

 <b>MANUEL GUTIÉRREZ ARAGÓN</b>	<b>INFORMACIÓN PARA ALUMNADO Y FAMILIAS</b> <b>DISEÑO</b> <b>SEGUNDO DE BACHILLERATO DE ARTES</b>	CURSO 2022-23
		Página 1 de 22

**A) Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y competencias básicas:**

***Diseño. 2º Bachillerato.***

<b><i>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño</i></b>		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
<p>- Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.</p> <p>-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los</p>	<p>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha</p>	<p>1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</p>

<p>diferentes ámbitos.</p> <p><i>Figuras más relevantes.</i></p> <p><i>-Diseño y arte.</i></p> <p><i>Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño.</i></p>	<p><i>tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</i></p> <p><i>Este criterio valora si el alumno es capaz de conocer, clasificar y describir oralmente y por escrito y usando correctamente la terminología específica, las tendencias estilísticas más destacables del diseño a lo largo de la historia, estableciendo las relaciones de semejanza que mantiene con la creación artística, así como ser capaz de valorar las repercusiones más relevantes que el diseño mismo ha tenido en los diferentes campos de la actividad humana.</i></p> <p><i>7º Conciencia y expresiones culturales</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.</i></p>	<p><i>1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</i></p>
		<p><i>1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</i></p>
<p><i>-Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo.</i></p> <p><i>Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.</i></p>	<p><i>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos</i></p>	<p><i>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</i></p>

	<p>a los que se quiera dar respuesta.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para comprender y valorar la importancia del diseño como transmisor transversal de valores sociales, tanto en los hábitos de vida, como el campo de la ética, y en la estética. Destacando especialmente los hábitos de vida saludable, la importancia de las modas en la imposición de cánones estéticos, de roles sociales y la concienciación social y medioambiental.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	
--	--	--

<b>Bloque 2. Elementos de configuración formal</b>		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
<p>- Teoría de la percepción aplicada al diseño.</p> <p>-El lenguaje visual.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p> <p>El criterio detecta si el alumno es capaz de</p>	<p>1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</p>

<p>diseño. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación.</p>	<p>reconocer y diferenciar los elementos del lenguaje visual y su modo de aplicación en los productos del diseño y en su entorno espacial próximo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	
<p>-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño</p>	<p>2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</p> <p>El criterio evalúa la capacidad del alumno para reconocer y aplicar los fundamentos del lenguaje visual en las creaciones gráficas propias y ajenas, teniendo presente su aspecto funcional, estético y su carácter simbólico.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</p>
		<p>2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.</p>

	<p>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</p> <p>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de introducir o considerar en sus creaciones gráficas los principios de la percepción visual de manera razonada, y siempre que contribuyan a un mayor grado comunicacional y expresivo.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</p>
		<p>3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</p>
		<p>3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>
	<p>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</p> <p>El criterio permite demostrar la capacidad del alumno manipular un diseño dado, desde los aspectos formales, hasta alcanzar nuevas</p>	<p>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>

	<p><i>soluciones expresivas y comunicativas. Mide por tanto la capacidad de analizar, descomponer y recomponer con originalidad un diseño prefijado.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	
--	--	--

<b>Bloque 3. Teoría y metodología del diseño</b>		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
<p><i>-Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño y creatividad.</i></p> <p><i>-Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.</i></p> <p><i>-Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas.</i></p> <p><i>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto.</i></p>	<p><i>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</i></p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno conoce y valora la importancia de los métodos y planificaciones del diseño y como estos son decisivos a la hora de enfrentarse con éxito tanto a la creación de un diseño, como a su posterior desarrollo y puesta en conocimiento del mismo.</i></p>	<p><i>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</i></p>

<p><i>-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos.</i></p>	<p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i> <i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p>	
<p><i>-Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</i></p>	<p><i>2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</i></p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de diseñar un plan básico para la elaboración de un diseño sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos elementales y a partir de una metodología y planificación general. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i> <i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p><i>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</i></p>

	<p><i>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</i></p> <p><i>El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño de complejidad media, haciendo un análisis y una planificación detallada y utilizando un método eficaz para conseguir soluciones creativas y realizables. Así como si es capaz de ordenar su fabricación literal y gráficamente.</i></p> <p><i>2 ° Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	<p><i>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</i></p>
		<p><i>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</i></p>
		<p><i>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</i></p>



	<p><i>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</i></p> <p><i>Con este criterio se gradúa si el alumno es capaz de dar diferentes soluciones factibles desde el trabajo en equipo, partiendo de un diseño ya existente, así como si es capaz de ordenar su producción o reproducción literal y gráficamente.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	<p><i>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</i></p>
		<p><i>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</i></p>
	<p><i>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos, presentando con corrección los proyectos individuales o los trabajados en equipo y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</i></p>	<p><i>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.</i></p>

	<p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para elaborar correctamente los documentos gráficos y literales que son necesarios para la elaboración de un proyecto: croquis, planos de fabricación, visualizaciones en tres dimensiones a color y memorias justificativas del proyecto.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p> <p><i>5º Competencias sociales y cívicas</i></p>	<p><i>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</i></p>
--	---	--

<b>Bloque 4. Diseño Gráfico</b>		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
<p>-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.</p> <p>-Ámbitos de aplicación del diseño gráfico: • Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. • La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. • Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. • Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones.</p> <p>• Diseño del embalaje.</p> <p>• Diseño web.</p> <p>-Software de diseño: Vectoriales y de mapas de bits.</p>	<p>1. Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</p>	<p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</p>
	<p>Este criterio valora si el alumno tiene la capacidad de clasificar y analizar los diseños gráficos atendiendo a sus características técnicas, funcionales, comunicativas y estéticas, así como si es capaz de aplicar los principios del diseño gráfico a sus propios productos diseñados.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p>

	<p><i>2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</i></p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para conocer y diferenciar las tipografías más usuales, así como si ser capaz de hacer uso de la tipografía más conveniente en cada caso, atendiendo a su legibilidad, su forma, su color, su composición y los espaciados.</i></p> <p><i>4 ° Aprender a aprender. 2° Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p><i>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</i></p>
		<p><i>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</i></p>
	<p><i>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</i></p> <p><i>El criterio detectar si el alumno es capaz de</i></p>	<p><i>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</i></p>

	<p><i>enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño gráfico sencillo, haciendo uso de los métodos, técnicas y herramientas necesarias para conseguir la finalidad deseada aplicando diferentes grados de iconicidad.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>  <i>4º Aprender a aprender.</i>  <i>1º Comunicación lingüística.</i></p>	<p><i>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</i></p>
	<p><i>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</i></p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar análisis y críticas razonadas desde el diseño tanto en obras propias como ajenas, reflejando además sus gustos y preferencias pero también su respeto hacia el trabajo de los demás.</i></p>	<p><i>4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</i></p>
	<p><i>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a</i></p>	<p><i>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas</i></p>

	<p><i>diferentes propuestas de diseño.</i></p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno conoce y emplea con propiedad en sus proyectos de diseño los programas y herramientas informáticas del diseño en dos y en tres dimensiones, tanto los programas que manejan vectores como los que manejan mapas de bits, para la generación y manipulación de imágenes, textos, maquetación, presentaciones. También se valora el manejo básico de los programas de diseño de páginas web, así como su publicación en la red.</i></p> <p><i>5º Competencias sociales y cívicas 3.º Competencia digital. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p><i>específicas de diseño gráfico.</i></p>
--	---	--

<b>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio</b>		
<i>Contenidos</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Estándares de aprendizaje</i>
<p><i>Nociones básicas de diseño de objetos.</i></p> <p><i>Funciones, morfología, y tipología de los objetos.</i></p> <p><i>Relación entre objeto y usuario.</i></p> <p><i>-Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.</i></p>	<p><i>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</i></p>	<p><i>1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</i></p>
	<p><i>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar y explicar los diferentes parámetros sobre los que se asienta el diseño objetual, función, forma, tipología, estética y comunicabilidad del producto según su contexto.</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p><i>1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</i></p>
	<p><i>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</i></p>	<p><i>2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</i></p>

	<p><i>El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de diseñar en equipo un objeto funcional sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general. Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización como la función específica del objeto así como el espacio en el que se va a utilizar. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>5º Competencias sociales y cívicas</i></p>	<p><i>2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.</i></p>
		<p><i>2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</i></p>
		<p><i>2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</i></p>
		<p><i>2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo</i></p>
<p><i>El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales.</i></p> <p><i>Distribución y circulación. Iluminación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos</i></p>	<p><i>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</i></p> <p><i>El criterio permite establecer la capacidad del alumno para proyectar</i></p>	<p><i>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</i></p>



<p><i>empleados en el diseño de interiores:</i></p> <p><i>características técnicas, estéticas y constructivas.</i></p> <p><i>Envase y embalaje.</i></p> <p><i>Diseño de indumentaria.</i></p>	<p><i>el diseño de un espacio interior, desde un programa de necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general.</i></p> <p><i>Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización, como la función específica del espacio, así como los elementos estéticos empleados y el tipo de iluminación. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</i></p> <p><i>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i></p> <p><i>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p>	
	<p><i>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas,</i></p>	<p><i>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</i></p>

	<p><i>morfología y bienestar humanos.</i></p> <p><i>El criterio permite constatar si el alumno hace un uso conveniente de los principios ergonómicos y antropométricos a la hora de proyectar sus diseños, valorando la importancia que estos aspectos tienen en el bienestar de las personas, por lo que se debe de considerar no solo la función y el aspecto visual del diseño, sino también la adaptación de los mismos al consumidor final del producto, preservando para ello su salud y mejorando su bienestar general.</i></p> <p><i>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i></p>	<p><i>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</i></p>
--	--	---

## **B) Contribución de la materia al desarrollo de las competencias:**

La materia de Diseño contribuye a la adquisición de las competencias clave, por su carácter teórico-práctico e integrador, integrando la búsqueda personal expresiva en el proceso creativo en la realización de proyectos que contemplan la planificación, supervisión y evaluación del resultado.

Desde el Diseño se contribuye al desarrollo de la competencia **Comunicación lingüística** ya que muchos campos del diseño integran múltiples lenguajes, entre los que debemos destacar el oral y el escrito, por lo que para generar muchos de los diseños actuales debemos hacer un uso apropiado del lenguaje oral y escrito, para de este modo crear mensajes o para comprender los existentes, lo que exige un conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, de las convenciones sociales del lenguaje, de sus valores y aspectos culturales y de su versatilidad en función del contexto y la intención comunicativa. Esta es la razón por la que la competencia lingüística será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto de los términos específicos de la asignatura, así como en la forma adecuada de expresar ideas, sentimientos, emociones, siempre desde la interacción de los diferentes lenguajes que intervienen en el campo del diseño

Otra competencia que se desarrolla eficazmente la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**. La competencia matemática la desarrollará con el uso del lenguaje simbólico, profundización en los aspectos espaciales mediante la geometría y representación objetiva de las formas, la visión razonada y capacidad crítica al afrontar los trabajos o proyectos. Pero además, la resolución de problemas técnicos que precisa la materia, conlleva la utilización de herramientas y procesos de carácter científico-técnico que le permitan dar respuestas eficaces y viables, por lo que el alumno deberá utilizar de manera regular procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis o la reflexión posterior, a la hora de trabajar dentro de Diseño.

La **competencia digital** es desarrollada a través del uso de las TIC como medio de búsqueda y ampliación de la información y con el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, ofreciendo soportes y herramienta que facilitan los procesos creativos de una forma más actual. La creación de nuevas imágenes o su manipulación, la elabora proyectos, presentación, buscar información y almacenamiento, son procesos que en la actualidad se realizan haciendo uso de las TIC de una manera eficaz y generalizada, por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la actividad del diseño se hace ya imprescindible, contribuyendo por tanto la materia de manera importante a esta competencia clave.

Por esta razón desde la materia de Diseño se contribuye a la competencia **Aprender a aprender**, pues favorece en el alumno una mayor la gestión de sus propias capacidades y conocimientos gracias al desarrollo de proyectos en los que el alumnado se enfrenta

a la toma de decisiones, a la búsqueda de recursos, a la reflexión sobre la toma de decisiones y procesos convenientes, así como a realizar análisis críticos de los resultados conseguidos.

También favorece procesos experimentales en los que el alumno se inicia en el campo de la investigación reflexiva, por lo que estos procesos le permiten complementar otras áreas de conocimiento. También facilita el aprendizaje de las experiencias ajenas, al trabajar en proyectos en equipo

Tampoco debemos olvidar la contribución que la materia hace a **Las competencias sociales y cívicas** al acercar al alumno al mundo del diseño desde su realización y el estudio de los diferentes estilos y épocas, remarcando la importancia del diseño como reflejo de la sociedad, por lo que además fomenta en el alumno una mirada sobre las realidades históricas que enriquecen su identidades individuales y colectivas. También favorece una actitud de mayor respeto y tolerancia al trabajarse la materia a través de los proyectos que requieren la colaboración colectiva. Por lo que el respeto, la aceptación de las producciones ajenas, la valoración de las diferentes manifestaciones del diseño en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que han de desarrollarse dentro de esta materia.

Del mismo modo la materia de Diseño contribuye de manera notable a desarrollar la competencia **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**. Ya que el proceso que va desde la exploración inicial hasta el producto final requiere una planificación previa y demanda un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados. Así mismo, los procesos de trabajo exigen la elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr y la revisión constante de lo que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso. Todo lo cual nos obliga al alumno a trabajar con autonomía e iniciativas personal al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, originales e innovadoras, lo que además potencia la capacidad para percibir, memorizar, imaginar, analizar posibilidades y limitaciones, crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

Por último destacar que **La competencia en conciencia y expresiones culturales** se desarrollará a partir del estudio de la historia y evolución del diseño, los tipos y campos de aplicación a lo largo de la historia y las diferentes corrientes que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la Historia del diseño. Por lo que desde la materia el alumnado se socializa y construye su identidad a partir del

conocimiento de los productos del diseño que les rodean: moda, cine, música, estéticas corporales... Tomando el alumno conciencia de las posibilidades que ofrece el diseño para contribuir a comprender y a la transformar de la sociedad y la cultura actual.

### **C) Criterios de calificación:**

#### **Calificación en cada evaluación:**

Se propondrán proyectos prácticos y trabajos escritos para calificar al alumno/a. La **calificación de cada evaluación** será la suma del **80%** de la nota media obtenida en los **proyectos** (realizados a mano o por ordenador) y el **20%** de los **trabajos escritos** (informes de los proyectos gráficos, actividades de investigación y análisis, resúmenes de conceptos teóricos...).

Habrà que entregar todos los proyectos y trabajos escritos propuestos. Se fijará una fecha de entrega para cada uno. Retrasarse en la fecha de entrega sin una causa debidamente justificada supondrá una penalización de dos puntos sobre la nota de cada actividad.

#### **Calificación de la Evaluación Final Ordinaria:**

Para la calificación global del curso se tendrán en cuenta las calificaciones de las tres evaluaciones cuantitativas. Se realizará la **media ponderada** de las mismas, considerando los criterios de evaluación empleados en cada periodo.

#### **Recuperación de la materia:**

Los alumnos/as que una vez acabado el curso no obtengan una calificación positiva en la Evaluación Final Ordinaria tendrán que presentarse a la Prueba Extraordinaria que tendrá lugar en las fechas que se determinen. En esta prueba los alumnos se examinarán de aquellos contenidos no adquiridos durante el curso.

#### **Calificación de la Prueba Extraordinaria:**

Para obtener la calificación de la Evaluación Final Extraordinaria, se hará la media de las calificaciones de la Evaluación Final Ordinaria y de la calificación de la Prueba Extraordinaria. En todo caso, se considerará aprobada la asignatura si se aprueba la Prueba Extraordinaria.

#### **- Sistema de recuperación:**

Aquellos alumnos que no tengan un progreso adecuado y suspendan alguna evaluación tendrán la opción de recuperar la misma rehaciendo y presentando los trabajos en que hubieran tenido una calificación negativa o aquellos que no hubieran entregado en su momento.

#### **D) Procedimientos e instrumentos de evaluación:**

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán diversos y estarán adecuados a cada una de las unidades didácticas y evaluaciones. Serán los siguientes:

- **Observación sistemática:** cuestiones relacionadas con los indicadores que nos permitan seguir el desarrollo del proceso de aprendizaje: las actitudes en la interacción entre alumnos, la adquisición de hábitos en la realización de trabajos, la autonomía en la realización de los ejercicios y el esfuerzo.
- **Seguimiento de los proyectos** individuales y colectivos realizados por los alumnos. Su evaluación permitirá apreciar el progreso en la adquisición de los contenidos, así como detectar aquellas cuestiones que no han quedado claras y aquellos contenidos que será necesario reforzar. En ocasiones, será el propio alumno el que tenga que autoevaluar estas fichas y trabajos, corregidos para toda la clase, lo que proporciona al alumno conciencia de sus logros y refuerza su capacidad crítica.
- De forma general, para la calificación de los trabajos se utilizarán **rúbricas**. De este modo cada alumno tendrá la posibilidad de conocer detalladamente los aspectos donde falla.
- **Diálogo individual y en grupo:** Herramienta para la evaluación previa de algunos de los contenidos a desarrollar, así como para detectar rápidamente, individual o colectivamente, la adquisición de algunos de los contenidos necesarios para avanzar en el proceso de aprendizaje.
- **Prueba objetiva:** será el instrumento para evaluar al alumno/a que tenga que realizar la Prueba Extraordinaria. Servirá para valorar la adquisición de los contenidos no adquiridos por este alumno/a durante el curso.