

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

BACHILLERATO *LOMCE*. CURSO 2016/ 2017

CURSO: 2º

ASIGNATURA: DISEÑO; MATERIA TRONCAL DE OPCIÓN DE BACHILLERATO

DEPARTAMENTO: Modalidad

PROFESOR/A: ALBERTO SOLERA / EVA LOGROÑO

1. INTRODUCCIÓN. Sobre las características de la materia.

1.1 Características de la materia:

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas, y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y proyectación, para la producción de objetos ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno, y por tanto el conjunto de conexiones que un objeto establece con muy distintas esferas es extensísimo. Por ello el diseñador ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del hombre con su entorno, donde éste se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno. El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado, para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño promueven, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza y fomentan, una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuyendo a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico. La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida a cerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. Por otra parte, el desarrollo y la adquisición de competencias constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial. El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle. El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas. El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño. Tanto el cuarto como el quinto bloques pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

2. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

<i>Distribución temporal</i>	Contenidos	Observaciones
TRIMESTRE 1	<p>Tema 1- El diseño y su contexto</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de diseño. - Diseño y arte - Historia del diseño: - Funciones del diseño. . - Principales campos de aplicación del diseño - Diseño publicitario y hábitos de consumo. - Diseño sostenible - El proceso en el diseño - Diseño de embalaje* <p>Tema 2- El diseño y su configuración</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría de la percepción. - Elementos básicos del lenguaje visual - Aplicación al diseño. Lenguaje visual - Estructura y composición. - Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño - Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática para qué sirve, simbólica semiótica y estética del diseño. - Diseño de indumentaria.* 	<p>Bloque I- (<i>Evolución histórica y ámbitos del diseño</i>). Contempla la evolución histórica en los principales ámbitos del diseño y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle</p> <p>*Pese a pertenecer al bloque 4 se incluye vinculado a los contenidos del tema; historia, consumo, proceso de diseño...</p> <p>Bloque II- (<i>Elementos de la configuración formal</i>) Está dedicado al análisis y el estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios, en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas</p> <p>*Pertenece al bloque 5; se incluye en la aplicación de diseño textil utilizando como soporte para la aplicación de composiciones reticulares, adecuación de la forma</p>
TRIMESTRE 2	Tema 3- Metodología del diseño. Diseño gráfico y configuración visual	En este tema se dan dos bloques de contenidos;

	<p>1-Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la teoría de diseño. - El proceso de diseño: diseño y creatividad <p>Fases del proceso de diseño :</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento Investigación y documentación Proceso creativo Propuestas de materiales Elaboración y presentación <p>2- Diseño Gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las funciones comunicativas del diseño gráfico - Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. - Diseño gráfico y señalización. - La señalética: - La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. - Diseño publicitario: - Software de Ilustración y diseño. 	<p>Bloque III - <i>Teoría y metodología del diseño</i>) Insiste en la importancia de la metodología proyectual como una apreciada y necesaria herramienta que oriente la creatividad y la imaginación hacia la eficaz resolución de problemas de diseño.</p> <p>Bloque IV; (Diseño Gráfico) Son un acercamiento al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica.</p>
<p>TRIMESTRE 3</p>	<p>Tema 4- Diseño en el espacio y de productos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de diseño de objetos - El diseño del espacio habitable - Organización del espacio - Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores 	<p>Bloque V (<i>Diseño de producto y del espacio</i>) son un acercamiento al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos del diseño de objetos y del diseño de espacios</p>

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CORRESPONDIENTES ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

La contribución de la materia de Diseño a la adquisición de las competencias clave, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave integrando una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo que será desarrollada más claramente en la realización de los proyectos contemplando la planificación, supervisión y evaluación del resultado.

a) Competencia en Comunicación lingüística; Una parte muy importante de la producción artística actual y de los productos de diseño que rodean a las personas, se conforma no sólo de registros de colores y formas sino también de lenguaje oral completamente integrado en ellos. Conocer, comprender, generar o comunicar mediante productos artísticos supone trabajar apoyándose en el conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso y conlleva tener conciencia de las convenciones sociales del lenguaje, de sus valores y aspectos culturales y de su versatilidad en función del contexto y la intención comunicativa. En campos como el del diseño se comprueba que el punto de partida de un proyecto no suele ser visual, sino que su labor es pasar de códigos lingüísticos a códigos gráficos, de un lenguaje verbal a un lenguaje visual.

La competencia lingüística será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto de los términos específicos de la asignatura estudiados así como en la forma adecuada de expresar ideas y conocimientos, tanto de forma oral como escrita, trabajando la interacción de los diferentes lenguajes para enriquecer la comunicación y la utilización de recursos específicos del lenguaje en el campo del diseño para expresar ideas, sentimientos y emociones.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La competencia matemática la desarrollará con el uso del lenguaje simbólico, profundización en los aspectos espaciales mediante la geometría y representación objetiva de las formas, la visión razonada y capacidad crítica al afrontar los trabajos o proyectos.

La resolución de problemas técnicos que precisan muchos proyectos, conlleva la utilización de herramientas de pensamiento y recursos propios de la matemática. La necesidad de construir determinados sistemas de representación espacial y de recurrir a conceptos y recursos geométricos en el diseño de todo tipo de objetos (acogiéndose al uso de medidas, proporciones y posiciones para la comprensión de las relaciones entre las formas o los recursos compositivos derivados de la proporcionalidad, secciones áreas y simetrías) tiende un puente ampliamente transitado entre estos ámbitos.

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis o la reflexión posterior, a la hora de trabajar dentro de Diseño es ya una muestra de la contribución a estas competencias básicas en ciencia y tecnología.

El trabajo con determinados campos de esta materia, como pueden ser el diseño gráfico e industrial, obliga a conocer y tener en cuenta las proporciones del cuerpo humano y sus mecanismos y limitaciones con respecto a la interacción con imágenes y objetos, y permite además argumentar racionalmente una disposición a una vida física y mental saludable.

c) Competencia digital, es desarrollada a través del uso de las TIC como medio de búsqueda de información, visitas virtuales de espacios artísticos o para el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado, acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Elaborar un informe, una presentación, buscar información en internet, almacenar los fotografías en el ordenador, enviar mensajes y recibirlos, conllevan la manipulación casi inevitable de imágenes. Para muchos autores, estas capacidades de manipulación y comprensión de imágenes y de información visual suponen una nueva e imprescindible alfabetización, cuya competencia recae de forma importante en esta materia, pues genera y necesita de capacidades de pensamiento más cercanas que nunca a las requeridas en el arte.

Por otro lado, la misma producción de proyectos de diseño cuenta cada vez más con un soporte tecnológico donde la competencia artística y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente. También ha de considerarse que esta competencia supone la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, procedente de fuentes tradicionales (libros, diccionarios, medios de comunicación social...) de aplicaciones multimedia y de las TIC (buscadores, itinerarios de búsqueda relevantes...). Se trata de que el alumnado sepa transformar la información en conocimiento, lo que exige destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad. Significa, asimismo, comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen distintos lenguajes y técnicas específicas.

d) competencia Aprender a aprender,

Desde la materia de Diseño se contribuye mediante la adquisición de la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos promoviendo el trabajo a través de proyectos en los cuales el alumnado se enfrenta a la toma de decisiones, a la búsqueda de recursos adecuados, a la reflexión sobre los pasos a dar, a la explicitación y argumentación de las razones que lo llevan a tomar esas decisiones o a hacer balance de los aprendizajes que realiza.

El proyecto en Diseño supone la consecución de una solución con la investigación reflexiva y le permite una conexión de experiencias de aprendizaje con otras áreas de conocimiento.

También genera la conciencia de la necesidad de buscar recursos ajustados, de aprender de los demás y de cooperar para avanzar.

e) Competencias sociales y cívicas, se desarrollan al estudiar los diferentes estilos artísticos y productos del campo del diseño, que no solo proponen un reflejo de la sociedad, sino que además ayudan a conformar miradas sobre el mundo y las personas, y contribuyen a la conformación de identidades individuales y colectivas a través de los proyectos.

El diseño ha estado anclado en las sociedades que los han producido y, por tanto, no pueden entenderse al margen de la cultura de origen o de los contextos de producción: valores, claves económicas, ideológicas, técnicas, religiosas, científicas... Los productos del diseño, no sólo suponen un reflejo de las sociedades que los han producido, sino que además contribuyen a la conformación de identidades individuales y colectivas. El respeto, la aceptación de las producciones ajenas, la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través del diseño, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son igualmente valores que han de desarrollarse dentro de esta materia.

f) Competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor,

Desde esta materia, hay que señalar que el proceso que va desde la exploración inicial hasta el producto final requiere una planificación previa y demanda un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados. Se sabe también que en la materia, los procesos de trabajo exigen la elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr y la revisión constante de lo que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso.

Por otro lado, el planteamiento de proyectos creativos exige actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas y barajar posibilidades y soluciones diversas. Los proyectos no sólo contribuyen a la originalidad y a la búsqueda de formas innovadoras, sino que favorecen la capacidad natural individual para percibir, memorizar, imaginar, analizar posibilidades y limitaciones, crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

El trabajo en proyectos de diseño, como forma de emitir respuestas abiertas, admite las diferentes opciones personales y colectivas, permite la afirmación de la autoestima, de la propia identidad y trabaja con las emociones, con la afectividad y colabora en la gestión de dichas respuestas.

La experimentación, como método de creación, proporciona también resultados innovadores y originales en la medida en que el alumnado es capaz de tomar la iniciativa e investigar por su cuenta, barajando todas las posibilidades que se le presentan y decidiendo en cada caso la respuesta más conveniente. Por otra parte, esa experimentación y la búsqueda de nuevas o diferentes soluciones, potencia la habilidad de transmitir ideas a través de diversos medios, tales como dibujos, diagramas, maquetas o a través de la forma verbal y escrita.

g) Competencia y expresiones culturales; se desarrollará a partir del estudio de la historia y evolución del diseño, los tipos y campos de aplicación a lo largo de la historia y las diferentes corrientes que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la Historia del diseño.

La sociedad actual, más que nunca, está filtrada de productos estéticos que se dirigen directamente a las emociones, que se soportan en respuestas afectivas y que producen constantes experiencias sensitivas. En especial en Bachillerato, el alumnado se socializa y construye su identidad con experiencias mediadas por todos estos productos estéticos que les rodean: moda, cine, música, estéticas corporales... Es por ello que no ha de perderse de vista por un lado, las posibilidades de intervención en la sociedad y de transformación social que tienen el diseño y las producciones artísticas, y por otro, la necesidad de trabajar en la comprensión de la cultura actual.

BLOQUE 1- Evolución histórica y ámbitos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. <i>(Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño: Definición, orígenes, tendencias, funciones y campos de aplicación. • Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. • Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño. • Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo. • Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. • Diseño sostenible: ecología y medioambiente. 	6. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.	6.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño (a,e,g,) 6.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen. (a,d, e,g) 6.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia. (a,d,e,g
	7. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.	7.1. Comprende, valora y explica argumentalmente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo. (a, d, e, g)

BLOQUE 2- Elementos de configuración formal

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. <i>(Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación. • Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño 	8. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	8.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano. (a,e,g)
	9. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. ...	9.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. (b,d,f)
		4.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos (a, c,d,g)
	5. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	5.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. (c,f,g)
		5.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño. (c,d,g)
	6. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	6.1. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados. (a,b, c, f, g)
		6.2. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales (b, c, f, g)

BLOQUE 3- Teoría y metodología del diseño

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. <i>(Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto. • El proceso en el diseño: diseño y creatividad. Fases del proceso de diseño. <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento: necesidades y objetivos. - Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. - Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. - Propuesta de materiales - Elaboración y presentación. 	7. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	7.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica. (d,f)
	8. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	8.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.(a, d, f,g)
	9. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	9.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. (a,b,d)
		9.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.(b,d,f)
		9.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.(b,f)
	10. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	10.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.(b,f,g)
10.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.(b,)		

	11. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	11.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica. (a,b,c,d)
		11.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.(e,g)

BLOQUE 4- Diseño Gráfico			
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)	
<ul style="list-style-type: none"> Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos de lenguaje publicitario. Diseño del embalaje.* Diseño web. Software de diseño. 	12. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	12.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. (b,c,f)	
		12.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.(a,b,e,g)	
		13. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición	13.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. (a, c,b)
			13.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición
	14. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y	14.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	

	materiales adecuados para su materialización.	14.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
	15. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.	15.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
	16. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	16.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico (d)

BLOQUE 5- Diseño de producto y del espacio		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
<ul style="list-style-type: none"> • Nociones básicas de diseño de objetos. • Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. • Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos y de interiores. • Diseño de indumentaria.* • Envase y embalaje. • El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales. Distribución y circulación. Iluminación. 	17. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.	17.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
		17.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas
	18. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	18.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
		18.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

		18.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
		18.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
		18.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.
	19. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	19.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
	20. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.	20.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
		20.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

4. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO.

4.1. Estrategias para la Evaluación.

La evaluación en el bachillerato tiene como finalidad conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en los objetivos de cada una de las materias que constituyen el currículo de estas enseñanzas y su madurez en relación con los objetivos del bachillerato, de modo que a su término se pueda incorporar a la vida laboral o proseguir otros estudios con garantía de éxito.

Los criterios de evaluación junto con los estándares de aprendizaje de la materia serán, por lo tanto, el referente fundamental para valorar tanto el grado de consecución de los objetivos de la materia como la adquisición de las competencias.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo (objetivos, contenidos, métodos pedagógicos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje)

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial, el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo, y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario.

Se incluirán en cada evaluación estrategias que permitan al alumnado evaluar su propio aprendizaje, así como la coevaluación.

4.2. Instrumentos para la Evaluación.

La evaluación de la materia de Diseño debe estar centrada fundamentalmente en los contenidos procedimentales.

Se trata de comprobar, a través de los criterios de evaluación que aparecen en el Diseño Curricular, el grado de desarrollo de capacidades que se contemplaban como metas en los objetivos de la materia

La evaluación será continua, contribuyendo con ello a la formación completa, al concluir el curso de los contenidos de la materia.

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura se valorarán los estándares de aprendizaje mediante los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas: mínimo una por evaluación
- Lectura de artículos, búsqueda de información sobre conceptos dados o que sirvan como ampliación de los mismos, asimilación de visionado de documentales y proyecciones
- Ejercicios prácticos: Con cada unidad, se realizará al menos una propuesta para la realización de un proyecto individual o colectivo relacionado con los contenidos

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Se utilizarán los siguientes criterios de calificación:

La calificación correspondiente a la parte teórica (prueba escrita y ejercicios teóricos) supondrá el **30% de la calificación**. Para poder superar la evaluación, la puntuación obtenida en la prueba escrita de evaluación debe ser 5.

La falta de asistencia a la realización de esta prueba objetiva escrita implicará una nota negativa (0) en el Bloque de Contenidos del que sea objeto la prueba.

Sólo se podrá realizarla en otro día, si el alumno aporta una justificación médica expedida por un facultativo, en la que conste el día y la hora de dicha justificación y coincidan con el día y la hora en la que estaba establecida la realización de la prueba objetiva escrita.

La calificación correspondiente a los ejercicios prácticos supondrá el **70% de la calificación**. Deberán presentarse con puntualidad según la fecha acordada. Se deberán entregar todos los trabajos propuestos y obtener un 5 en esta apartado para hacer media con la nota citada en el apartado anterior.

Las pruebas se elaboran teniendo en cuenta los múltiples elementos que conforman el currículo de esta materia: contenidos, destreza, sentido artístico, actitud, etc., sin perder el norte de la evaluación continua.

El alumno conocerá desde el comienzo, los objetivos a conseguir antes de cada ejercicio. Los ejercicios propuestos abarcarán contenidos conceptuales de varias Unidades Didácticas.

Los ejercicios se evaluarán según:

- Contenidos teóricos, su comprensión y la utilización de los mismos. Diferenciando los elementos gráficos fundamentales del diseño bidimensional, intentando que el alumno sepa darles función comunicativa.

Habilidad y destreza de la técnica utilizada.

- Comprensión de las funciones del color y su empleo en el diseño.

- Conocimiento y manejo de los diferentes recursos para la simulación, representación y traducción de las dos y las tres dimensiones dentro del proceso de proyectación. Sistemas de representación.

- Conocimiento y manejo discriminando tipografías como herramientas fundamentales e indispensables del diseño.

- Que el alumno aplique un método de trabajo, con carácter general que pueda ser válido para cualquier actividad proyectual dentro del campo del diseño.

- Creatividad e interpretación de los temas propuestos.

- Presentación y organización del trabajo. Seguimiento de las fases propuestas o indicadas en cada EJERCICIO.

- Contenido estético.

- Actitud y grado de interés del alumno.

Se realizarán tres evaluaciones, valorándose en cada una de ellas los siguientes aspectos en la siguiente proporción:

NOTA Nº 1: Proyectos de trabajo y Actividades (láminas de trabajo, maquetas,...) con un valor del 60% . Aquellos proyectos o actividades no entregados tendrán una calificación de 0 puntos.

NOTA Nº 2: Controles de asimilación de conceptos, se realizarán los que se estimen oportunos con el fin de no acumular exceso de materia (se realizará una recuperación por evaluación, y una final con el total de la materia pendiente). Valorados con un 40%

La nota resultante de cada evaluación será la suma de la media de Nota Nº1 más la media de la nota Nº2, resultando así la nota media ponderada.

Se considerará superada una evaluación, cuando la nota resultante sea igual o mayor que **cinco**.

Se considerará superada la materia en la evaluación final, cuando cada uno de los bloques haya sido superado con una nota igual o mayor que cinco, siendo la calificación final de la siguiente manera: el 90% será la media resultantes de las tres evaluaciones, y el 10% será la suma de la actitud positiva frente a la materia demostrada en la práctica dentro del aula, para lo que se requiere la asistencia continuada a clase.

Para poder obtener en la evaluación y en la nota final de junio, una nota igual o superior a cinco, deben haberse aprobado todos los ejercicios prácticos propuestos en las unidades temáticas.

• **Actividades de Recuperación. (Pendientes, Repaso y Profundización)**

Las recuperaciones, estarán temporalizadas de manera que el alumno pueda desarrollar el trabajo de los siguientes bloques temáticos.

Si el alumno no superara con una calificación de 5 o superior en un trimestre, al inicio del siguiente se ofrecerá la recuperación de los contenidos no superados y de los objetivos no cumplidos. Será mediante la realización de aquellos ejercicios o pruebas teóricas que por su contenido sean considerados en sí mismos como suficientes para que el alumno consiga la superación de los objetivos que fueran propios de unidades didácticas anteriores.

Igualmente habrá prueba de recuperación del 3º trimestre antes de la evaluación final.

Se valorarán con un **40 % la nota de la prueba escrita** y un **60% la ejecución de las actividades o trabajos no realizados/ suspensos**. Será imprescindible la entrega de todos los trabajos/ejercicios planteados para poder recuperar el trimestre. La no entrega se calificará con una nota de 0 puntos.

Prueba de Septiembre:

La realización de ejercicios prácticos relacionados con los contenidos en los que el alumno/a ha demostrado insuficiencia, o no se hayan entregado (en el curso) o aquellas actividades que el profesor considere adecuados con el objetivo de que los alumnos asimilen y comprendan los objetivos didácticos marcados en la programación. Los citados ejercicios deberán presentarse en el día fijado de la prueba informándose mediante el tablón de anuncios o en la web del centro..

La parte de conceptos consistirá en la realización de una prueba escrita en la que se contemplen los contenidos en los que el alumno haya demostrado insuficiencia. Los criterios de calificación serán los mismos citados en los apartados anteriores.

6. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS. Materiales y Recursos

6.1 Orientaciones / Principios metodológicos.

Orientaciones metodológicas y didácticas

La enseñanza de la materia de Diseño, debe ser teórico-práctica, creativa, significativa, activa y participativa.

Debe concretarse en el estudio y realización de proyectos sencillos de diseño en los ámbitos del diseño gráfico, de productos y de interiores; poner en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas; transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados; adecuar los contenidos y los supuestos prácticos a las experiencias, conocimientos previos, valores y referentes socioculturales de los alumnos; apoyarse en la experimentación directa de los conceptos aprendidos, aplicándolos a la realización de obras concretas; y fomentar procesos personales y grupales que procuren la integración y el intercambio de opiniones.

El aprendizaje activo se apoya en la utilización de diferentes estrategias metodológicas, como la priorización de la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, contextualización de los aprendizajes, alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje teniendo en cuenta las motivaciones y los intereses del alumnado; promoción del uso de fuentes de información diversas, orientación de la atención de los alumnos antes, durante y después de la tarea, y fomento del conocimiento que tiene el alumno sobre su propio aprendizaje.

La materia de diseño nos permite trabajar las competencias transversales desarrollando el respeto a obras ajenas y al trabajo cooperativo, la responsabilidad en la elaboración de proyectos y la apreciación crítica.

6.2 Orientaciones Didácticas. Materiales Curriculares y Recursos Didácticos.

Medios gráficos: Fotografías, fotocopias, y diapositivas, etc. Material didáctico; Temas impresos, enlaces web.....

Recursos instrumentales:

Para el dibujo (lápiz, carbones, pinturas de lápiz, pasteles, ceras, rotuladores, tinta...) Para la pintura (técnicas al agua y mixtas del color) Collages, ensambles y construcciones y maquetas.

Materiales específicos y concretos para llevar a cabo proyectos volumétricos según la Unidad Didáctica.

6.3 Orientaciones Organizativas.

La materia se imparte en 4 períodos lectivos semanales divididos este curso en 2 horas los lunes y 2 horas los viernes.

Para el curso actual se cuenta con dos aulas (por el desdoble y dos profesores diferentes). Dibujo técnico y diseño de interiores. Esta última, cuenta con ordenadores, cañón proyector y mesas de proyectos.

Se esta forma se podrán trabajar proyectos sobre el plano así como apoyo teórico de cada una de las diferentes Unidades Didácticas.

La coordinación y comunicación entre profesores es continua y fluida. Esto permite la realización de proyectos consensuados, intercambio de experiencias y de material que enriquece el desarrollo de la asignatura.

7. PLAN DE ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES Y COMPLEMENTARIAS .

Se entiende en este apartado que las visitas a exposiciones relacionadas con el diseño (de modo general) quedan sujetas a las que las salas de nuestro entorno tengan programas en el transcurrir del curso académico. Entendiendo prioritarias aquellas exposiciones en que un destacado centro de producción industrial muestre el proceso de fabricación y/o diseño de los objetos.

Además se establece la posibilidad de colaborar con otras instituciones o actividades planteadas desde el centro que tengan cierta vinculación con los contenidos de la materia .

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia, reflejándose tales cambios si los hubiera, en la memoria final de la materia.