

DISEINUA

Diseinua prozesu konplexua da, hainbat diziplinaren esku-hartzea behar duena eta bere jarduera askotariko alorretan proiektatzen duena: logotipoen sorkuntza, barnealdeko arkitekturen banaketak eta testurak, familia tipografikoak eta haien esanahi berezia eta abar. Diseinua gure bizitzaren alderdi guztietan agertzen zaigu, eta gure kezken, beharren eta gure kultura- eta arte-identitatearen isla da. Diseinuak ideiak garatzeko, irudikatzeko eta problema zehatzetan proiektatzeko tresnak eskaintzen dizkie ikasleei.

Diseinuak diziplinarteko lana, jakintzen interakzioa eta diziplinen konexioa dakartza. Hori guztia funtsezko konpetentzien garapenari lotuta dago, eta hori lagungarria da ikaskuntza holistiko eta konpetentzial baterako. Diseinuan, oinarrikoa da ekintzailtza-konpetentzia eta herritartasunerako konpetentzia sorkuntzaren azken helburua zehazten duten ardatz gisa garatzea. Halaber, kontuan hartu behar dugu baliabide eta tresna digitalen demokratizazioak modu iraultzailean eraldatu dituela diseinuaren esparruak. Bestalde, ezagutza teknikoa eta zientifikoa beharrezkoak dira behar funtzional orotan dauden problema zehatzak ebazteko. Ikasten ikasteko konpetentzia pertsonala zein konpetentzia kulturala irakasgaiarekin lotuta daude berez, ikerketa, garapena eta adierazpen indibiduala eta kolektiboa baititu ardatz.

Diseinua funtsezko jarduera bihurtu da gure munduan. Izan ere, industria eta ekonomia dinamizatzen ditu, eta, aldi berean, kontsumoa sortzen duen motor bat dela esan daiteke. Hori dela eta, beharrezkoa da eskuragarri dauden baliabideak optimizatzeko eta diseinu iraunkor bat egiteko moduari buruzko gogoeta egitea. Diseinu horrek bizi-kalitatearen eta ingurunearen aldaketaren arteko oreka ahalbidetu beharko du, ingurumena narriatu gabe eta baliabide naturalak arriskuan jarri gabe. Iraunkortasunari buruzko gogoeta horrekin batera, aukera-berdintasuna eta aniztasunarekiko errespetua ardatz dituen diskurtso bat sortzen da, eta, horren ondorioz, gero eta inklusiboa izango den diseinua egokitu beharko da.

Batxilergoko 2. mailako Diseinua irakasgaiak diseinua ikasten hasteko eta goi-mailako ikasketetarako oinarri egokia finkatzeko beharrezkoak diren oinarriak eta trebetasunak eskaintzen dizkie ikasleei, eta honako ezagutza-ardatz nagusi hauek lantzen ditu:

- Inguruko munduaren azterketa, diseinuko produktuen hizkuntza deskodetuz eta haien egitura komunikatibo, formal eta semantikoak ezagutuz.

- Sortzeko, konposatzeko, irudikatzeko eta aurkezteko teknika, tresna eta prozedura analogikoak eta digitalak (bi dimentsioko eta hiru dimentsioko diseinuaren berezkoak) ezagutzea.

- Produktu berritzaile eta sortzaileen garapenean aplikatutako proiektu-metodologietan sakontzea, diseinu inklusiboan oinarrituta.

- Formaren eta funtzioaren arteko erlazioa diseinuaren munduan.

Helburu horiek lortzeko, irakasgaiko oinarrizko jakintzak 6 osagaitan (harrera eta identitate kulturala, ikerketa eta analisia, autoadierazpena, bizi-esperientzia, ekoizpen artistiko eta kulturala, eta plangintza eta antolaketa) eta haien ondorio diren eta diseinuaren jatorri eta funtzioei eta formarekin duen erlazioari buruzko ulermena, ezagutza eta gogoeta biltzen dituzten bederatzi konpetentzia espezifikotan egituratuta daude, adierazpen pertsonalaren bidez diseinuko proiektu indibidualak eta kolektiboak garatzeko eta, era horretan, bi eta hiru dimentsioko diseinuko produktuak sortzeko. Haien garapena ezarrita dauden eta ezagutzak, trebetasunak eta jarrerak integratuz formulatu diren ebaluazio-irizpideen eskarien arabera egin da.

Diseinuko oinarrizko jakintzen multzoak honako hauek dira:

A. Diseinuaren kontzeptua, historia eta eremuak: diseinuaren bilakaera historikoaren hastapenak lantzen dira, jatorria eta kontzeptua azalduz. Diseinuaren definizioei dagokienez, “diseinu inklusibo” eta “diseinu iraunkor” kontzeptuak azpimarratzen dira. Bestalde, diseinuaren aplikazio-eremuak aztertzen dira.

B. Diseinua: konfigurazio formala eta metodologia: diseinuaren berezko hizkuntzaren oinarrizko elementuak eta antolatzeko moduak xehatzen dira, eta ikusizko sintaxiaren eta esanahien ezagutzaren garrantzia azpimarratzen da. Multzoa amaitzeko, diseinuko prozesuaren faseak azaltzen dira.

C. Diseinu grafikoa: bi dimentsioko diseinuari lotutako eremuak ikertzen dira, hala nola tipografia, argitalpen-diseinua, marka-irudia, seinaletika eta bi dimentsioko publizitate-diseinua. Halaber, diseinu grafikoaren berezko teknikak eta maketazioa erretikulen bidez antolatzeko modua sartzen dira. Eta komunikazio grafikoko proiektuen hastapenak lantzen dira.

D. Hiru dimentsioko diseinua: alde batetik, produktu-diseinua lantzen da, eta, bestetik, espazioen diseinua; proiektu bakoitzerako irudikapen espazialeko sistema egokiak aplikatzen dira beti. Packaginga ikertzen da diseinu grafikoaren eta hiru dimentsiokoaren arteko lotura gisa, bolumenen irudikapenaren eta trokelen garapenaren bidez. Ergonomiari eta antropometriari eta dibertsitate funtzionala kontuan hartzen duten produktuen diseinuan duten aplikazioari buruzko sarrera bat egiten da. Espazioen diseinuari dagokionez, alde batetik espazioen tipologiak eta haiei lotutako sentazio psikologikoak aztertzen dira, eta, bestetik, espazioen funtzioak eta haien diseinuaren egokitzapena, betiere diseinu inklusiboaren lehentasuna gogora ekarriz.

Diseinatzea planifikatzea da, eta, beraz, problema jakin baterako konponbidea lortzeko jarduketak eta esku-hartzeak aurreratzea. Diseinuaren helburua da ingurunea eta, harekin batera, bizi-kalitatea hobetzea, erabiltzen ditugun produktuen identitatea hobetzearen bidez.

Azken batean, tresna handia da haren eraldaketa-ahalmena baliatzeko gai diren ikasleentzat.

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK

1. Diseinuaren oinarriak identifikatzea bi eta hiru dimentsioko diseinuko hainbat produkturen analisi kritikotik abiatuz, esku hartzen duten prozesu eta tresnen konplexutasunaren zein hizkuntzen dimentsio sinboliko eta semantikoaren ulermenean sakontzeko.

Ondare kultural eta artistikoaren aniztasuna gizateriaren aberastasun-iturri nagusietako bat dela ulertu behar da. Landutako produktuek diseinuari lotuta eta diseinuaren berezko prozesu eta tresnetan oinarrituta dagoen aniztasunaren kontzeptu hori gauzatzen dute. Objektu eta ekoizpen horien formak eta funtzioak ikertzearen bidez, haien barne-egiturak eta sorkuntza-prozesu materialak eta kontzeptuzkoak argitu ahal izango dituzte ikasleek, eta dauden objektu horiek berriz eraldatzeko, haien funtzionaltasuna hobetzeko edo behar berrietara egokitzeko dauden aukerei buruzko gogoeta egin ahal izango da.

Diseinuaren aplikazio-esparruak oso zabalak dira, haren garapenak giza jarduera osoa hartzen baitu eraginpean. Era berean, diseinuaren hizkuntza espezifikoa aberatsak eta pluralak dira, eta dimentsio sinboliko eta semantiko handia dute. Euskarriak, baliabideak eta elementuak oso ugariak izan daitezke, eta, beraz, haiek aztertzea konplexua da. Dena dela, diseinuko produktuen adierazleak eta esanahiak unibertsaltzat har litekeen sintaxi baten bidez egituratuta daude, sintaxi horrek sarritan aldaera kultural, geografiko, ekonomiko eta sozialak agertzen baditu ere. Nolanahi ere, aldaera horiek ezagutu egin behar dira komunikazio-asmoa hobeto ulertzeko eta produktu horiek behar bezala hartzeko.

Ikasleek sintaxi hori bereganatzeak aukera emango die artikulatzen dituen hizkuntzak ulertzeko eta diseinuko produktu orotan funtzioak eta formak duten garrantzia baloratzeko. Horri esker, bi kontzeptu horien artean dagoen lotura identifikatu ahal izango dute. Diseinuko produktu baten identitatea, nolanahi ere, bi kontzeptu horien orekaren edo desorekaren arabera da.

Alderdi horiek lantzeko, ikasleek hainbat motatako iturri dokumental analogikoak edo digitalak ikertu eta objektuak berak aztertu ditzakete, eta ondorioak ahozko ekoizpenen, idatzizkoen eta multimodalen bidez komunikatuko dituzte.

Kompetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, HKK3, STEM1, STEM2, DK1, PSIIK4, HK1, KKA2.

2. Diseinuaren jatorriari, printzipioei eta funtzioei buruzko gogoeta egitea, garai, estilo eta aplikazio-esparru desberdinetako ekoizpenak konparatuz eta aztertuz, ingurumen-inpaktu, inpaktu soziala eta kulturala kritikoki baloratzeko.

“Diseinu” kontzeptua aldatu egin da historian, baina beti egon da lotuta arazo jakin batzuei konponbidea emango dioten produktuak garatzeko plangintzari. Gizarte eta aplikazio-esparru desberdinek dituzten arazo eta behar desberdinen ondorioz, inguruabar historiko, geografiko, ekonomiko eta sozialek produktuen estetika eta funtzionaltasuna neurri handian baldintzatu dutela islatzen du diseinuaren historiak. Alderdi horien ezagutzak, gainera, gizateriak ingurumen-inpaktuaz jabetu gabe planeta eraldatu izanari buruzko gogoeta sakon bat egitera eramango ditu ikasleak. Diseinua, nolanahi ere, jarduera ororen iraunkortasuna bilatzeko eta, era horretan, ingurumen-inpaktuaren leuntzea ahalbidetzeko tresna eraginkorra da.

Halaber, diseinuaren kanonaren eraikuntzan dauden hutsune garrantzitsuak agerian uzten lagunduko duten beste alderdi garrantzitsu batzuei buruzko gogoeta bultzatuko da. Hutsune horien artean, emakumeena (diziplina horretako pertsona ospetsuen artean) eta mendebaldekoak ez diren kulturen ekarpenarena aipa daitezke.

Alderdi horiek lantzeko, ikasleek hainbat motatako iturri dokumental analogikoak edo digitalak ikertu eta objektuak berak aztertu ditzakete, eta ondorioak ahozko ekoizpenen, idatzizkoen eta multimodalen bidez komunikatuko dituzte.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: HKK1, HKK3, STEM2, PSIIK1.1, HK1, HK3, HK4, KKA1.

3. Hainbat produkturen diseinuan agertzen diren konfigurazio formalak, konposizioak eta estrukturalak kritikoki eta zorrotz aztertzea, haien elementu plastikoak, estetikoak, funtzionalak eta komunikatiboak identifikatuz, norberaren ekoizpenak aberasteko eta iritzi kritiko bat osatzeko.

Kontsumoaren inguruko munduko ikuspegiak diseinu grafikoari, publizitate-diseinuko kanpainei, kontsumitu beharreko produktuen packagingari edo merkataritza-jarduera bultzatzen duten guneen diseinuari lotutako merkataritza- eta marketin-estrategiei erantzuten die nagusiki. Hori dela eta, kontsumo-gizarte arduratsu eta iraunkor baterako aldaketak ardatz egituratzailea izan behar du Diseinua irakasgai. Esparru horrek erantzukizun handia dakar, eta ikasleek erantzukizun hori ezagutu eta beren gain hartu behar dute, produktuak sortzean irizpide etikoak aplikatuz. Hori, halaber, kontsumitzaile gisa betetzen duten rolera eraman ahal izango dute, eta propagandaren manipulazioari erantzuteko tresna eraginkorrek emango dizkie.

Horretarako, ikasleek diseinuaren hainbat osagai identifikatu behar dituzte, hala nola estetikan oso garrantzitsuak diren forma eta kolorea, konposizioa (ordena, konposizio modularra, simetria, dinamismoa eta dekonstrukzioa) eta alderdi materialak eta haien askotariko konbinazioak eta artikulazioak azpimarra daitezke. Aldi berean, edozein aplikazio-esparruri lotutako diseinuko produktuen azpian dauden komunikazio-estrategiak edo estrategia funtzionalak argitu eta ezagutu behar dituzte, ingurune digitala oso kontuan hartuta. Elementu horiek identifikatzeaz gain, diseinuko proiektuak sortzeko metodologiak eta proiektu-prozesuak ezagutu behar dituzte. Horrek aukera emango die elementu horiek beren ingurunean ezagutzeko zein norberaren ekoizpenetan aplikatzeko.

Konpetentzia espezifiko hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM1, STEM5, DK2, HK1, HK4, EKK1, KKA1, KKA2, KKA4.1.

4. Diseinu-proiektu indibidualak eta kolektiboak planifikatzea, beharrezkoak diren tresnak eta baliabideak irizpide egokiarekin hautatuz, norberaren eta besteen beharrei erantzun dieten soluzio sortzaileak proposatzeko eta kritikoki aztertzeko.

Bi dimentsioko zein hiru dimentsioko produktuen edo espazioen diseinu grafikoak (ingurune digitala barnean hartuta) fase espezifiko batzuen plangintzan oinarritutako metodologia zehatz bat behar du. Plangintza-estrategia horien antolaketa hainbat faktoreren arabera da, baina baldintzatzaile handiena produktua zuzenduta dagoen xede-taldea da. Ikasleek proiektua ebaluatzeko, proiektua proposatutako helburuetarako egokia den baloratu beharko dute, eta lana egiteko beharrezkoak diren tresnak eta baliabideak (hala nola irudikatze eta aurkezteko euskarriak, teknikak, metodoak eta sistemak, ingurune digitala barnean hartuta) irizpide egokiarekin

hautatuko dituzte, prozesua diseinuaren funtsezko atala dela eta sortu beharreko azken produktua bezainbeste baloratu behar dela kontuan hartuta. Baloratzean, sortutako produktuaren inguruko mekanismoak azpimarratzen dira, eta horrek aukera ematen du mekanismo horiek norberaren ondorengo sorkuntzetan zein beste batzuen diseinuko produktuen analisisan aplikatzeko.

Diziplinak lehenesten duen iraunkortasun-testuinguru globalaren barruan, ikuspegi sortzailea eta berritzailea sustatu behar da soluzioak bilatu eta planifikatzeko prozesuan zein produktuak ebatzi eta sortzeko prozesuan. Irakasgaiaren barruan, kolaborazio-lana pertsonalki aberasteko eta proiektzio akademiko edo profesionaleri aurrea hartzeko modu bat da. Horretarako, autonomiaz antolatuko diren eta diseinu-proiektuak garatzean sortzen diren arazoei askotariko erantzunak eta irudimentsuak emango dizkieten lantaldeetan sartuko dira ikasleak. Horretarako, oso garrantzitsua da ikasleak gai izatea planteatzen diren proiektuen beharrei, inguruabarrei eta ezaugarriei malgutasunez eta eraginkortasunez erantzuteko.

Konpetentzia espezifikoko hau deskriptore hauekin lotzen da: DK3, STEM3, PSIIK3.2, PSIIK5, HK4, EKK1, EKK3, KKAK4.1, KKAK4.2.

5. Aldez aurreko ideietan edo produktuetan oinarrituta proposamen pertsonalak eta irudimentsuak garatzea, jabetza intelektuala kontuan hartuz, norberaren eta besteen premiei sormenarekin erantzuteko eta autoestimua eta garapen pertsonala indartzeko.

Diseinuaren jarduera problema edo behar baterako konponbidea hainbat proposamenaren bidez planteatzean datza. Proposamen horien garapena, alde batetik, norberaren ideiak eta sentimendu eta kezka pertsonalak komunikatzeko tresna izango litzateke, eta, bestetik, aukera emango lieke irudimenari eta sormenari funtzio jakin bat izango luketen produktuetan gauzatzeko. Prozesu hori bereziki eraginkorra da ikasleen hurbileko inguruetik abiatuz gero. Ildo horretan, aurrez dauden diseinuko produktuak era sortzailean egokitzea oso ariketa aberasgarria da ikasleentzat. Gainera, jabetza intelektuala babesten duten erregulazioekin ohitzea ahalbidetzen die, eta ikasleek herritartasun arduratsu eta errespetuzko baterako funtsezko elementu gisa bereganatzen dute jabetza intelektuala.

Bestalde, proposamenaren garapena osatzeko, aukeratutako diseinu-soluzioak argudiatu, azaldu eta bateratu egingo dira. Horren emaitza egindako eta azaldutako lanari buruzko gogoeta enpatikoa eta autokritikoa izango da, eta, era horretan, ikasleen autoestimua indartuko da.

Konpetentzia espezifikoko hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM3, PSIIK1.1, HK1, HK4, EKK1, EKK2, EKK3, KKAK3.1, KKAK3.2, KKAK4.1, KKAK4.2.

6. Diseinuko produktuak sortzea, behar zehatzei (diseinu inklusiboari eta iraunkortasunari lotutakoak barnean hartuta) sormenarekin erantzunez eta produktuaren fakturaren zuzentasun teknikoa, koherentzia eta zehaztasuna zainduz, diseinuaren esparruko garapen pertsonala, akademikoa edo profesionala bultzatuko duen jarrera kritikoa eta arduratsua sustatzeko.

Diseinua produktu fisiko edo digital bat egitea dakarren prozesua da, eta, beraz, lantzeko eta egikartzeko irizpide tekniko batzuk bete behar ditu eta proposamenaren bi

edo hiru dimentsioko irudikapen formalari eta materialari buruzko arauetara egokitu behar du. Planteatzen diren behar mota desberdinen aurrean, ikasleek koherentziaz hautatu eta erabili behar dituzte eskuragarri dituzten baliabide teknikoak eta prozedurazkoak, eta ez dituzte erabiliko baldintzatzaile gisa, komunikazioa bideratzeko laguntza gisa baizik. Prozesu horretarako, beharrezkoa da jarrera kritikoa zein autokritikoa, eta hori lagungarria izango da ikasleen identitate pertsonala eta gaitasun ekonomikoak edo profesionalak eraikitzeke eta aberasteko.

Bestalde, azken hamarkadetan diziplina aberastu duten aldaketen artean, iraunkortasuna eta diseinu inklusiboa txertatzeak eragindakoak daude. Diseinu inklusiboak normaltasunaren paradigmaten inguruko pentsamoldea aldatzea dakar. Izan ere, diseinu inklusiboaren arabera, mugak ez dira pertsonenak; aitzitik, pertsonen eta ingurunearen eta objektuen arteko interakzioan gertatzen dira. Diseinuaren kategoria horri erabateko edo unibertsal ere deitzen zaio, eta ez du diseinu-soluzio ez-inklusibo baterako egokitzapenik proposatzen; aitzitik, trebetasunak hartzen ditu kontuan. Horrela, beraz, konpetentzia honen bidez ikasleak diseinu inklusiboa diseinu grafikoko edo produktu edo espazioen diseinuko proposamen guztietan dagoela konturatu daitezzen eta proiektu indibidualetan zein kolektiboetan aurrez zeuden produktuen birdiseinu berritzaileak argudiatzeko abiapuntua izan dadin lortu nahi da. Era berean, ikasleek iraunkortasuna hartu behar dute aintzat beren proposamenetan, eta, horretarako, alderdi ekonomikoak, sozialak eta ekologikoak hartu behar dituzte kontuan. Ikasleek gizartea eraldatzeko tresna gisa baloratu behar dituzte diseinu inklusiboa eta iraunkortasuna, bai alderdi pertsonalean, bai alderdi partekatuan (askotariko deribatuekin hainbat esparru sozial, akademiko eta profesionaletan), eta ez dute ahaztu behar jabetza intelektuala, beti garrantzitsua baita diseinu-lanetan.

Konpetentzia espezifikoa hau deskriptore hauekin lotzen da: STEM3, DK3, PSIIK2, HK4, EKK1, EKK3, KKA3.2, KKA4.1, KKA4.2.

EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

EBALUAZIO-IRIZPIDEAK
1. konpetentzia espezifikoa
<p>1.1 Bi dimentsioko eta hiru dimentsioko diseinuko objektuen formen eta funtzioen arteko erlazioa ezagutzeko, objektu horiek eraldatu eta hobetu daitezkeen produktu gisa hautemanek.</p> <p>1.2 Diseinuko objektuen inguruko hizkuntzaren berezko dimentsio sinbolikoak eta semantikoak azaltzea, haien elementu sintaktikoak eta osagaiak jarrera harkor eta errespetuzkoarekin identifikatuz.</p>
2. konpetentzia espezifikoa
<p>2.1 Diseinuari lotutako mugimendu, korrante, eskola eta teoriarari nagusien oinarriko ezaugarriak identifikatzea, testuinguru geografiko, historiko eta sozial desberdinetako produktuak alderatuz eta emakumeek eta mendebaldekoak ez diren kulturek egindako ekarpenei buruzko gogoeta kritikoa eginez.</p>

2.2 Problema berari lotutako diseinu-soluzio desberdinak kritikoki aztertzea, ingurunean duten inpaktuari buruzko gogoeta eginez eta ingurumenarekin eta diseinu iraunkorrarekin konprometitutako kontzientzia bat sustatuko duten argudioak ezarriz.

3. kompetentzia espezifikoa

3.1 Diseinuaren hainbat esparrutako objektu eta produktuen egitura formalak, konposiziokoak eta estrukturalak ezagutzea, haiek garatzeko erabilitako prozesuak eta metodoak, abiapuntu diren helburu funtzionalak eta komunikazio-helburuak eta hainbat alderditan (hala nola inklusioan, iraunkortasunean eta kontsumo arduratsuan) duten inpaktua aztertuz.

3.2 Diseinuko hainbat produktuen konposizio-erlazioak aztertzea, ikusmen-hizkuntzaren oinarrizko elementuak identifikatuz eta hainbat alderditan (hala nola inklusioan, iraunkortasunean eta kontsumo arduratsuan) duten inpaktua azalduz..

4. kompetentzia espezifikoa

4.1 Diseinu-proiektu indibidualak edo kolektiboak behar bezala planifikatzea, helburuak lortu nahi den komunikazio-inpaktuaren arabera ezarriz, garapen-planaren faseak programatuz, tresnak eta baliabideak irizpide egokiarekin hautatuz eta iraunkortasuna lehenetsiz.

4.2 Kolaborazio-diseinuko proiektuei lotutako lantaldeen antolaketa egokian aktiboki parte hartzea, eskatzen diren trebetasunak identifikatuz eta zereginak irizpide egokiarekin banatuz eta bere gain hartuz.

4.3 Norberaren eta besteen plangintza-proposamenak kritikoki eta argudioekin ebaluatzea, lortu nahi den komunikazio-inpakturako egokiak diren aztertuz

5. kompetentzia espezifikoa

5.1 Behar pertsonalei edo adierazpen-beharrei erantzuteko diseinu-soluzio berritzaileak proiektatzea, aurrez zeuden ideietatik edo produktuetatik abiatuz.

5.2 Diseinu-proposamen pertsonalak kritikoki ebaluatzea, haien koherentzia eta egokitasuna ebaluatuz eta norberaren zein besteen jabetza intelektualarekiko errespetua kontuan hartuz.

6. kompetentzia espezifikoa

6.1 Diseinu grafikoko, industria-diseinuko edo bizitzeko espazioei lotutako oinarrizko proiektuak bakarka eta taldean egitea, produktu berritzaile bat lantzeko soluzio sortzaileak aplikatuz eta haien inplikazio sozialak, ekonomikoak eta eraldaketa-arlokoak zein jabetza intelektualari lotutako alderdiak kontuan hartuz.

6.2 Norberaren eta besteen lanak kritikoki eta argudioekin ebaluatzea, baliabide teknikoan hautaketa koherentea eta egokia, produktua egikaritu, garatu eta aurkezteko teknikak aplikatzean beharrezkoa den zorrotasuna eta zuzentasuna, eta lortu nahi den komunikazio-inpaktuekiko eta jabetza intelektualaren errespetuarekiko egokitasun-maila baloratuz.

6.3 Diseinu inklusiboak giza jardueraren hainbat esparrutan esku hartzeko aukerak identifikatzea,

gizartea eraldatzeko proiektu berritzaileen balioa agerian jarritz.

6.4 Diseinu inklusiboko proiektu bat taldean egitea, dibertsitate funtzional zehatz baterako edo batzuetarako egokitasuna lehenetsiz, konfigurazio formalak sormenarekin erabiliz eta hartutako erabakiak argudiatuz.

Oinarrizko jakintzak.

A. Diseinuaren kontzeptua, historia eta eremuak.

Diseinuaren bilakaera historikoa. "Diseinu" kontzeptua.

Diseinua, ekologia eta iraunkortasuna. Diseinua kontsumoaren gizartean.

Diseinu inklusiboa.

Diseinuaren joerak, aldiak eta eskola eta pertsona ospetsu nagusiak.

Diseinua eta haren aplikazio-eremuak.

Diseinuaren sailkapenak - Artisautza eta industrializazioa.

Emakumea diseinuaren esparruan.

Diseinua, ekologia eta iraunkortasuna. Diseinua kontsumoaren gizartean. Ekodiseinuak gizarte- eta ingurumen-erronken soluzioari egindako ekarpenak.

- Aniztasuna ondare-aberastasun gisa.

Mendebaldekoak ez diren kulturek diseinu unibertsalaren kanonari egindako ekarpena. Jabetze kulturala.

Jabetza intelektualaren oinarriak. Sormenaren babesa. Patenteak eta markak.

-Diseinuaren esparruari lotutako hizkuntza eta hiztegi espezifikoak. Ezagutza eta erabilera.

B. Diseinua: konfigurazio formala eta metodologia.

Hizkuntza bisuala. Oinarrizko elementuak: puntua, lerroa, planoak, kolorea, forma eta testura.

Bi eta hiru dimentsioko irudiaren sintaxia.

Antolamendu eta konposizio modularra.

Diseinuaren dimentsio semantikoa.

Diseinuaren prozesua. Diseinuaren faseak.

Diseinu-proiektu baten sormen-prozesuak.

Diseinua eta funtzioa.

Proiektu-metodologia.

Lantaldeak antolatzekeko estrategiak. Kolaborazio-lanerako dinamiken erabilera.

C. Diseinu grafikoa.

Diseinu grafikoaren komunikazio-funtzioak.

Tipografia, familia nagusiak, irakurgarritasuna, propietateak eta erabilera diseinuan.

Diseinu grafikoa, erretikularekin eta gabe. Diseinu grafikoko prozesuak eta teknikak.

Marka-irudia: diseinu korporatiboa.

Argitalpen-diseinua. Maketazioa eta orrialdeen konposizioa.
Publizitate-diseinua. Komunikazio grafikoko proiektuak.
Seinaletika eta haren aplikazioak.
D. Hiru dimentsioko diseinua.
Produktu-diseinua.
Objektuen tipologia. Produktu-diseinuan aplikatutako irudikapen-sistemak.
Diseinuan aplikatutako antropometria. Ergonomia.
Produktu-diseinua eta dibertsitate funtzionala.
Materialak, testurak eta koloreak. Ekoizpen-sistemak eta diseinuan duten eragina.
Packaginga: diseinu grafikotik diseinura. Trokelen hastapenak.
Espazioen diseinua. Espazio habitagarriaren (publiko edo pribatuaren) antolaketa.
Espazioen eta ibilbideen banaketa.
Diseinuan aplikatutako antropometria, ergonomia eta bionika.
E. Eraikuntza-elementuak.
Argiztapenaren printzipioak.
Barne-espazioen diseinua.
Espazioaren pertzepzio psikologikoa.
Espazioen diseinu inklusiboa.
F. Jarrerazkoak
Diseinuaren esparruei lotutako lanbideak.
Pentsamendu kritikoa.
Errorea hobetzeko modu gisa.
Zorroztasuna lanak egitean eta/edo egikaritzean. Doitasuna, argitasuna eta garbitasuna lanetan eta jardueretan.
Ingurumen-iraunkortasuna.
Jarrera etikoa jabetza intelektualaren aurrean, erabilera arduratsuak.