



DISEÑO - 2º BACHILLERATO

1. CONTENIDOS

BLOQUE 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

1. Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias.
2. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.
3. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
4. Diseño publicitario y hábitos de consumo.
5. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.
6. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
7. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
8. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

BLOQUE 2. Elementos de configuración formal

1. Teoría de la percepción.
2. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
3. Lenguaje visual.
4. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, de construcción...
5. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

BLOQUE 3. Teoría y metodología del diseño

1. Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
2. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

BLOQUE 4. Diseño Gráfico

1. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
2. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
3. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
4. Aplicaciones.
5. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
6. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.
7. Software de Ilustración y diseño.

BLOQUE 5. Diseño del producto y del espacio

1. Nociones básicas de diseño de objetos.
2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.



3. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
4. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
5. Distribución y circulación.
6. Principales materiales, instalaciones y elementos
7. Iluminación.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.
2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.

BLOQUE 2. Elementos de configuración formal

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.
3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.
4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

BLOQUE 3. Teoría y metodología del diseño

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.
3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.
4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.
5. 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.

BLOQUE 4. Diseño Gráfico

1. Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.
2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.



3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

BLOQUE 5. Diseño del producto y del espacio

1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.
2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.

3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES

BLOQUE 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

- 1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
- 1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y la relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
- 1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.
- 2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

BLOQUE 2. Elementos de configuración formal

- 1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
- 2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
- 2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.
- 3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
- 3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
- 3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
- 4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y



BLOQUE 3. Teoría y metodología del diseño

- 1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- 2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
- 3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
- 3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- 3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
- 4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- 4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- 5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.
- 5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

BLOQUE 4. Diseño Gráfico

- 1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- 1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.
- 2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
- 2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- 3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
- 3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
- 4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
- 5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

BLOQUE 5. Diseño del producto y del espacio

- 1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
- 1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- 2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- 2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
- 2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- 2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.



2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.

constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.

4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

4. **PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Aplicando la normativa LOMCE y el **Decreto 221/2015, de 2 de septiembre**, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, para calificar el aprendizaje del alumnado en cada una de las evaluaciones y al finalizar el curso se hará en base a los estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación anteriormente enumerados.

Para superar la materia la combinación de los instrumentos debe de alcanzar al menos 5. En el caso de alumnos que superen la calificación de 4 podrán aprobar la materia siempre que se observe una evolución positiva. En esto caso se puede solicitar al alumno la realización y entrega de material de repaso de la materia.

Ponderación de criterios e instrumentos:

Proyectos/Trabajos prácticos/Ejercicios	70%
Registro del alumno	30%

EVALUACIÓN ORDINARIA

EVALUACIÓN ORDINARIA

a) Trabajos prácticos:

- Realización correcta de las propuestas prácticas.
- Precisión y limpieza.
- Utilización adecuada del material específico de la materia.

b) Registro del alumno:

- Interés, esfuerzo y participación.
- Comportamiento cívico.
- Asistencia, puntualidad y material (tanto en el aula física como en classroom en caso de ser necesario)

Se realizarán pruebas prácticas (proyectos, ejercicios) que se valorarán con el 70% de la nota final, a las que se le suma el porcentaje del registro del alumno en clase (30%) tal y como se refleja en los instrumentos de evaluación de la materia (ficha del alumno) La combinación de los porcentajes debe alcanzar, como mínimo, el 5 para superar la materia.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA

Al principio de cada nueva evaluación, los alumnos que tengan pendiente la evaluación anterior, realizarán una prueba consistente en la entrega de los trabajos (100%) y actividades basados en los estándares de aprendizaje dados durante la evaluación anterior. Estos trabajos



podrán ser entregados personalmente o a través de la plataforma classroom, en caso de ser necesario o lo indique el profesor de la materia.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EVALUACIÓN NEGATIVA DE CURSOS ANTERIORES (PENDIENTES)

No hay alumnos con la materia de Diseño pendiente de cursos anteriores, ya que se cursa en 2º de Bachillerato y los alumnos de la promoción anterior superaron la materia positivamente.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS

Para aquellos alumnos de carácter absentistas, como consecuencia de las faltas (justificadas o injustificadas) de asistencia a clase, la prueba extraordinaria prevista para ellos (tanto en junio como septiembre) tendrá las mismas características.

Se les proporcionará los criterios mínimos aplicables y realizarán una prueba consistente en la entrega de los trabajos (100%) y actividades basados en los estándares de aprendizaje dados durante el curso. Podrá ser entregada en el aula o a través de la aplicación de classroom, en caso de ser necesario o lo indique el profesor responsable de la misma.

Para superar la materia es necesario alcanzar como mínimo un 5.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

En cuanto a la prueba extraordinaria de septiembre, el día fijado por Jefatura de Estudios, se realizará y entregará un lote de actividades/ejercicios prácticos, basándose en los estándares mínimos fijados en esta Programación Didáctica que serán entregados al alumno en junio, una vez conocidas las calificaciones. Superar la prueba supone el 100% del resultado final, y para superarla es necesario alcanzar como mínimo un 5.