



MANUEL  
GUTIÉRREZ  
ARAGÓN

## **Departamento de Artes Plásticas**

**Curso 2023/24**

## **Diseño**

**2º de Bachillerato de Artes**

**Información para alumnos/as**

**ÍNDICE**

<b>A)</b>	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	1
<b>B)</b>	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	10
<b>C)</b>	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	28

**A) Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:**

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales mecanizados van superponiéndose y sobrepasando a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia. En consecuencia, el concepto se va acercando a su acepción más actual. Gracias al diseño se mejora nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es, a su vez, un motor generador de consumo. Por este motivo, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales. Junto a esta reflexión de sostenibilidad surge un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un diseño cada vez más inclusivo.

El conocimiento del diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y figuras relevantes, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El diseño proporciona al alumnado herramientas para

desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina.

Por otro lado, y de manera transversal, se incluye en los temas de análisis propios de la materia la transformación que ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto, como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos.

La materia de Diseño proporciona al alumnado los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el diseño y sienta las bases para afrontar estudios superiores relacionados con esta disciplina. Supone una aproximación tanto a los principales campos del diseño como a distintas metodologías de análisis, estudio y creación, que son aplicables también a otros ámbitos de conocimiento. Para ello, la materia se organiza en torno a los siguientes cuatro grandes ejes temáticos. En un primer lugar, un análisis reflexivo y crítico del mundo que rodea al alumnado, tanto el natural como el artificial, que permitirá identificar las estructuras formales, semánticas y comunicativas de los productos de diseño y de formas presentes en la naturaleza mediante la decodificación de su lenguaje específico. En segundo lugar, el conocimiento de las técnicas, herramientas y procedimientos analógicos y digitales de creación, composición, representación y presentación propios del diseño bidimensional y tridimensional. En un tercer lugar, la profundización en las metodologías proyectuales aplicadas al desarrollo de productos innovadores y creativos sobre la base del diseño inclusivo. Y, por último, en cuarto lugar, el estudio de la relación entre forma y función en el diseño.

Las competencias específicas de la materia de Diseño se formulan en torno a esos cuatro ejes que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están diseñadas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera global y simultánea, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni representa ninguna jerarquía entre ellas.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero, denominado «Concepto, historia y campos del diseño», permite abordar la evolución histórica del diseño, así como conceptos más recientes como el diseño sostenible o el diseño inclusivo. Este bloque también incluye los diversos campos de aplicación del diseño, así como una reflexión sobre ausencias y olvidos en este ámbito, como el de las mujeres diseñadoras o las aportaciones al diseño contemporáneo de culturas que no pertenecen al foco occidental. «El diseño: configuración formal y metodología» es la

denominación del segundo bloque, que abarca los elementos básicos del lenguaje propio del diseño y sus formas de organización, desde la sintaxis visual y los significados, hasta las diferentes fases del proceso de diseño. En este bloque se incorpora asimismo una aproximación a aspectos relacionados con la propiedad intelectual. El tercer bloque, titulado «Diseño gráfico», incorpora los campos propios del diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También recoge las técnicas propias del diseño gráfico y la maquetación, además de la concepción de proyectos de comunicación gráfica.

El cuarto y último bloque, denominado «Diseño tridimensional», atiende al diseño de producto y el diseño de espacios. En este bloque se incluyen los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto, considerando también el “packaging” o la representación de volúmenes. Este último bloque introduce los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, además del de diversidad funcional. En cuanto al diseño de espacios, se recogen, por un lado, sus tipologías y las sensaciones que estos generan y, por otro, el diálogo entre el diseño y la funcionalidad de los espacios, incorporando la perspectiva del diseño inclusivo. El aprendizaje de estos saberes cobra todo su sentido gracias al papel fundamental que juegan en el proceso de adquisición de las competencias específicas. Por ello, el orden secuencial en el que están presentados no debe interpretarse como una invitación a que sean tratados de manera sucesiva; al contrario, será necesario abordarlos de manera integral, con el fin de facilitar al alumnado una visión global del diseño. De manera transversal, se incorporará el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como al tridimensional.

Para favorecer la adquisición de las competencias específicas de la materia, es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades de creación, innovación, trabajo en equipo y experimentación con diferentes técnicas, tanto tradicionales como digitales. En el desarrollo de estas situaciones, los bloques de saberes se trabajan conjuntamente, siempre de acuerdo a la naturaleza de la situación de aprendizaje.

De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquieren y se aplican de manera interrelacionada y progresiva, profundizando en su grado de complejidad. Estas situaciones de aprendizaje deben proporcionar una visión de las oportunidades de desarrollo personal, académico y profesional que ofrece esta materia, y facilitar la posible transferencia de estos aprendizajes a otros campos o disciplinas. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal aspectos relacionados con la prevención y gestión responsable de los

residuos, así como sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos.

También se debe propiciar la reflexión sobre otros aspectos relevantes relacionados con el impacto sociocultural de esta disciplina, como el consumo responsable o la propiedad intelectual para proteger la creatividad propia y ajena.

Por último, no hay que olvidar que diseñar es planificar y, por tanto, anticipar las actuaciones e intervenciones para obtener la solución a un problema determinado. El objetivo del diseño es mejorar el entorno, y con él, la calidad de vida, mediante la mejora de los productos que utilizamos. El diseño implica trabajo interdisciplinar, interacción de saberes, conexión de disciplinas; en definitiva, se trata de una gran herramienta a disposición del alumnado capaz de aprovechar su poder de transformación.

**La materia “Diseño” contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en el siguiente modo:**

- **Competencia en comunicación lingüística [CCL]:** Se desarrollará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, que reúne y combina tres lenguajes básicos ligados a la forma: el de la imagen, el signo y el esquema. Se fomentará además la utilización del lenguaje verbal, en su expresión escrita y oral, empleando el alumnado los términos específicos de la materia para redactar los informes de sus proyectos, analizarlos y valorarlos críticamente.
- **Competencia plurilingüe [CPL]:** El estudio, análisis y observación de diseños realizados por personas de distintas épocas, orígenes y culturas promueve la utilización de lenguas diferentes, de forma satisfactoria para el aprendizaje y la comunicación.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería [STEM]:** Se adquiere por el uso de conceptos matemáticos, relacionadas con la geometría de las formas, así como sobre las proporciones y escalas entre los objetos dibujados y la realidad. También se adquiere por el empleo de los sistemas de representación de la geometría descriptiva, la representación normalizada de objetos y espacios en los sistemas diédrico, axonométrico y cónico.
- **Competencia digital [CD]:** Tener un dominio de aplicaciones informáticas es básico para cualquiera de los campos del diseño y por ello es necesario que el alumnado adquiera habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Se hará hincapié por el aprendizaje del software de Adobe, especialmente en el Programa Adobe Illustrator, por ser el más utilizado en el diseño gráfico profesional. También se empleará Internet

para la búsqueda, selección y almacenamiento de la información, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además de promoviendo el respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** la adquisición de habilidades básicas relacionadas con el diseño favorece las capacidades de atención y de autocrítica, así como el desarrollo del pensamiento abstracto, la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- **Competencia ciudadana [CC]:** Proporciona valores de tolerancia y respeto ante las diferencias, referidas a cualquier condición o circunstancia personal o social, o en relación con los criterios, las ideas o los gustos personales, expresado a través de la valoración crítica de los proyectos de diseño propios o ajenos.
- **Competencia emprendedora [CE]:** Promueve en el alumnado un pensamiento divergente y el desarrollo de la creatividad, incentivando la búsqueda de alternativas y soluciones variadas ante un determinado reto, propuesta o necesidad. Por otro lado, también se contribuye al fomentar la puesta en práctica de la capacidad organizativa durante las distintas fases del proceso de diseño, desarrollando el sentido de la responsabilidad individual dentro de un grupo de trabajo, y a afianzar el desarrollo personal y la autoestima en el alumnado.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CEC]:** Se logra al integrar las capacidades creativas del diseño, estéticas y de valor crítico del patrimonio cultural, prestando especial atención a las distintas tendencias y escuelas de diseño, desde finales del siglo XIX hasta la actualidad.

#### **Competencias específicas y su contribución a los descriptores del Perfil de salida:**

- 1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.**

La diversidad del patrimonio natural, cultural y artístico es una riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus estructuras internas y los procesos

materiales y conceptuales empleados en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades. Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la actividad humana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio resulta complejo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que deben conocerse para comprender mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta. La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como valorar el peso de la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre estos dos conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño. El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como a partir del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2

**2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.**

El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual

se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto.

También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o la de la aportación de las culturas no occidentales.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

- 3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión donde mayoritariamente a estrategias comerciales y de márketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al “packaging” de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportará herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.**

Para ello, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, así como la composición (orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de



diseño, lo que le permitirá tanto reconocerlos en su entorno como aplicarlos en sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

**4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.**

El diseño gráfico, de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público objetivo al que se destina el producto. El alumnado debe evaluar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de representación y presentación –incluido el entorno digital–, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto como el producto final que hay que generar. Al valorarlos se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que permite aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.

Dentro del contexto global de sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación, como en la resolución y creación de los productos.

La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles proyecciones académicas o profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y den una respuesta diversa e imaginativa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante que los alumnos y alumnas sean capaces de responder con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se planteen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

**5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.**

La actividad del diseño consiste en plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversas propuestas. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado. En este sentido, la adaptación creativa de productos de diseño preexistentes es un ejercicio muy enriquecedor para el alumnado, que le permite, además, familiarizarse con las regulaciones que protegen la propiedad intelectual, asimilándola como un elemento esencial para el ejercicio de una ciudadanía responsable y respetuosa.

Por otra parte, el desarrollo de la propuesta podrá complementarse con la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, reforzando de esta manera la autoestima del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.**

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la comunicación y no como un condicionante. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, contribuye a la construcción y el

enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado.

Por otra parte, entre los cambios que han enriquecido la disciplina en las últimas décadas, se encuentran los producidos por la incorporación de la sostenibilidad y el diseño inclusivo. Este último implica una modificación en la mentalidad respecto al paradigma de la normalidad, ya que parte de la idea de que las limitaciones no corresponden a las personas, sino que se producen en la interacción entre estas y el entorno y los objetos. Esta categoría del diseño, también conocida como total o universal, considera en su origen las habilidades, en lugar de proponer adaptaciones a una solución de diseño no inclusiva. Así pues, esta competencia pretende que el alumnado tome conciencia de que el diseño inclusivo esté en la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, y que sea también el punto de partida desde el que argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes, tanto en proyectos individuales como colectivos. Del mismo modo, los alumnos y alumnas han de considerar la sostenibilidad en sus propuestas, teniendo en cuenta para ello aspectos económicos, sociales y ecológicos. El alumnado ha de valorar el diseño inclusivo y la sostenibilidad como herramientas de transformación de la sociedad, tanto en lo personal como en lo compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociales, académicos y profesionales, y no debe olvidar lo relativo a la propiedad intelectual, siempre importante en los trabajos de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

## **B) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:**

**Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia** (según el *Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*) **se organizan en siete unidades didácticas que se exponen a continuación:**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: CONCEPTO DE DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN
<b>Justificación:</b> Introducir al alumnado en el concepto de Diseño y sus campos de actuación, para que comprenda que un buen diseño no solo debe buscar la estética,

sino además responder con eficiencia a una necesidad. Además se pretende que el alumnado aprecie la importancia del diseño en la evolución de nuestra sociedad y su impacto medioambiental, social y cultural.

**Competencia específica 1:**

- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.

Conexión con descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2

Criterios de evaluación:

1.2. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, a través de su observación y análisis, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

**Competencia específica 2:**

- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

Conexión con descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

Criterios de evaluación:

2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.

2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.

**Saberes básicos:**

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.
- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul> <p>B. El diseño: configuración formal y metodología.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> </ul> <p><b>Contenidos complementarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El Diseño en España: importancia del Diseño y la innovación en España, evolución histórica, “Premios Nacionales de Diseño”, escuelas de diseño y centros principales.</li> </ul> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación sobre el concepto de Diseño como “forma” y “función”, apreciando su importancia en la evolución de España en las últimas décadas.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> Presentación sobre “El Diseño” (concepto y campos de actuación) elaborada por el profesor. Documental: “Función y Forma. Una mirada al Diseño y a la innovación en España”. Internet.</p>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Aula invertida.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 2:</b></p> <p><b>LOGOTIPOS</b></p>
<p><b>Justificación:</b> En esta unidad se introduce al alumnado en el campo del diseño gráfico, cuya actividad busca transmitir mensajes específicos a grupos sociales con objetivos determinados, combinando textos y gráficos para comunicarse visualmente. Además de comprender su función, observando y analizando distintas imágenes, el alumnado tendrá que crear el logotipo para la imagen corporativa de una marca o entidad, acercándose así al mundo de la publicidad y propaganda.</p>
<p><b>Competencia específica 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.</li> </ul>

Conexión con descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2
<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>1.1. Observar y analizar estructuras presentes en la naturaleza con el fin de entender e identificar la relación entre su forma y su función.</p> <p>1.2. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, a través de su observación y análisis, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>1.3. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida.</p>
<p><b>Competencia específica 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones</p>

sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

**Saberes básicos:**

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.
- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

- Diseño y función.
- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Simbología.
- Teorías de la percepción visual aplicadas al diseño.
- Sintaxis de la imagen bidimensional.
- Composición y ordenación de las formas y composición modular. Esquemas compositivos, ritmos, repeticiones. Significado y simbología de los mismos
- Dimensión semántica del diseño.
- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.

C. Diseño gráfico.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.
- El diseño gráfico y la composición.
- Procesos y técnicas de diseño gráfico, analógicas y digitales.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
- La señalética y sus aplicaciones.

**Contenidos complementarios:**

- Diseño de logotipos: características que debe cumplir un buen logotipo.
- Herramientas básicas de Adobe Illustrator.

**Situaciones de aprendizaje / Proyectos:**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del logotipo para una marca comercial o entidad, cumpliendo ciertos condicionantes.</li> <li>• Análisis y valoración crítica de logotipos.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> Presentaciones elaboradas por el profesor sobre: diseño de logotipos (concepto, características que deben cumplir y estructuras compositivas), asimetría y simetría (tipos), y estilos de diferentes épocas. Documento en Word (y ejemplos) sobre el análisis de un logotipo (abordando cuatro apartados: estilo e implicaciones éticas y sociales; aspectos funcionales y simbólicos, características, materiales y técnicas; justificación y autocrítica). Adobe Illustrator. Internet.</p>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Aula invertida.</li> <li>• Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.</li> <li>• Design Thinking.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 3:</b> <b>EI PACKAGING</b></p>
<p><b>Justificación:</b> En esta unidad se introduce al alumnado en el diseño de packaging, que proyectará un envase para una marca o entidad (incluyendo el logotipo creado en la unidad anterior). Igualmente, en el transcurso del proceso se procurará que el alumnado reflexione sobre su papel como consumidor responsable y sostenible y también sobre la manipulación de la publicidad y la propaganda.</p>
<p><b>Competencia específica 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión donde mayoritariamente a estrategias comerciales y de márketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al “packaging” de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que</li> </ul>



<p>idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportará herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.</p> <p>Conexión con descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.</p>
<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>
<p><b>Competencia específica 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del</li> </ul>

producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

Conexión con descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

**Saberes básicos:**

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

- Diseño y función.
- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Simbología.
- Teorías de la percepción visual aplicadas al diseño.
- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.
- Composición y ordenación de las formas y composición modular. Esquemas compositivos, ritmos, repeticiones. Significado y simbología de los mismos
- Dimensión semántica del diseño.
- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.

C. Diseño gráfico.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.
- El diseño gráfico y la composición.
- Procesos y técnicas de diseño gráfico, analógicas y digitales.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
- La señalética y sus aplicaciones.

D. Diseño tridimensional.

- Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- El “packaging”: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.

**Contenidos complementarios:**

- La imagen corporativa: publicidad y marketing.
- Diseño de naming.
- Diseño de branding.
- El briefing.
- Adobe Illustrator: herramientas básicas.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Diseño de packaging: elaboración de un envase publicitario (caja de cartón) para una marca o entidad creada por el alumno/a, utilizando el logotipo diseñado en la unidad didáctica anterior.

**Recursos:** Presentaciones elaboradas por el profesor sobre: imagen corporativa, publicidad y marketing, diseño de naming y branding, briefing y packaging; la tipografía, tipos de fuentes y su aplicación en publicidad. Vídeos de YouTube. Adobe Illustrator. Envases reales de productos diversos. Internet.

**Metodología:**

- Trabajo individual.
- Aula invertida.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

**UNIDAD DIDÁCTICA 4:  
EL CARTEL PUBLICITARIO**

**Justificación:** Para completar la formación sobre diseño de comunicación gráfica, se pone al alumnado en la situación de diseñar un cartel publicitario para un evento real: “las charlas y actividades sobre diseño, sostenibilidad y tecnología que se pretenden realizar en el IES el 4 de marzo - Día mundial de la Ingeniería para el Desarrollo Sostenible establecido por la UNESCO”.

**Competencia específica 4:**

- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar

<p>críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p> <p>Conexión con descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida.</p>
<p><b>Competencia específica 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>B. El diseño: configuración formal y metodología.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> <li>- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Simbología.</li> <li>- Teorías de la percepción visual aplicadas al diseño.</li> <li>- Sintaxis de la imagen bidimensional.</li> </ul>

- Composición y ordenación de las formas y composición modular. Esquemas compositivos, ritmos, repeticiones. Significado y simbología de los mismos.
- Dimensión semántica del diseño.
- Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.

#### C. Diseño gráfico.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.
- El diseño gráfico y la composición.
- Procesos y técnicas de diseño gráfico, analógicas y digitales.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
- La señalética y sus aplicaciones.

#### Contenidos complementarios:

- Diseño sostenible.

#### Situación de aprendizaje / Proyecto:

- Diseño de un cartel publicitario para las charlas y actividades sobre diseño, sostenibilidad y tecnología, que se realizarán en el IES el 4 de marzo.

**Recursos:** Presentaciones elaboradas por el profesor sobre diferentes usos de la tipografía en carteles publicitarios. Enlaces y vídeos sobre el Día mundial de la ingeniería para el desarrollo sostenible. Adobe Illustrator. Internet.

#### Metodología:

- Trabajo individual.
- Aula invertida.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

### UNIDAD DIDÁCTICA 5:

#### SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO

**Justificación:** Antes de abordar el diseño de productos, es conveniente adquirir saberes básicos sobre los sistemas de representación, necesarios para realizar los proyectos de diseño de productos y de interiores que se realizarán en las unidades siguientes. Gracias al portfolio de láminas que se propone, el alumnado aprenderá a representar objetos tridimensionales en los sistemas diédrico y axonométrico, además

de construir escalas gráficas y conocer las normas de acotación. También aplicará lo aprendido para diseñar un primer proyecto más sencillo, el diseño de un “juguete”. Todos los alumnos realizarán el mismo proyecto y se enfrentarán a los mismos retos y dificultades. Esto promoverá el intercambio de conocimientos y por tanto, el aprendizaje colaborativo.

**Competencia específica 5:**

- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

Conexión con descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.

5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en una de las fases de un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo.

**Competencia específica 6:**

- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

Conexión con descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

**Saberes básicos:**

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
- Diseño inclusivo.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

**B. El diseño: configuración formal y metodología.**

- Diseño y función.
- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Simbología.
- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.

**D. Diseño tridimensional.**

- Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. Perspectiva isométrica. Vistas (Planta, alzado y perfil). Acotación de vistas.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.

**Contenidos complementarios:**

- Precedentes en el diseño de juegos de construcción: Caroline Pratt, bloques de Lego y Tente.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Diseño de un “Juguete”: pieza sencilla de un juego de construcción que combine diferentes formas tridimensionales (prismas y cilindros) y esté realizado con materiales respetuosos con el medio ambiente.

**Recursos:** Portfolio de láminas, apuntes y presentaciones elaborados por el profesor. Internet.

**Metodología:**

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en pequeño grupo.
- Aula invertida.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

<p style="text-align: center;"><b>UNIDAD DIDÁCTICA 6:</b> <b>PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTOS</b></p>
<p><b>Justificación:</b> Una vez aprendidas nociones básicas de los sistemas de representación (diédrico y axonométrico) y normalización, el alumnado se enfrentará al diseño de objetos simples del entorno (como por ejemplo: banco de paseo, mesa de centro de salón, papelera, buzón de correos, farola, lámpara de pie...). Para estos diseños se inspirará en algunas de las tendencias y escuelas de diseño más relevantes desde finales del s. XIX hasta la actualidad. También elaborará informes de los mismos, analizándolos y valorándolos de manera crítica.</p>
<p><b>Competencia específica 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.</p>
<p><u><b>Criterios de evaluación:</b></u></p> <p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p>
<p><b>Competencia específica 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión donde mayoritariamente a estrategias comerciales y de márketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al “packaging” de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad</li> </ul>



<p>comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportará herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.</p> <p>Conexión con descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.</p>
<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p> <p>5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en una de las fases de un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>A. Concepto, historia y campos del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> </ul>

- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.
- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
- Diseño inclusivo.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Referentes del diseño de Cantabria.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

**B. El diseño: configuración formal y metodología.**

- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.

**D. Diseño tridimensional.**

- Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. Perspectiva isométrica. Vistas (Planta, alzado y perfil). Acotación de vistas.
- Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- Diseño de moda o indumentaria.

**Contenidos complementarios:**

- Diseño multifuncional, inclusivo y respetuoso con el medio ambiente.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Diseño de objetos del entorno inspirados en diferentes tendencias y escuelas del diseño, con un enfoque multifuncional, inclusivo y respetuoso con el medio ambiente.

**Recursos:** Apuntes sobre la historia del diseño. Presentación sobre el diseño de producto. Internet.

**Metodología:**

- Trabajo individual.
- Aula invertida.

- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

### UNIDAD DIDÁCTICA 7: DISEÑO DE INTERIORES

**Justificación:** En esta última unidad didáctica se pretende que el alumnado trabaje en pequeño grupo, diseñando en perspectiva cónica diferentes espacios de un mismo proyecto de diseño de interiores inclusivo y sostenible. Cada alumno/a tendrá que participar activamente, asumiendo la tarea que reparta y decida el equipo de trabajo.

#### Competencia específica 4:

- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

Conexión con descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

4.3. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.

4.4. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.

#### Competencia específica 6:

- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

Conexión con descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.

6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.

**Saberes básicos:**

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.
- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.
- Diseño inclusivo.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

- Diseño y función.
- Dimensión semántica del diseño.
- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Técnicas, procedimientos y materiales.
- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

D. Diseño tridimensional.

- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio.
- El diseño inclusivo de espacios.

**Contenidos complementarios:**

- Perspectiva cónica. Representación de objetos y espacios interiores mediante este sistema de representación.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Diseño en equipo de un espacio interior público, inclusivo y sostenible.

**Recursos:** Presentación de proyectos de diseño de interiores. Vídeos sobre diseño inclusivo y diseño sostenible. Internet.

**Metodología:**

- Trabajo individual.
- Aula invertida.
- Trabajo cooperativo: en pequeño grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Design Thinking.

**Distribución temporal de estas unidades didácticas y número de sesiones de cada unidad:**

Presentación de la asignatura – 1 sesión

**Primera evaluación:**

Unidad 1 – 3 sesiones

Unidad 2 – 18 sesiones

Unidad 3 – 9 sesiones

**Segunda evaluación:**

Unidad 4 – 9 sesiones

Unidad 5 – 18 sesiones

**Tercera evaluación:**

Unidad 6 – 18 sesiones

Unidad 7 – 9 sesiones

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características de los grupos de alumnos.

**C) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:**

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

- **Evaluación inicial:** las primeras actividades del curso se emplearán para conocer las destrezas del alumnado y las motivaciones del alumnado para escoger la materia. Así se podrá comprobar los conocimientos previos de los alumnos y su diversidad. Todo esto de manera personalizada, lo que permitirá adaptar el ritmo de la programación a las respuestas del alumnado.

- **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 los proyectos, su autonomía y el esfuerzo.

- **Seguimiento de las actividades de evaluación:** permitirá apreciar el progreso en la adquisición de los saberes y competencias, así como detectar aquellas cuestiones que no han quedado claras y aquello que será necesario reforzar. Estas actividades serán variadas, diseñadas en función de las competencias específicas que debe adquirir el alumno/a: actividades escritas (de síntesis, investigación, opinión personal...), proyectos (incluirán bocetos y producciones finales), informes de los proyectos, prueba objetiva (para aquellos alumnos que tengan que hacer la Prueba Extraordinaria), presentaciones orales...

**Para valorar las actividades de evaluación** y por tanto, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación:**

- **Diálogo individual y de grupo:** herramienta para la evaluación previa de algunos 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.

- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de las actividades, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.

- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** también en ocasiones, será el propio alumnado el que tenga que autoevaluar sus actividades, lo que proporciona al alumno conciencia de sus logros y refuerza su capacidad crítica.

- **Listas de control o cotejo:** para registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados; evaluar procesos de aprendizaje; identificar logros y áreas de mejora; evaluar productos terminados...

- **Diario de clase del profesor:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

#### **Criterios de calificación:**

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se emplearán una o varias

actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.

- La **calificación de cada evaluación (\*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.
- Se especifican a continuación los criterios y actividades de evaluación, **por evaluaciones:**

**Primera evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
<b>CE 1</b>	1.1. Observar y analizar estructuras presentes en la naturaleza con el fin de entender e identificar la relación entre su forma y su función. <b>(5 %)</b>	Análisis de logotipos (UD 2)	Rúbrica
	1.2. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, a través de su observación y análisis, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. <b>(5 %)</b>	Resumen “Forma y Función” (UD 1)  Análisis de logotipos (UD 2)	Rúbrica  Rúbrica
	1.3. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa. <b>(10 %)</b>	Análisis de logotipos (UD 2)  Informe del “Logotipo” (UD 2)	Rúbrica  Rúbrica
<b>CE 2</b>	2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de	Resumen “Forma y función” (UD 1)	Rúbrica

	manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales. <b>(2,5 %)</b>		
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. <b>(2,5 %)</b>	Resumen “Forma y función” (UD 1)	Rúbrica
<b>CE 3</b>	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(5 %)</b>	Informe del proyecto “Packaging” (UD 3)	Rúbrica
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(5 %)</b>	Informe del proyecto “Packaging” (UD 3)	Rúbrica
<b>CE 4</b>	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las	Bocetos del “Logotipo” (UD 2)	Rúbrica



	herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. <b>(15 %)</b>		
	4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida. <b>(10 %)</b>	Informe del “Logotipo” (UD 2)  Informe del Proyecto “Packaging” (UD 3)	Rúbrica  Rúbrica
<b>CE 5</b>	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. <b>(20 %)</b>	Proyecto “Packaging” (UD 3)	Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. <b>(20 %)</b>	“Práctica I de Illustrator” (UD 2)  Proyecto “Packaging” (UD 3)	Rúbrica  Rúbrica

**Segunda evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
<b>CE 4</b>	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación	Proyecto “Cartel” (UD 4)	Rúbrica

	buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. <b>(5 %)</b>		
	4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida. <b>(10 %)</b>	Informe “Cartel” (UD 4)	Rúbrica
<b>CE 5</b>	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. <b>(30 %)</b>	Proyecto “Juguete” (UD 5)	Rúbrica
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia. <b>(5 %)</b>	Informe “Juguete” (UD 5)	Rúbrica
	5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en una de las fases de un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo. <b>(5 %)</b>	Informe “Juguete” (UD 5)	Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así	Proyecto “Cartel” (UD 4)  Portfolio “Dibujo técnico aplicado” (UD 5)	Rúbrica   Diario de clase / control y cotejo

	como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. <b>(40 %)</b>		
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual. <b>(5 %)</b>	Presentación proyecto “Cartel” (UD 4)	Cuestionario de autoevaluación y coevaluación

**Tercera evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
<b>CE 2</b>	2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales. <b>(2,5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto” (UD 6)	Rúbrica

	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. <b>(2,5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto” (UD 6)	Rúbrica
<b>CE 3</b>	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto”	Rúbrica
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto”	Rúbrica
<b>CE 4</b>	4.3. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. <b>(2,5 %)</b>	Informe individual del proyecto de “Diseño de interiores” (UD 7)	Cuestionario autoevaluación y coevaluación

	4.4. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado. <b>(2,5 %)</b>	Informe individual del proyecto de “Diseño de interiores” (UD 7)	Cuestionario autoevaluación y coevaluación
<b>CE 5</b>	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. <b>(50 %)</b>	Proyectos de “Diseño de producto” (UD 6)	Rúbrica
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia. <b>(2,5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto” (UD 6)	Rúbrica
	5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en una de las fases de un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo. <b>(2,5 %)</b>	Informes de proyectos de “Diseño de producto” (UD 6)	Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual. <b>(2,5%)</b>	Informe individual del proyecto “Diseño de interiores” (UD 7)	Cuestionario autoevaluación y coevaluación

	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad. <b>(2,5 %)</b>	Informe individual del proyecto “Diseño de interiores” (UD 7)	Cuestionario autoevaluación y coevaluación
	6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas. <b>(20 %)</b>	Proyecto “Diseño de interiores” (UD 7)	Cuestionario autoevaluación y coevaluación

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final Ordinaria** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<b>CE 1 (6,66 %)</b>	1.1. Observar y analizar estructuras presentes en la naturaleza con el fin de entender e identificar la relación entre su forma y su función. <b>(1,66 %)</b>
	1.2. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, a través de su observación y análisis, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. <b>(1,66 %)</b>
	1.3. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa. <b>(3,33 %)</b>

<b>CE 2</b> <b>(3,33 %)</b>	2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales. <b>(1,66 %)</b>
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. <b>(1,66 %)</b>
<b>CE 3</b> <b>(6,66 %)</b>	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(3,33 %)</b>
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>(3,33 %)</b>
<b>CE 4</b> <b>(15 %)</b>	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. <b>(6,66 %)</b>
	4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante como el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida. <b>(6,66 %)</b>

	4.3. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. <b>(0,83 %)</b>
	4.4. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado. <b>(0,83 %)</b>
<b>CE 5 (38,33 %)</b>	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. <b>(33,33 %)</b>
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia. <b>(2,5 %)</b>
	5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en una de las fases de un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo. <b>(2,5 %)</b>
<b>CE 6 (30 %)</b>	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. <b>(20 %)</b>
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual. <b>(2,5 %)</b>



	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad. <b>(0,83 %)</b>
	6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas. <b>(6,66 %)</b>

- Aquellos alumnos/as que, en la ponderación global de estas competencias, no logren en total una calificación positiva (media superior al 50 %), tendrán que presentarse a la **Prueba Extraordinaria** en la fecha del mes de junio que determine la dirección del centro.

Esta Prueba Extraordinaria será diseñada de forma individual para cada alumno/a, según las competencias específicas que no hubiera adquirido durante el curso.

- Para la obtención de la **calificación de la Evaluación Final Extraordinaria** se tendrán en cuenta las calificaciones de las competencias específicas adquiridas por el alumno/a durante el curso, así como las que obtenga del resultado de la Prueba Extraordinaria, empleándose la misma ponderación que se especifica en la tabla anterior.

\* De acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para 2º de Bachillerato los resultados de evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).