

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Materia: DISEÑO
Nivel: 2º BACHILLERATO
Duración: 4 Horas semanales
Departamento: Artes Plásticas
Jefatura departamento: Gustavo Burgos Navajas
Docentes: Adriana Flórez-Estrada Mallart, Ana Gómez Rodríguez

Indice

1. INTRODUCCIÓN

2. MARCO NORMATIVO

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS

4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE DISEÑO 2º DE BACHILLERATO

5. PROBABILIDAD ACADÉMICA PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA DE DISEÑO

6. MEDIDAS DE ESTIMULACIÓN LECTORA

7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN MATERIAS PENDIENTES

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

9. FUENTES, MATERIAL DIDÁCTICO Y BIBLIOGRAFÍA

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

11. EVALUACIÓN DE LA MATERIA

1. Introducción

La presente programación didáctica de la materia de Diseño para 2.º de Bachillerato se orienta a consolidar los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en el curso anterior, profundizando en los procesos creativos, metodológicos y técnicos propios del diseño gráfico, de producto y de espacios. Esta asignatura busca desarrollar la capacidad del alumnado para idear, planificar y comunicar proyectos visuales coherentes, funcionales y estéticamente fundamentados, integrando la reflexión crítica con la práctica artística.

El curso se plantea como una preparación para la Prueba de Acceso a la Universidad y para futuros estudios relacionados con las enseñanzas artísticas superiores, el diseño, la arquitectura o la comunicación visual. Para ello, se promueve una metodología activa basada en el aprendizaje por proyectos, el análisis de referentes históricos y contemporáneos, y la resolución de problemas creativos desde la observación, la investigación y la experimentación.

La programación atiende a la diversidad del alumnado y adapta los procesos a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, potenciando la autonomía, la autoevaluación y el trabajo

cooperativo. Se fomenta el uso responsable de los medios digitales, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis visual, entendiendo el diseño como una herramienta para mejorar el entorno y la comunicación. En definitiva, la materia de Diseño en 2.º de Bachillerato pretende consolidar una formación sólida, técnica y conceptual que permita al alumnado afrontar con éxito los retos académicos y profesionales del ámbito creativo.

2. Marco Normativo

La programación responde a la normativa vigente y se adecua al contexto del centro, a las características del grupo y a las necesidades educativas específicas, garantizando la inclusión, la equidad y la atención personalizada.

1. Normativa autonómica básica

- El currículo de Bachillerato en La Rioja está regulado por el Decreto 43/2022, de 21 de julio, por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos de su organización, evaluación, promoción y titulación. ^[2]
- Además, existe el Decreto 30/2025, de 1 de julio, que modifica determinados artículos del Decreto 43/2022 para adaptarlo a nuevas directrices. ^[2]

2. Ubicación de “Diseño” en el currículo

Según el Decreto 43/2022:

- En la modalidad de Artes, vía Artes Plásticas, Imagen y Diseño, en 2.º de Bachillerato el alumnado cursa la materia obligatoria de modalidad Dibujo Artístico II más dos materias específicas de modalidad de elección. Entre las opciones de elección figura la materia “Diseño”. En concreto, el artículo 10.2-10.3 del decreto recogen que, para segundo curso de la vía Artes Plásticas, Imagen y Diseño, incluyen las materias de opción.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.

Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las herramientas necesarias que le permitan ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes períodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por

ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.

A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales reconoce el valor de la diversidad de patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella.

Entre las obras analizadas, se deben incorporar diferentes perspectivas, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversos objetos y obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración puede partir del análisis de los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales, del estudio de las diferencias entre lo estructural y lo accesorio, y de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico.

El análisis de objetos y obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas a la representación de objetos y obras tridimensionales, obviando los aspectos estilísticos o decorativos. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se va a

realizar. Asimismo, ha de identificar, seleccionar y aplicar las técnicas de elaboración y reproducción en función de los objetivos plásticos y comunicativos de la obra para poder resolver los problemas de configuración espacial planteados. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta el impacto ambiental de las herramientas y los materiales y deberá considerar las condiciones de seguridad del aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2 y CCEC4.1.

4. Elaborar proyectos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo del producto, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución. Para ello será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. Así el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

4. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS		SEPTIEMBRE-OCTUBRE 30 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	8% UD 7,5% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1		0% UD 3,5 EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	8% UD 7,5% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV

	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.	El/la alumno/a analiza 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	5% UD 5% EV
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. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad	Planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	10% UD 10% EV
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 2,5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	10% UD 7,5% EV
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. 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 expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	10% UD 8,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 7% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 20% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 10% UD

			0% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - El diseño gráfico y la composición - Procesos y técnicas de diseño gráfico.		• MEMORIA -LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa	

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. HISTORIA VISUAL THINKING		NOVIEMBRE 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7,5% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 3,5 EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7,5% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV

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. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños 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.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	10% UD 10% EV
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 2,5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 7,5% EV
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. 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 expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	7% UD 8,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	6% UD 7% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 20% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 10% EV
	6.3		0% UD 0% EV

Saberes básicos	Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque 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. - 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. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.	• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos	• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. RECURSOS GRÁFICOS		DICIEMBRE-ENERO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	10% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. 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 expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	7% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	6% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 9% EV

Saberes básicos	Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque 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. - 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. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. 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. - a 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. - Bloque D. Diseño tridimensional - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - 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.	• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos	• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. TIPOGRAFÍA		ENERO MARZO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. 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 expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	18% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 9% EV

	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.	El/la alumno/a identifica 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.	4% UD 2% EV
	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.	El/la alumno/a realiza 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.	4% UD 2% EV

Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque 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. - 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. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos	• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.- El diseño gráfico y la composición.- Procesos y técnicas de diseño gráfico.- a 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. <p>Bloque D. Diseño tridimensional</p> <ul style="list-style-type: none">- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.- 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. | | |
|--|--|--|

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. IMAGEN CORPORATIVA		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. 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 expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	18% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 9% EV

	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.	El/la alumno/a identifica 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.	4% UD 2% EV
	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.	El/la alumno/a realiza 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.	4% UD 2% EV

Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque 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. - 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. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa	

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.- El diseño gráfico y la composición.- Procesos y técnicas de diseño gráfico.- a 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. <p>Bloque D. Diseño tridimensional</p> <ul style="list-style-type: none">- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.- 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. | | |
|--|--|--|

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6. DISEÑO PRODUCTO		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. 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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	4.2. 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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a evalúa 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% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. 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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 19% EV
	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	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 9% EV
	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.	El/la alumno/a identifica 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.	4% UD 2% EV

Saberes básicos	Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque 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. - Tendencias, 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. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. 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. - a 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. Bloque D. Diseño tridimensional - Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico. - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - 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. - El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. - 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.	• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Referentes y fuentes documentales, bibliografía, webgrafía. • Bocetos Apuntes o ejercicios rápido	• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones • Observación directa

5. PROBIDAD ACADÉMICA PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

La probidad académica en la materia de Diseño constituye un principio fundamental que orienta la formación ética, crítica y profesional del alumnado. En este ámbito, la creatividad se sustenta en la honestidad intelectual, el respeto a la autoría y la integridad en el proceso de diseño. Se fomentará que los estudiantes desarrollen proyectos originales, valorando tanto el proceso como el resultado, y evitando cualquier práctica de copia o plagio que desvirtúe el trabajo personal o colectivo.

La probidad en el Diseño también implica la responsabilidad en la comunicación visual, la sostenibilidad de los materiales empleados y la coherencia entre la intención del mensaje y sus valores sociales, formación del alumnado como futuros diseñadores conscientes, íntegros y comprometidos con su entorno cultural y profesional. Se establecen las siguientes pautas para los casos en que los alumnos actúen en contra de las buenas prácticas en el proceso de aprendizaje de la materia.

1. PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: La no asistencia a clase en un 20 % o más de las horas de la materia supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua. Para poder optar al aprobado, el alumno deberá entregar los trabajos requeridos por el profesor y realizar una prueba objetiva al final del curso, en las fechas que se determinen.

2. TRABAJOS: La entrega de actividades o trabajos tendrá una fecha y lugar establecidos, y el incumplimiento de estos conllevará una disminución en la calificación. Si la situación se repite reiteradamente, la penalización podrá ser mayor.

La entrega de un ejercicio plagiado o de un trabajo de un compañero presentado como propio por parte de un alumno implicará ...

3. PRUEBAS OBJETIVAS: Llegar tarde al examen supondrá la imposibilidad de realizarlo. Copiar o realizar acciones deshonestas o tramposas durante este tipo de pruebas supondrá la retirada de la misma.

4. INTELIGENCIA ARTIFICIAL: Si la profesora no indica explícitamente que se puede usar la inteligencia artificial (IA) en las fases iniciales de los ejercicios propuestos, no se podrá emplear esta herramienta, pero en ningún caso para la ejecución de las propuestas finales. El incumplimiento de esta norma se considerará una falta contra las buenas prácticas académicas y significará la repetición del ejercicio.

5. AUTORÍA: El alumnado aprenderá a reconocer y citar adecuadamente las fuentes visuales, teóricas o digitales utilizadas en la investigación previa a sus proyectos, entendiendo la inspiración como un punto de partida legítimo que debe transformarse en una propuesta propia. De igual modo, se impulsará una actitud crítica y respetuosa hacia las obras ajenas, promoviendo la ética profesional y el trabajo colaborativo basado en la confianza y la transparencia.

6. ENTREGA DE EJERCICIOS: Por otro lado, dado que es obligatoria la entrega de todos las propuestas del curso para superar la materia y, para evitar posibles “transferencias” de los mismos, en la tercera evaluación, antes de la última prueba objetiva, será obligatoria la

entrega de un cuaderno, todos los ejercicios del curso debidamente ordenados, agrupados y encuadernados. En el caso de no entregar este cuaderno, quedará pendiente para la prueba extraordinaria.

6. MEDIDAS DE ESTIMULACIÓN LECTORA

La asignatura de Diseño incorpora la competencia lectora como herramienta esencial para la comprensión y análisis de los procesos creativos, de los mensajes visuales y de la cultura del diseño. Se fomentará la lectura comprensiva y crítica de textos vinculados al ámbito artístico y comunicativo, tales como manifiestos de diseñadores, fragmentos teóricos, artículos de revistas especializadas o catálogos de exposiciones. Estas lecturas servirán como punto de partida para debates, análisis comparativos y reflexiones personales sobre la función social y estética del diseño.

Asimismo, se promoverá la lectura de textos visuales —carteles, logotipos, envases, campañas publicitarias o proyectos de identidad— como una forma de alfabetización multimodal que refuerza la interpretación y la argumentación escrita y oral. El alumnado realizará pequeñas reseñas, comentarios críticos o cuadernos de inspiración en los que se combine texto e imagen.

De forma transversal, se fomentará la búsqueda de fuentes documentales fiables en línea y en bibliografía especializada, aprendiendo a citar y valorar la información. Estas medidas contribuyen a desarrollar hábitos lectores vinculados al pensamiento creativo, la sensibilidad estética y la capacidad de análisis, fundamentales para la preparación del alumnado ante estudios superiores y la Prueba de Acceso a la Universidad.

7. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN MATERIAS PENDIENTE

El alumnado que tenga pendiente la materia de Diseño de 2.º de Bachillerato deberá repetir la asignatura, recomendando la asistencia a clase, como refuerzo contará con un programa de recuperación orientado a asegurar la adquisición de las competencias esenciales de la asignatura y su preparación para estudios posteriores y la Prueba de Acceso a la Universidad. El objetivo principal es reforzar los conocimientos teóricos y prácticos, consolidando la capacidad de análisis, síntesis y aplicación de conceptos de diseño gráfico, de producto y de comunicación visual. Será obligatoria la entrega de todas las propuestas solicitadas en el curso.

En los casos en que tales dificultades de aprendizaje se concreten, se dedicará una atención especial por parte del profesor, mediante tareas específicas que permitan al alumno alcanzar los aprendizajes esenciales. El objetivo es evitar la desmotivación, por lo que se intentará facilitarle los medios en la medida que éste lo permita.

En cualquier caso, los criterios de calificación para estas pruebas son los mismos que para todos el resto de alumnos matriculados en la asignatura.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

MEDIDAS ORDINARIAS	
Aspecto considerado	Acción
Establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos.	Los alumnos con necesidades individuales de apoyo conceptual realizan ejercicios y trabajos de refuerzo para alcanzar los contenidos mínimos. → Dentro del grupo, los alumnos con capacidades de nivel alto realizan trabajos y actividades de perfeccionamiento y ejercicios específicos de mayor complejidad.
Selección de recursos y estrategias metodológicas.	Atención individualizada en los grupos para seguir de modo particular el trabajo con los alumnos. → Fomento de la participación activa de los alumnos al abordar las técnicas de aprendizaje: en la explicación de conceptos, selección de ejercicios, realización de actividades, autoevaluaciones.... La utilización de estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado como el aprendizaje cooperativo, la tutoría entre iguales.
Adaptación de materiales curriculares.	→ Selección y empleo de materiales curriculares editados en cualquier tipo de soporte (papel o electrónico) que se ajusten a las necesidades detectadas de los alumnos. → La selección de diferentes materiales y recursos para la realización de actividades procurando la motivación del alumnado. → Lectura comprensiva que permita el análisis general y la puesta en común de ideas.
Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes.	→ Mayor valoración de procedimientos, procesos y actitudes. → Realización de diferentes pruebas, orales y escritas, individuales y grupales, ampliando las herramientas de evaluación de los alumnos, y relacionándolas con distintos niveles.

9. FUENTES, MATERIAL DIDÁCTICO Y BIBLIOGRAFÍA

Para el desarrollo de la materia de Diseño se emplearán diversas fuentes y materiales didácticos que faciliten tanto el aprendizaje teórico como la aplicación práctica. Entre los recursos impresos se incluyen libros especializados en diseño gráfico, diseño de producto, identidad corporativa, tipografía, diseño digital y comunicación visual, así como catálogos de exposiciones y manuales de referencia sobre técnicas y procesos creativos. Estas fuentes permiten al alumnado adquirir referentes históricos, conceptuales y técnicos.

Se utilizarán también recursos digitales como artículos especializados, tutoriales de vídeo, bases de datos de museos y portales de diseño contemporáneo, fomentando la investigación autónoma, la alfabetización visual y la experimentación digital.

En cuanto al material práctico, se emplearán herramientas de dibujo, software de diseño, impresoras 3D, materiales de prototipado, papeles, cartones, tintas y otros elementos que permitan la materialización de proyectos.

BIBLIOGRAFÍA

Maldonado, T. (1993). El diseño industrial reconsiderado. Barcelona: Gustavo Gili.
Reflexión crítica sobre el papel del diseño en la sociedad contemporánea.

Munari, Bruno (2011). ¿Cómo nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili.
Clásico sobre el proceso creativo y el diseño como método de pensamiento.

Norman, Donald A. (2013). El diseño de los objetos cotidianos. Paidós.
Imprescindible para comprender la relación entre diseño y usabilidad.

Papanek, Victor (2006). Diseñar para el mundo real. Gustavo Gili.
Análisis ético y sostenible del diseño.

Lupton, Ellen (2017). Thinking with Type. Princeton Architectural Press.
Manual actual de tipografía aplicada al diseño gráfico.I.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Con el objetivo de ampliar y reforzar los aprendizajes de la asignatura de Diseño, se proponen diversas actividades complementarias que fomentan la creatividad, la reflexión crítica y la aplicación práctica de los conceptos adquiridos. Entre ellas, destacan las visitas a exposiciones, museos de diseño, ferias de arte y centros de innovación, que permiten analizar proyectos profesionales y tendencias contemporáneas, favoreciendo la comprensión del contexto social y cultural del diseño.

Se contemplan talleres prácticos, si es posible impartidos por diseñadores, profesionales del sector o docentes especializados, en los que el alumnado experimenta con técnicas avanzadas, materiales innovadores y herramientas digitales. Estas experiencias refuerzan la autonomía y la capacidad de resolución de problemas creativos.

Otras actividades complementarias incluyen la participación en concursos de diseño, ferias escolares o proyectos colectivos en colaboración con otros departamentos. Asimismo, se fomenta el uso de recursos digitales y bibliográficos, la asistencia a charlas o conferencias sobre tendencias en diseño y la colaboración interdisciplinar con otras asignaturas del área de Artes Plásticas, Imagen y Diseño. Estas acciones contribuyen a desarrollar competencias

profesionales, pensamiento crítico y sensibilidad estética en los estudiantes.

Se promoverá la realización de exposiciones colectivas de los trabajos de los alumnos en los puntos de acceso y zonas comunes del Instituto, especialmente de los que cursan el Bachillerato de Artes, que sirvan como estímulo y complemento didáctico a los alumnos de otros cursos. Si la temporalización y los espacios lo permiten, se considera también recomendable plantear una exposición de las actividades gráficas para que conozcan los preparativos que implica, y aumente la consideración y respeto por las creaciones plásticas, propias y ajenas.

Así mismo, la participación del Departamento en el Proyecto Erasmus+ permitirá la movilidad de nuestro alumnado en los distintos países participantes, lo que supondrá una experiencia y un aprendizaje complementario de gran valor, o en el PIE COVIDA, proyecto de innovación educativa y artística se inspira en estas múltiples interpretaciones de comunicación, para convertirlo en eje de aprendizaje interdisciplinar. Se plantea como una experiencia que une arte, ciencia y emociones, favoreciendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo personal y creativo del alumnado.

11. EVALUACIÓN DE LA MATERIA

La asignatura de Diseño se evalúa con criterio formativo y acumulativo. La evaluación formativa se enfoca a la mejora continua del aprendizaje durante el proceso, utilizando la retroalimentación para ajustar la enseñanza, mientras que la sumativa evalúa el resultado final al concluir una unidad o periodo.

1. EVALUACIÓN INICIAL: En el inicio de curso se realizará una sencilla prueba para conocer el estado del curso y poder detectar las posibles dificultades de aprendizaje. Detectadas las dificultades, se realizarán las propuestas de intervención y medidas de seguimiento que permitan al alumno/a adquirir los aprendizajes esenciales.

2. REALIZACIÓN DE PRUEBAS OBJETIVAS. Se realizarán diferentes pruebas, como necesario entrenamiento a los posibles exámenes de carácter externo a los que deberá presentarse el alumnado en el caso de querer continuar con estudios universitarios, como la PAU o los de las diferente Escuelas de Diseño. Habrá dos pruebas objetivas de carácter obligatorio a lo largo del curso, una en la segunda evaluación, con los contenidos de Diseño Gráfico expuestos en la programación, y otra al final de la tercera evaluación al finalizar los contenidos de Diseño de Producto. Este último ejercicio tiene carácter de prueba final, ya que incluirá todos los contenidos impartidos en el curso. Llegar tarde al examen supondrá la imposibilidad de realizarlo. Quedaría automáticamente suspenso. Copiar o realizar acciones deshonestas o tramposas durante este tipo de pruebas supondrá la retirada de la misma. Esta prueba tiene carácter obligatorio, y será la misma para todo el alumnado que curse la asignatura de Diseño.

3. RETRASO EN LAS ENTREGAS: No entregar los trabajos propuestos en la fecha acordada, y sin causa justificada, verán su calificación penalizada con 1 punto, si estos se entregan en la siguiente clase de la asignatura. Los ejercicios presentados después de esta fecha sin una causa justificada tendrán una calificación máxima de 6. Los ejercicios no presentados o de dudosa autoría serán valorados con una puntuación de cero. Tampoco se admitirán los ejercicios que no se ajusten a los criterios propuestos en cada una de las propuestas y/o entregados fuera del Aula de Volumen.

4. RECUPERACIÓN DE UNA EVALUACIÓN SUSPENSA: Si una evaluación no se supera, se recuperará presentando los ejercicios no entregados o calificados negativamente, o también ejercicios equivalentes que designe la profesora de la materia. Será necesario presentarse al examen, si corresponde por la evaluación. En el caso de los alumnos que no alcancen los mínimos propuestos, se podrán plantear ejercicios adicionales encaminados a superar estas deficiencias, a realizar al término de cada trimestre.

5. ENTREGA FINAL DEL CUADERNO DE EJERCICIOS: Como se ha comentado anteriormente, para evitar equívocos con la autoría de las propuestas presentadas cada uno de los alumnos deberá entregar un cuaderno con todos los ejercicios realizados a lo largo del curso. Así se puede, por una parte permite observar la evolución del aprendizaje a lo largo del curso, así como, nos sirve como repaso de la asignatura. Este se entregará en la fecha indicada. No entregar este cuaderno implicaría el suspenso de la asignatura y tener que presentarse a la prueba extraordinaria.

6. PRUEBA EXTRAORDINARIA: En el caso de tener suspenso una o más evaluaciones, el alumno o alumna obtendrá una calificación negativa en el curso, y deberá presentarse a la prueba extraordinaria de Junio, además en esta fecha tendrá que entregar el cuaderno completo con los ejercicios de todo el curso.

7. PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Para garantizar la correcta aplicación de la calificación del proceso de aprendizaje, durante el periodo lectivo el alumno/a debe asistir a las sesiones de la materia. Por tanto, si acumula faltas de asistencia superiores a un 20% por evaluación y sin justificación, perderá la evaluación continua. Tampoco se puede garantizar la correcta aplicación de la evaluación continua por dejadez manifiesta; es decir, no realizando los ejercicios propuestos a lo largo de la misma.

Estos alumno/as tendrán derecho a una prueba al final en la evaluación extraordinaria, que será previamente convocada por Jefatura. Constará de un ejercicio con su correspondiente proyecto. Se valorará hasta en un 50% el resultado del ejercicio y el otro 50% de la calificación corresponderá a la media de notas de los ejercicios elaborados a lo largo del curso. El alumno/a deberá de entregar las tareas del mismo modo que sus compañeros a pesar de la pérdida de evaluación continua, pudiendo ser convenidas otras tareas más adaptadas.

Ejemplos de Rúbricas a utilizar para la evaluación y calificación

OBSERVACIÓN EN EL AULA	EXCELENTE 10	BIEN 7	APROBADO 5	ESCASO 3	NADA 0
Rúbrica del trabajo en el aula					
Participa en las clases teóricas preguntando o aportando ideas					
Tiene actitud positiva ante el trabajo					
Trae su material de trabajo a diario					
Trabaja en equipo ayudando a sus compañer@s en la realización de la actividad					
Toma decisiones sobre su trabajo sin necesidad de estar guiando de forma continua					
Recibe las correcciones de forma positiva con ánimo de aprender					
Presenta el proyecto planteado/situación de aprendizaje durante el proceso de realización					