



## **Departamento de Artes Plásticas**

**Curso 2023/24**

## **Diseño**

**2º Bachillerato de Artes**

## **Criterios de Evaluación**

**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 manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales. <b>(2,5 %)</b>	Resumen “Forma y función” (UD 1)	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>	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 herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. <b>(15 %)</b>	Bocetos del “Logotipo” (UD 2)	Rúbrica

	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 buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	Proyecto “Cartel” (UD 4)	Rúbrica

	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 como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. <b>(40 %)</b>	Proyecto “Cartel” (UD 4)  Portfolio “Dibujo técnico aplicado” (UD 5)	Rúbrica   Diario de clase / control y cotejo

	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</b> <b>(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 (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 (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</b> <b>(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</b> <b>(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).