

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		DISEÑO DE MODA			
CURSO		2º			
ASIGNATURA		ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA.			
PROFESOR/A		JUDITH SÁNCHEZ LOBÓN			
DPTO.	DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR				
TIPO	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER	TEÓRICO	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	3	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	100	HORAS PRESENCIALES	48	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	52

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura forma parte de las materias básicas y comunes para todas las especialidades de las Enseñanzas Superiores de Diseño.

La antropometría es fundamental en la aplicación de la ergonomía al diseño. La ergonomía es una disciplina científica que estudia la interrelación entre el ser humano y el diseño.

Basándonos en el estudio que realiza la antropometría de nuestras dimensiones físicas y psicológicas, adaptamos el entorno creando sistemas que componen una prolongación de nosotros mismos, y que contribuyen al desarrollo de nuestras capacidades, tanto intelectuales como de acción.

El Diseño, cada vez más especializado, se convierte en una actividad adaptativa, consiguiendo que seamos capaces de sobrepasar nuestros límites corporales y perceptuales, y convirtiéndose en factor clave de nuestro desarrollo como individuos y como especie.

Esta asignatura abordará la ergonomía desde el punto de vista físico-mecánico del cuerpo humano y desde el cognitivo y perceptual, fundamental para esta especialidad de Moda.

Por otra parte la biónica, otra disciplina fundamental y relacionada con las anteriores, nos ofrece la posibilidad de estudiar el funcionamiento de los organismos vivos y sistemas en la naturaleza, para buscar en ellos posibles soluciones de diseño cada vez más eficientes y sostenibles, siendo este área una de las de mayor desarrollo e innovación en la actualidad.

En resumen, esta asignatura pretende sensibilizar al alumno sobre la necesidad de atender al factor humano como punto de partida en el planteamiento y desarrollo del diseño.

NORMATIVA:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación -- L.O.E (BOE nº 106, de 4 de mayo de 2006).

- Capítulo VI; sección 3ª; Artículo 57. Estudios superiores de artes plásticas y diseño.

- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía -L.E.A (BOJA nº 252, de 26 de diciembre de 2007).

- Título II: Capítulo VI: Enseñanza Artísticas; sección 3ª: Enseñanzas Artísticas Superiores.

- Título III: Capítulo I: Alumnado con necesidades educativas; sección 1ª Aspectos generales, Artículo 113 Principios de equidad.

- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros de enseñanzas superiores (BOE nº 86, de 9 de abril de 2010).
- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- INSTRUCCIONES 8 DE JUNIO DE 2012, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA, SOBRE LA IMPLANTACIÓN CON CARÁCTER EXPERIMENTAL DEL PRIMER CURSO DE LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO EN EL CURSO ACADÉMICO 2012/2013.
- Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores de Arte Dramático, Danza y Música y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
- Instrucciones del 22 de octubre de 2012, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado que cursa con carácter experimental las enseñanzas artísticas superiores de Diseño y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
- Instrucciones 27 de febrero de 2013 de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa sobre la implantación con carácter experimental del primer y segundo cursos de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en el curso académico.- Decreto 11/2014 de la Junta de Andalucía por el que se regulan las EAS de Diseño de Andalucía.
- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento orgánico de las mismas.

OBJETIVOS

- 1 Conocer la anatomía humana involucrada en el movimiento, sus características funcionales y su relación con el desarrollo de propuestas de moda.
- 2 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos ergonómicos y relacionados con la antropometría y la biónica.
- 3 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos ergonómicos, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 4 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 5 Conocer las medidas ergonómicas y funcionales de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- 6 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 7 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas relacionadas con los contenidos de la asignatura.
- 8 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 9 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 10 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 11 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla la antropometría y ergonomía aplicadas al diseño de moda e indumentaria.
- 12 Comprender el marco reglamentario que regula el diseño de moda y la seguridad y salud laboral.
- 13 Reflexionar sobre la influencia social positiva de la antropometría y la ergonomía en el diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como resultado final del aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de:
Trazar de manera efectiva formas complejas (objetos) por medio de líneas donde se discrimine las líneas auxiliares de las descriptivas de la forma.
Representar la figura humana describiendo luces y sombras para manifestar el volumen y estructura.
Experimentar con texturas visuales y comprobar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas.
Dominar el uso de las técnicas gráficas utilizadas para su adecuación a los objetivos planteados en el proceso.
Discriminar y crear los diferentes niveles de expresión frente a un mismo modelo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT 2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT 7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT 11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT 12. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT 17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG 1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG 2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG 4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG 8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG 9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG 11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG 16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los

condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
CE 2. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
CE 3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
CE 5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
CE 6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
CE 8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CE 15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Los contenidos según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, son los siguientes:

- Concepto de antropometría, ergonomía y biónica.
- La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles.
- Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización.
- Aspectos psicológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA.

U.D. 1. Anatomía humana. La estructura ósea y los grupos musculares que intervienen en el movimiento y la postura estática.

TEMPORALIZACIÓN: se impartirá transversalmente a lo largo del semestre. 20 h presenciales / 5 h autónomas.

U.D.2. La antropometría y la dimensión humana.

Antropometría. Definición. Antropometría estática o estructural y antropometría dinámica o funcional. Datos, tipos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. La variabilidad humana: orientación del diseño a máximos y a mínimos dimensionales. El ser humano como sistema de medidas. Planos y medidas de referencia. Cánones de representación. La proporción áurea. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Autores de referencia.

TEMPORALIZACIÓN: septiembre-octubre-noviembre. 10 h presenciales / 20 h autónomas.

U.D.4. Ergonomía.

Definición. Diseño universal y estandarización. Aspectos psicológicos: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Vida social, espacio personal y entorno laboral. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Autores de referencia.

TEMPORALIZACIÓN: noviembre-diciembre. 10 h presenciales / 20 h autónomas.

U.D.5. Biónica.

Definición. El diseño biológico, la biomimesis en el diseño. El número áureo y la secuencia de Fibonacci. Estructuras fractales y sistemas caóticos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Autores de referencia.

TEMPORALIZACIÓN: enero. 8 h presenciales / 7 h autónomas.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Principios metodológicos:

1. Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
2. Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
3. Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
4. Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de la asignatura.
5. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones.
6. Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.
7. Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
8. Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

AGRUPAMIENTOS

Se realizarán diferentes agrupamientos, en función de las actividades planteadas.
Se propondrán trabajos individuales para favorecer el trabajo autónomo, así como proyectos en pareja o pequeño grupo que fomentarán la cooperación, la tolerancia, la diversidad de opiniones y el respeto.

TIPO DE ACTIVIDADES

Actividades presenciales:

- Explicaciones y exposiciones teóricas.
- Ejercicios prácticos. Trabajo individual y en grupo.
- Tutoría individualizada.
- Coordinación con el resto de asignaturas y con otras instituciones y centros de enseñanza.
- Análisis y evaluación individual y colectiva de los resultados.
- Exposiciones orales sobre los trabajos de investigación realizados.
- Pruebas escritas.

Actividades de trabajo autónomo:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Desarrollo de trabajos de investigación.
- Terminación de las actividades prácticas comenzadas en clase.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión

social, y como transmisor de valores culturales.

- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

- 1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- 5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para la asignatura, y expuestas en esta guía en el apartado competencias, correspondiendo las mismas a los criterios de evaluación transversales, generales y específicos fijados por la ley.

La evaluación será continua, formativa y sumativa. Los instrumentos de evaluación incluirán los trabajos prácticos, las pruebas escritas, los trabajos de investigación y las exposiciones orales descritos en el apartado de metodología. El alumno que supere los distintos bloques temáticos con una calificación positiva habrá superado la asignatura.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final vendrá dada por la siguiente ponderación:

UNIDAD 1: La anatomía y la dimensión humana.	40%
UNIDAD 2: Antropometría.	25%
UNIDAD 3: Ergonomía.	25%
UNIDAD 4: Biónica.	10%

Todos los trabajos tendrán que entregarse en el plazo establecido. Las actividades se realizarán en el horario de clase, supervisando el profesor qué partes de la misma se realizarán en el horario autónomo. No se admitirán trabajos realizados por entero fuera del horario lectivo.

Las unidades calificadas como suspensas se recuperarán entregando las actividades atrasadas o calificadas negativamente y realizando una prueba teórica sobre los contenidos de la misma, que se realizará al final del semestre y valdrá el 50% de la calificación de la unidad.

En caso de absentismo (20% de faltas a clase) el alumno/a perderá la evaluación continua y tendrá que entregar al final del semestre todas las actividades propuestas, así como realizar un examen global que valdrá el 50% de la calificación final.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

De no haber alcanzado los resultados adecuados de aprendizaje, el alumno podrá recuperar la asignatura mediante la entrega de los trabajos correspondientes y la superación de una prueba escrita. Cada una de ellas constituirá el 50% de la calificación.

El número máximo de convocatorias para la superación de las diferentes asignaturas será de cuatro, incluyendo en este cómputo las dos convocatorias anuales a las que da derecho la matrícula ordinaria. A dichas convocatorias podrá añadirse otra adicional si el centro lo estima oportuno, destinada al alumnado que tenga pendiente la aprobación de asignaturas cuya superación sea requisito para cursar el trabajo fin de grado.

Transcurridos tres años académicos consecutivos o alternos de permanencia en el centro, el alumnado deberá haber superado un mínimo de noventa créditos ECTS, y la permanencia máxima en estos estudios será de seis cursos.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Aula de dibujo amplia, equipada con estatuas, mesas, ordenador y proyector.

Programas informáticos para las siguientes aplicaciones:

- Anatomía
- Pizarra digital
- Maquetación de documentos
- Dibujo asistido por ordenador

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se prevé la aplicación de medidas de ajuste encaminadas a la correcta integración de los estudiantes en el grupo, según los principios de normalización e inclusión. Se facilitará el acceso al currículo mediante instrumentos y fórmulas diferenciadas en función de las necesidades específicas. Estas necesidades pueden incluir discapacidad psíquica o sensorial, dificultades de aprendizaje, de idioma o de acceso al currículo, o bien altas capacidades. Estas medidas pueden contemplar:

- Ejercicios de refuerzo, ampliación y recuperación.
- Uso de Internet para complementar la información.

-Ubicación específica en el aula.
-Eliminación de las barreras arquitectónicas en las instalaciones del aula, facilitando la accesibilidad a los materiales y a su propia movilidad.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se procurará participar en todas las actividades complementarias que tengan que ver con la asignatura tanto en el entorno de la Escuela como en el de la ciudad de Málaga.
-Visitas a museos, centros de arte y galerías con exposiciones relacionadas con la asignatura.
-Participación en el concurso de sketching "5A5".

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

-Visitas a museos, centros de arte y galerías con exposiciones relacionadas con la asignatura.
-Participación en el concurso de sketching "5A5".

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

ANTROPOMETRÍA Y ERGONOMÍA

CRONEY, J.: Antropometría para diseñadores, G. G.
McCORMICK, E.: Ergonomía. Factores humanos en Ingeniería y Diseño, G. G.
MERCADER SEGOVIANO, J. L.: Elementos de ergonomía y diseño ambiental, Departamento de Publicaciones de la Escuela de artes, Decorativas de Madrid
MERCADER SEGOVIANO, J. L.: Elementos de antropometría, psicología y sociología aplicados a la elaboración del entorno. Escuela de Artes Decorativas de Madrid.
PANERO, J.: Las dimensiones humanas en los espacios interiores: estándares antropométricos, G.G.

BIÓNICA

BRUCE, Brooks: Nature by Design. Knowing Nature NY. 1991
ELAM, Kimberly: Geometry of Design. Studies in proportion and composition. Princeton Architectural Press.
GERARDIN: La biónica. Guadarrama.
MALDONADO, Tomás: Lo real y lo virtual. Feltrinelli. 1992
LITINETSKI, B.: Iniciación a la biónica, Barral.
PETER, Pearce: Structure in Nature Is a Strategy for Design. The Mit Press Massachusetts Institute of Technology. 1990
STEADMAN, Philip: Arquitectura y Naturaleza. Blume. 1982. WILLIAMS, Christopher: Artesanos de lo necesario. Blume. 1982. YVES, Coineau y BIRUTA Kresling: Les Inventions de la Nature et la Bionique. Hachette, Paris. 1987

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA.

ARNHEIM. Rudolf: Arte y percepción visual. Alianza Editorial.
BAUMAN, Zygmunt: Arte, ¿líquido?. Sequitur.
CLARAMONTE ARRUFAT, Jordi: Arte de contexto. Colección Arte hoy. Nerea.
DONDIS: La sintaxis de la imagen. G.G.
ECO, Umberto: La definición del arte. Destino.
ECO, Umberto: Obra abierta. Seix Barral.

HAUSKELLER, Michael: ¿Qué es el arte? Posiciones de la estética desde Platón a Danto. HUISMAN, Denis: La estética. Montesinos. Colección Tábano. Diálogo.
JARDÍ, Enric: Pensar con imágenes. G.G. JOHANNES STAHL: Street art. h. f. Bullmann. MATISSE, Henri: Sobre Arte. Barral.
MUNARI, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes para una metodología proyectual. G.G.
KANDINSKY, Wassily: De lo espiritual en el Arte. Barral.
KANDINSKY, Wassily: Punto y línea sobre el plano. Barral.