - Aplicación a diferentes ámbitos y contextos próximos a los que el alumno puede encontrarse en su vida cotidiana. - Fomentar el uso de los foros de Internet, por ejemplo de 3D y Software CAD, para el autoaprendizaje de los alumnos.
POSIBILITAR LA INTERACCIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer un buen clima afectivo, de colaboración. - Fomentar la <i>participación de todo el alumnado</i> y, paralelamente, permitir que cada alumno siga su proceso de aprendizaje particular. - Las intervenciones del profesor se ajustarán al nivel del alumno y se realizarán en diferentes grados.
UTILIZAR LA INFORMACIÓN MULTIDIRECCIONAL Y POLIVALENTE	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación y búsqueda acerca del tema tratado en el entorno más cercano al alumno. - Utilización de material audiovisual. - Utilizar las TIC como instrumento de recogida, ordenación y selección de información.
ATENDER A LA DIVERSIDAD DE LOS ALUMNOS	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de las actividades a realizar en clase. - Se realizarán <i>actividades diferentes</i>; entre ellas hay unas orientadas a <i>apuntalar</i> en algunos alumnos unos <i>aprendizajes mínimos</i>, y otras, a <i>desarrollar en profundidad</i> todo lo que otro tipo de alumnos es capaz de alcanzar. - La metodología será: flexible, grupal y dialogante.

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Se entiende por método el planteamiento general de la acción de acuerdo con criterios determinados, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia unos objetivos marcados. La metodología didáctica a emplear se basa en los siguientes aspectos:

El profesor guiará, orientará y transmitirá conocimientos, motivando siempre la participación de alumno.

- Se utilizará el método deductivo, pasando de lo general a lo particular y extrayendo conclusiones y consecuencias.
- Será lógica, presentando los datos en orden antecedente/consecuente y estructurándolos según causa/efecto, necesidad/solución...
- Será práctica y flexible, ante las inquietudes lógicas y fundadas del alumnado.
- Será intuitivo: con la realidad a la vista, se sacarán conclusiones.
- Será un sistema de aprendizaje por descubrimiento: primero, el alumno deberá "comprender" y después, "aprender".

Todos los conocimientos se articularán en torno a los procedimientos, siendo éstos fundamentales para alcanzar las capacidades terminales de los módulos

Al inicio de las clases se establece una relación contractual que implica las siguientes tareas:

- Definición de los objetivos del curso.
- Presentación del programa.
- Comunicación del sistema de evaluación.
- Prueba inicial. Donde se evaluará el nivel de Software CAD, dibujo, conceptos de dibujo técnico... Esta prueba inicial nos dará una idea de sus conocimientos adquiridos en el primer curso y los conocimientos perdidos durante el verano

Normalmente, la metodología que emplearemos en cada unidad didáctica seguirá la siguiente estructura: en primer lugar, se llevará a cabo un análisis de los conocimientos, haciendo una pequeña introducción del tema para incentivar al alumnado, iniciándose así un pequeño debate que nos permitirá, a su vez, observar cuales son los conocimientos previos que tienen de la unidad a tratar, y así poder abordar la exposición de la misma desde un punto más próximo al del alumnado.

Posteriormente se realizará un acercamiento teórico por el método expositivo, trabajando con ejemplos y apoyándonos en el material didáctico, para que el alumno/a observe, analice y relacione. Nos apoyaremos en la proyección de algunos de los contenidos en presentaciones de PowerPoint con fotografías reales, para establecer un intercambio de impresiones sobre las imágenes que ayude a la asimilación de esos contenidos. Pensamos que nuestro módulo es eminentemente práctico ya que toda la teoría debe ser puesta en práctica, por lo que es necesaria la realización de diversas actividades prácticas en el aula para afianzar los conocimientos.

Las actividades que se realicen serán tanto individuales como de grupos y atenderán dependiendo de la unidad a los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, y a las necesidades de los alumnos/as. Estas actividades serán de iniciación, de conocimientos previos, de reestructuración de ideas, de revisión, de refuerzo, de ampliación y de evaluación.

Las Orientaciones Metodológicas se concretan en la utilización de unos determinados Métodos Didácticos.

No existe un método ideal, por ello, el empleo de uno u otro está en función de lo que se pretende, del contenido a desarrollar o de las actividades que se van a realizar. Entre los diversos métodos que se pueden utilizar, los que consideramos más adecuados son los siguientes:

1.- Métodos expositivos:

- Exposición: el profesor transmite una información verbal, audiovisual o instrumental. La crítica le viene por abuso y consideración de único método de enseñanza.
- Explicación dialogal: el profesor hace que los alumnos aprendan descubriendo, en una relación de diálogo.
- De fichas: se señalan lo que hay que hacer y se indica el proceso de trabajo. Hay fichas de aplicación de conocimientos, de guías de observación y estudio, de ampliación, de refuerzo

2.- Métodos interactivos:

a) Entre los alumnos:

Trabajo cooperativo: Que colaboren en la recogida de datos, de información y recursos para elaboración de los proyectos. Como pueden ser los bloques de Software CAD y materiales y texturas para 3D.

Enseñanza recíproca: alumnos con distinto nivel o del mismo realizan una tarea en común, asumiendo el papel de guía uno de ellos.

b) De búsqueda:

Método de indagación, de descubrimiento, que debe de estar siempre en el trabajo y en su futuro desarrollo profesional.

En la resolución de problemas: el alumno debe encontrar por sí mismo la respuesta o respuestas a una situación-problema, que pueden admitir varias soluciones.

c) Métodos del enfoque ecológico:

Observación activa: se asiste a lugares específicos como instituciones o empresas; o bien se realiza una actividad en espacios definidos para observar activamente.

Simulación: se reproduce o se representa de forma simplificada una situación real como puede ser un mueble ecológico.

Las estrategias a seguir en la práctica serán globales o analíticas (o sus variantes) en función de la complejidad y naturaleza del concepto en la que se esté incidiendo.

ACTIVIDADES

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

1. De evaluación de conocimientos previos: proporcionan al profesor la información necesaria para conocer qué saben los alumnos de un tema concreto.
2. De introducción-motivación: introducen al alumno en el tema de aprendizaje y al mismo tiempo los motivan y despiertan su interés.
3. De desarrollo de los contenidos: permiten construir conceptos, desarrollar las destrezas y generar actitudes.
4. De consolidación: aseguran los aprendizajes nuevos.
5. De apoyo: su finalidad es que la ayuda a los alumnos que tienen dificultad para realizar un determinado aprendizaje.
6. De síntesis, generalización y transferencia: permiten al alumno recapitular, aplicar y generalizar los aprendizajes a otras situaciones.
7. De evaluación: se comprueba si los alumnos han alcanzado el nivel de desarrollo que se pretendía.

Una actividad significativa de la especialidad de educación artística es la Resolución de situaciones-problema.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA

Las actividades de enseñanza han de responder al papel del profesor como mediador, motivador y guía del aprendizaje. En este sentido podemos destacar las siguientes actividades de enseñanza para educación artística:

- **De exposición:** el profesor presenta la información de manera verbal, instrumental o audiovisual. Así el alumno debe asimilar la información.
- **De orientación:** el profesor da pautas, instrucciones, pistas, vías, guiones, información escrita, para que el alumno realice una tarea.
- **De retroalimentación:** el profesor señala al alumno sus aciertos y errores en la tarea e indica cómo subsanar los errores u obtener mejores resultados.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES O COMPLEMENTARIAS

Este tipo de actividades permiten una mayor participación del alumnado en la gestión, organización y realización de las actividades, además de afianzar conocimientos.

Por todo ello se consideran necesarias para un trabajo adecuado, debiendo programarse con antelación y fomentando la participación del alumnado.

Proponemos a continuación algunas de ellas:

- Visita a Ikea
- Realización de Exposición en semana de las jornadas de puertas abiertas de la Escuela.
- Visitar ferias o exposiciones relacionadas con el sector del mueble que se organicen en la ciudad o alrededores.
- Visitar una empresa de tapicería. Primer trimestre
- Programar y realizar Exposiciones colectivas de Alumnos de 1º y 2º de Diseño industrial mobiliario, en Salas de exposiciones de la Ciudad de Huelva o pueblos de alrededores. Se intentará realizar al menos una Exposición fuera de la Escuela.
- Se estará atento a lo largo del curso pendiente de las exposiciones relacionadas con el diseño de mobiliario que nos pudieran interesar.
- Participación en concursos de diseño que se convoquen a lo largo del curso.
- Queda abierto a todo evento que se pueda producir.

UNIDADES DIDÁCTICAS

A continuación se exponen las 15 unidades didácticas propuestas para el módulo **PROYECTOS Y METODOLOGÍA: MOBILIARIO**.

La programación de unidades parte de los conocimientos que han adquirido el alumnado en el curso anterior, teniendo en cuenta que tendrán conocimientos básicos de Software CAD, volumetría, dibujo, historia del mueble... Las unidades se han organizado en Tabla para tener una visión rápida y organizada de orientación.

Nº	TÍTULO DE LA UNIDAD
UD.1	El boceto y el Croquis
UD.2	Sistemas de representación en diseño de mobiliario
UD.3	Lenguaje gráfico de proyecto
UD.4	Software CAD Avanzado
UD.5	Materiales para el diseño de mobiliario
UD.6	Condicionantes formales. La materia bidimensional
UD.7	Memoria del proyecto
UD.8	Maquetas y prototipos
UD.9	Documentación de referencia
UD.10	Definición y desarrollo con software 3D
UD.11	Documentación del proyecto
UD.12	Las dimensiones humanas aplicadas al diseño de mobiliario. La ergonomía
UD.13	Nuevas perspectivas del diseño de mobiliario
UD.14	Programas de retoque y presentación para el proyecto
UD.15	Rediseño de mobiliario y Eco-diseño.

MÍNIMOS EXIGIBLES PARA LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

- Asistencia a clase.
- Participación activa en todas las sesiones.
- Superación de las pruebas prácticas pertinentes.
- Elaboración y entrega a tiempo de los trabajos oportunos.
- Superación de las pruebas teóricas a realizar.

EVALUACIÓN

Para la evaluación nos guiaremos por los criterios de evaluación del módulo expuesta en el DECRETO 103/1998, de 12 de mayo (Boja 79 de 16 de Julio de 1998) que establece el currículo del Título.

- Realizar análisis comparativos sobre la evolución en el diseño y en la metodología de proyectación en general y aplicada al mobiliario.
- Emitir juicios críticos razonados sobre los aspectos formales, funcionales y estéticos de diseño y proyectos propuestos.
- Proponer soluciones alternativas coherentes a proyectos dados.
- Demostrar el conocimiento y uso correcto de los materiales, técnicas tradicionales, nuevas tecnologías aplicadas y técnicas creativas en la configuración formal del proyecto.
- Formular problemas de proyectación.
- Proponer soluciones de diseño en función de los condicionantes y requerimientos específicos.
- Utilizar adecuadamente los materiales, las técnicas tradicionales y las nuevas tecnologías aplicadas en la representación del proyecto de mobiliario.
- Realizar la presentación gráfica y volumétrica del proyecto, aportando toda la documentación proyectual precisa para ello.
- 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.
- 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.

Teniendo en cuenta la competencia lingüística, será objeto de calificación la correcta redacción y ortografía, tanto en los trabajos teóricos como prácticos. Para ello se atenderá a los siguientes criterios:

- Un trabajo escrito (por ejemplo la memoria de una actividad) que presente faltas de ortografía será objeto de repetición del mismo por parte del alumnado.
- Las faltas de ortografía en una prueba teórico-práctica serán penalizadas con un punto en la calificación global de dicho control.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La asistencia a clase será obligatoria. La misma se presentará como requisito indispensable para calificar al alumnado. Una ausencia injustificada mayor al 25% del total de las horas lectivas del módulo, supondrá la pérdida de la evaluación continua.

La calificación por trimestre será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en:

- **TRABAJOS Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS: 40%** (puntuados sobre un baremo de 10 puntos, presentados en tiempo y forma, exceptuando los casos en que una de estas calificaciones sea inferior a 5 puntos).
- **PRUEBAS OBJETIVAS INDIVIDUALES: 40%** (puntuadas sobre un baremo de 10 puntos, exceptuando los casos en que una de estas calificaciones sea inferior a 5),
- **ASISTENCIA 10%** (atendiendo que la asistencia es obligatoria, se puntuará el 10% en los casos que la asistencia sea mayor al 90% del total de las horas lectivas)
- **PUNTUALIDAD-PARTICIPACIÓN-COOPERACIÓN EN CLASE: 10%** (se puntuará la participación, cooperación, interés, rendimiento, espíritu de superación y el trabajo continuado en clase)

Si algún alumno cuando termine el trimestre tuviera pendiente la entrega de algún trabajo o actividad práctica, prueba, no se realizará la media y la calificación del trimestre será de 4 o inferior a 4. Lo mismo sucederá con la calificación final del curso, ya que, si tuviera pendiente alguna entrega no aprobará.

Se facilitará la recuperación de los trabajos, actividades prácticas o exámenes no superados, con calificación inferior a 5 o aquellos trabajos o actividades no entregadas en la fecha establecida y, en este caso, la calificación no será superior a 5. Sólo se concederá una prórroga adicional en el plazo de la entrega o realización de exámenes teóricos en caso excepcionales de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes.

La calificación final del curso será la media aritmética de calificaciones finales obtenidas en cada trimestre. Así, si un alumno/a obtiene una calificación media igual o superior a 5 habrá superado el curso. De lo contrario, el alumno deberá recuperar la materia en la convocatoria de septiembre.

PLAN DE RECUPERACIÓN.

El alumnado calificado negativamente en cualquier trimestre podrá recuperar la parte no superada, consistiendo dicha recuperación en la repetición de los trabajos o actividades prácticas correspondientes no superadas o la entrega de estos, si no los hubieran entregado en el tiempo establecido, así como la prueba teórico-práctica de la parte no superada. Las fechas de recuperación serán comunicadas con antelación suficiente.

En la **convocatoria de septiembre** el alumnado realizará una prueba teórico-práctica, ésta se planteará de manera que, para superarla, el alumno pueda demostrar, la asimilación y adquisición de los contenidos, además presentará un dossier de trabajos y actividades prácticas similar a los realizados durante el Curso, éste será entregado el día de la prueba en septiembre, será requisito indispensable para realizar la prueba; y representará parte de la calificación de Septiembre (Prueba 70% y Dossier 30%).

ASPECTOS ORGANIZATIVOS.

La organización es el soporte de la acción educativa.

El objetivo es construir el mejor clima, que posibilite la comunicación más variada y rica en el grupo de clase y de modo particular que facilite el trabajo cooperativo.

a) Organización del Espacio.

Teniendo en cuenta la naturaleza de nuestra Área, normalmente utilizamos diversos espacios, entre ellos podemos destacar:

- En clase, la organización del espacio tiene que adecuarse a las diversas actividades que se proponen realizar. Como un aula dotada de ordenadores con software actualizado y un aula con habilitada para uso de proyector.
- El espacio se debe tomar desde una perspectiva más amplia, considerando que el espacio a planificar es el propio centro y no sólo el aula. El alumno podrá tener a su disposición aulas para el desarrollo de su proyecto, y realización de actividades.
- El aula de ordenadores debe estar dotada con un ordenador para cada alumno, no obstante por elección personal el alumnos podrá traer su propio ordenador.

b) Organización del tiempo.

Influyen en la distribución del tiempo: la edad de los alumnos, las características del grupo, el momento del año, la personalidad y formación de cada profesional, la duración de la jornada, la organización general de la escuela, las características de los espacios y recursos materiales y personales, etc.

La planificación temporal debe ser flexible para que se puedan desarrollar adecuadamente las diferentes actividades; del mismo modo es necesaria cierta regularidad, es decir, ofrecer puntos de referencia estables que se repitan cada día, pues de esta manera los alumnos aprenden a anticipar y prever qué sucederá.

La organización del tiempo en la planificación de las unidades está también influenciada por la asignación de aulas. Debido al uso de aula de ordenadores de distintos módulos y especialidades que se imparten en la escuela al principio de curso se debe coordinar con las distintas especialidades para hacer un cuadrante del aula.

c) Agrupamiento de los alumnos

El trabajo en grupo tiene como finalidad favorecer los efectos socializadores que se exigen al trabajo de aprendizaje. Así en algunos momentos puede ser adecuado el trabajo en gran grupo, como es el caso de las puestas en común, debates, asambleas, exposiciones de trabajo y salidas, en otros es más indicado el trabajo en pequeño grupo, como elaboración de proyectos, maquetas, paneles de muestras, preparación de debates, etc. Asimismo, hay contenidos para los que el trabajo individual es imprescindible, ya que exigen una asimilación individualizada para posteriores aplicaciones.

RECURSOS DIDÁCTICOS.

Los recursos didácticos constituyen uno de los factores determinantes de la práctica educativa, pues el alumno no puede tomar contacto directo con todas las realidades sobre las que versa su aprendizaje.

Cada unidad lleva especificada sus recursos didácticos, para que el alumno tenga en cuenta los materiales que tienen que llevar clase. La función genérica de los recursos es la de facilitar la mediación del profesor entre el currículo y los alumnos, de ahí que estén supeditados, por un lado, a los requerimientos concretos del Proyecto Curricular, y por otro, a las situaciones del grupo-clase, que determinan las pautas pedagógicas del aula.

a) CLASIFICACIÓN

1. Materiales

2. Impresos: son un medio valioso para la transmisión de información verbal como y gráfica.

- Los libros de consulta y manuales. Biblioteca del departamento a disposición del alumno.
- Los medios de comunicación escritos. Revistas y periódicos.

3. Audiovisuales: aquellos que sirven de diversas técnicas de captación y difusión de la imagen y el sonido, aplicados a la enseñanza y al aprendizaje de los alumnos. (Retroproyector, proyector de diapositivas, DVD, televisión)

4. Informáticos: que permiten desarrollar habilidades manipulativas y cognitivas que le facultan para afrontar las diferentes novedades tecnológicas que van apareciendo en el mercado.

b) CRITERIOS PARA SU SELECCIÓN

Como Criterios Específicos se pueden señalar dos:

- El más importante de ellos es el de su potencialidad didáctica.
- La adaptabilidad del recurso al contexto deberá hacerse en función de: sus virtualidades técnicas, su atención a la diversidad del alumnado, su adecuación dentro del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, su adecuación a los sujetos que van a utilizarlos.

BIBLIOGRAFÍA.

BIBLIOGRAFÍA DE DEPARTAMENTO

- Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo** / Gimeno Sacristán, J. Madrid. Anaya. 1991.
- Monográfico “la programación didáctica”**/Varios. Aula de Innovación nº 1, 5-40.1992.
- Del Proyecto Educativo a la Programación de Aula** / Ibernón, F. y otros. Barcelona. Graó. 1992.
- Los valores en la Educación.** Ortega, P. y Minué, R. Barcelona. Ariel. 2001.
- Diseño Ecológico 1000 ejemplos.** Rebecca Proctor. De GG.
- Dibujo y proyecto.** Francis D.K. Ching con Steven P. Jroszek. Ed. Gustavo Gili
- Dibujo para Diseñadores.** Alan Pipes. Ed. Blume
- Acabados de la madera.** Gibbia, S.W. Ediciones CEAC.
- Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas.** José Luis Navarro Lizandra. Ed. Universidad Jaume I
- Design Handbook. Concepto- materiales- estilos.** Charlotte & Peter. de. Taschen
- Mejora de diseños CAD con Software de retoque fotográfico.** Scott onstott. Anaya multimedia
- El boceto. Técnicas y materiales.** SMITH, S. Ed. Libsa. Madrid.
- Guía completa de ilustración y diseño.** TERENCE, D. Madrid: H. Blume
- Guía práctica del diseño digital.** FRANCIS Z. Edit: Blume
- Procesos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la escuela de AA.AA. de Basilea. 4 tomos.** Maier, Manfred: Ed GG.

BIBLIOGRAFÍA DE AULA

- Fundamentos del diseño de productos.** Richar Morris. Ed. Parramon
- Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de producto.** Chris Lefteri. Ed Blume
- Pinturas y barnices para la madera.** V.V.A.A. Editorial Aitim.
- MADERA . Materiales para el diseño.** Chris Lefteri. Ed Blume
- CRISTAL . Materiales para el diseño.** Chris Lefteri. Ed Blume
- La biblia de Software CAD 2009.** George Omura. Anaya multimedia
- Manual avanzado Software CAD 2010.** Milton Chanes. Anaya multimedia
- Fundamentos de Diseño** Wong, Wucius Ed GG.
- Diseño de producto. El proceso de diseño.** J. Alcaide Marzal.- J.A. Disego Más- Miguel A. Artacho Ramirez. de. Universidad politécnica de Valencia
- Principios de diseño en color.** Wong Wucius. Ed GG.
- Diseño. Técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas.** Porter, T. y Goodman, S. Ed GG.
- Manual para dibujantes e Ilustradores.** Hugo Magnus, G. Ed. GG.

WEBGRAFÍA.

PAGINAS DE DISEÑO

www.stylepark.com

<http://www.floresenelatico.es/>

<http://www.obdesigner.net/>

<http://www.architetturaedesign.it/>

<http://www.bida.org/>

<http://www.estiloambientacion.com.ar/>

<http://www.core77.com/>

www.mocoloco.com

<http://www.architonic.com/>

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.yankodesign.com/>

OBJETOS DECORACIÓN Y MUEBLES Y OTROS

<http://www.joshowen.com>

<http://www.yankodesign.com/>

<http://www.calorychimeneas.com>

<http://www.obdesigner.net/>

MUEBLES

www.treku.es

www.nuevalinea.es

www.flout.it

www.gimenez-sa.com

www.roche-bobois.es

www.lefablier.com

www.intermobil.com

www.lamaisoncoloniale.es

www.grange.fr

www.natuzzi.es

www.maisondecor.info

www.scavolini.com

www.alqueria.net

www.berloni.it

www.coordonn.es

www.ka-internacional.com

www.duyco-mobelpino.com

www.cocinasmetodo.es

www.casanova-gandia.com

www.xey.com

www.livingbygamamobel.com

www.forma.es

www.hemelaer-nv.com

www.mueblerustiko.com

www.carre-furniture.com

www.avantheus.com

www.caciomuebles.com

www.kiona.es

www.caminoacasa.es

www.lineashoy.com

www.decor-art.com

www.banak.com

www.forlady.es

www.expormin.es

www.gamadecor.com

www.casadalba.com

www.eldesvandepiluca.es

www.imor.es

www.evanis.com

www.intra.es

www.dupont.com

www.geberit.es

www.profiltek.com

www.ramonsoler.net

www.dornbracht.com

www.dolivaterra.es

JARDÍN

www.greendesign.es

ELECTRODOMESTICOS

www.samsung.es

www.franke.es

www.whirlpool.es

www.philips.es

www.smeg.es

www.neff.es

TELAS

www.pepepenalver.com

www.tapicerias-gancedo.com

www.visualtextures.com

www.aferre.com

www.quell-lamadrid.com

www.galon.com

www.domestic.fr

ILUMINACIÓN

www.grupoblux.com

www.lampadeitaliana.it

www.lutron.com/europe

FORJA

www.pvargas.com

www.jotul.com

www.maydisa.com

RADIADORES

www.runtal.es

VIDRIO

www.glaverbel.com