

Programación

Materia: DIS2B - Diseño (LOMCE)
Curso: 2º
ETAPA: Bachillerato de Artes

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Concepto y definición de diseño.		Fecha inicio prev.: 17/09/2021		Fecha fin prev.: 27/09/2021		Sesiones prev.: 5
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Elementos de configuración formal	<ul style="list-style-type: none"> Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Lenguaje visual. 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, deconstrucción... Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. 	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	2.1.1..Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> AA CEC
		2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	2.2.1..Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> AA CEC
		3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	2.3.1..Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> AA CEC
UNIDAD UF2: Lenguaje visual y semiótica. Elementos de configuración formal		Fecha inicio prev.: 28/09/2021		Fecha fin prev.: 11/10/2021		Sesiones prev.: 7
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias

<p>Evolución histórica y ámbitos del diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. • Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. • Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. • Diseño publicitario y hábitos de consumo. • Diseño sostenible: ecología y medioambiente. • Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. • Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. • El proceso en el diseño: diseño y creatividad. 	<p>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.</p>	<p>1.1.3..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	<p>0,263</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CL
<p>Elementos de configuración formal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Lenguaje visual. • 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, deconstrucción... • Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y 	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p>	<p>2.1.1..Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,263</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CEC

	estética del diseño.	2.Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	2.2.1..Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CEC
UNIDAD UF3: Diseño corporativo. Fundamentos del diseño gráfico. Metodología proyectual. Señalética.		Fecha inicio prev.: 13/10/2021		Fecha fin prev.: 11/11/2021		Sesiones prev.: 18
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Elementos de configuración formal	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Lenguaje visual. • 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, deconstrucción... • Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. 	3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	2.3.2..Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CEC
			2.3.3..Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • SIEE
Teoría y metodología del diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. • Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. 	1.Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	3.1.1..Conoce y aplica la metodología proyectual básica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT

	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. • Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos. 	<p>2.Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p>	<p>3.2.1..Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • SIEE
		<p>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.</p>	<p>3.3.2..Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
			<p>3.3.3..Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
		<p>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.</p>	<p>3.5.2..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de equipo:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CSC • SIEE
Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> • Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. • Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. • Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. • Aplicaciones. • La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. • Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la 	<p>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.</p>	<p>4.1.1..Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • SIEE

	<p>publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software de Ilustración y diseño. 	<p>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p>	<p>4.5.1..Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG
Diseño de producto y del espacio	<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 e interiores. • El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. • Distribución y circulación. • Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. • Iluminación. 	<p>2.Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	<p>5.2.4..Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
			<p>5.2.5..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de equipo:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CSC
			<p>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.</p>	<p>5.4.1..Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263

UNIDAD UF4: Evolución Histórica del Diseño.		Fecha inicio prev.: 12/11/2021		Fecha fin prev.: 11/01/2022		Sesiones prev.: 15
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Evolución histórica y ámbitos del diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. • Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los 	<p>1.Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo</p>	<p>1.1.1..Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CL

<p>diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. • Diseño publicitario y hábitos de consumo. • Diseño sostenible: ecología y medioambiente. • Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. • Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. • El proceso en el diseño: diseño y creatividad. 	<p>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.</p>	<p>1.1.2..Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
	<p>1.1.3..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CL 	
	<p>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.</p>	<p>1.2.1..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CL • CSC

UNIDAD UF5: Diseño Gráfico: Imagen Corporativa, Tipografía y diseño de cartel.		Fecha inicio prev.: 12/01/2022		Fecha fin prev.: 18/03/2022		Sesiones prev.: 33
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Elementos de configuración formal	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Lenguaje visual. • Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, 	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p>	<p>2.1.1..Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CEC
	<p>2.Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</p>	<p>2.2.2..Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC 	

	<p>dinamismo, deconstrucción...</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. 		<p>2.3.1..Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> AA CEC
		<p>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</p>	<p>2.3.2..Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> AA CEC
			<p>2.3.3..Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC SIEE
		<p>4.Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</p>	<p>2.4.1.. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC
Teoría y metodología del diseño	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de 	<p>1.Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</p>	<p>3.1.1..Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC CMCT
		<p>2.Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p>	<p>3.2.1..Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC SIEE

<p>información y análisis de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos. 	<p>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.</p>	<p>3.3.1..Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
		<p>3.3.2..Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
		<p>3.3.3..Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
	<p>4.Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</p>	<p>3.4.1..Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT
		<p>3.4.2..Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT
	<p>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.</p>	<p>3.5.1..Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
		<p>3.5.2..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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de equipo:100% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CSC • SIEE

Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño. 	<p>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.</p>	4.1.1..Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC SIEE 	
			4.1.2..Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC 	
			2.Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	4.2.1..Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC CMCT
				4.2.2..Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC
			3.Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	4.3.1..Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CMCT
				4.3.2..Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CL

		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.	4.4.1.. 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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • SIEE
		5.Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	4.5.1..Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG
Diseño de producto y del espacio	<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 e interiores. • El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. • Distribución y circulación. • Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. • Iluminación. 	2.Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	5.2.3..Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT
			5.2.4..Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
			5.2.5..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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de equipo:100% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CSC

		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.	5.4.1..Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Examen:100% 	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CMCT
--	--	--	--	---	-------	--

UNIDAD UF6: Diseño de packaging y del producto.		Fecha inicio prev.: 21/03/2022		Fecha fin prev.: 18/04/2022		Sesiones prev.: 17
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Diseño de producto y del espacio	<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 e interiores. • El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. • Distribución y circulación. • Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. • Iluminación. 	2.Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	5.2.2.. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades individuales:40% • Examen:60% Eval. Extraordinaria:	0,263	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
UNIDAD UF7: Espacio habitable.		Fecha inicio prev.: 19/04/2022		Fecha fin prev.: 16/05/2022		Sesiones prev.: 15

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Diseño de producto y del espacio	<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 e interiores. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación. 	<p>2.Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	<p>5.2.2.. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC
		<p>3.Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	<p>5.3.1.Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividades individuales:40% Examen:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	0,263	<ul style="list-style-type: none"> CEC CMCT

2º BACHILLERATO. DISEÑO

1. METODOLOGÍA

Descripción:

Las distintas estrategias de "como enseñar" se harán en la práctica del proyecto. Debemos tener en cuenta que el proyecto suscita el interés en el mayor número de alumnos. El profesorado actuará como coordinador del proceso, su labor consiste en orientar, informar e introducir las técnicas necesarias para el desarrollo del proyecto. Esta dinámica, implica al profesor en el proyecto que va a realizar el alumno. Se deberá aprovechar esta situación para transmitir conocimientos y experiencias concretas a las cuestiones que vayan surgiendo durante su desarrollo; el profesor debe conocer de antemano sus propios recursos y experiencias y puede prever las actitudes de sus alumnos. Se debe considerar la labor del profesor como un colaborador que orienta, corrige aprendizajes y motiva hacia la investigación.

El proyecto conlleva una serie de etapas sucesivas a experimentar por el alumno, dirigidas por el profesor, que ayuda a planificar, reconduce ideas y propicia la reflexión sobre el trabajo, sometiendo el trabajo a la autoevaluación del alumno e incluso a la reconducción del proceso. Para la propuesta de realización de proyectos, haremos una definición pormenorizada de los requisitos y los objetivos que se desean alcanzar. Se podrá plantear individualmente o por grupos de trabajo, teniendo en cuenta algunos factores:

La adjudicación del material necesario para su ejecución. Las tareas y fases del proyecto.

La adjudicación o elección de técnicas.

A continuación se enumeran una serie de pautas o cuestiones que intervienen en toda metodología creativa y que determinan el éxito de la consecución de los objetivos de esta materia:

- El sentido formativo consiste en la adquisición y desarrollo de las habilidades que favorezcan la creatividad, empleando la imaginación, a través de la recreación de mensajes y situaciones, esto proporciona el crecimiento personal, el interés por la investigación y el conocimiento de la realidad.
- Se debe comenzar con el análisis y descomposición del problema planteado, para pasar posteriormente a la articulación y síntesis de todas las variables que presenta.
- Es preciso dar mucha importancia al boceto como la manera de organizar los conocimientos, experiencias y conclusiones. El boceto actúa como una memoria añadida que congela ideas que más tarde se evaluarán o manipularán. Es la parte más importante del método, ya que permite reflexionar sobre el problema y hacer que una idea evolucione.

Es importante que el alumnado tenga la suficiente visión espacial que le permita representar ideas abstractas y concretarlas; este recurso se habrá adquirido en cursos anteriores en materias como dibujo artístico o técnico; si existen problemas a este nivel será imprescindible la coordinación con las citadas asignaturas.

- Lo realmente importante bajo el punto de vista formativo no es el resultado, sino el proceso desde la definición del problema a las soluciones aportadas. Esto justifica la importancia de aplicar métodos, que veremos más adelante, que estén perfectamente estructurados.

- No se puede crear partiendo de la nada. Para enseñar, podemos proponer la imitación. Hay que distinguir la copia de la imitación: la imitación es asumible como algo que se aprende, la copia es la reproducción mecánica no reflexiva y por tanto no deseable.
- Relacionar y aprender provocan actitudes creativas a través del descubrimiento y este se traduce en respuestas. Construir aprendizajes, tomando como base lo ya aprendido, sumándole nuevos conocimientos, permite abrir a otros conocimientos inesperados que a su vez se convierten en respuestas a los problemas que surjan en los proyectos.
- El mejor tipo de enseñanza es enseñar a aprender, es necesario dotar al alumnado de un método de diseño reflexivo capaz de dar respuestas coherentes con total autonomía.
- Las propuestas deben ser claras y tangibles. Sin embargo, es importante cultivar la curiosidad en el alumnado, mediante propuestas que abran nuevos campos de conocimientos de interés para él., además de que tengan temas de interés para el alumnado.
- Cuanto mayor sea el número de referencias que se tengan, mayor es la posibilidad de encontrar formas que se puedan relacionar. Por eso es importante introducir y trabajar con mucha información de tipo cultural, científica y tecnológica.
- Es importante destacar el valor de la cultura, como referente social. Cuando se diseña se hace una traducción cultural. Esta deberá ser lo más amplia posible y que recoja de manera fiel la realidad cultural.
- Hay que dar mucha importancia al método, puesto que este es el proceso que permite comprobar si lo que hemos diseñado cumple las pertinencias prefijadas. Crear consiste en encontrar una nueva solución entre dos ideas o dos formas distintas. El método es el sistema para verificar que esta relación es correcta.
- Cuando el nivel de recursos de los/as alumnos/as lo permita el trabajo tipo a realizar sería un "encargo" imaginario con un cuadro de pertinencias y factores a considerar bien definido. El profesor desempeña el papel de cliente-instructor que enseña las estrategias para el aprendizaje. El alumno- ejecutor manejará el método de acuerdo a la definición del problema (se trata de proyectos de acuerdo con su estadio formativo). El objeto del proyecto, servirá para aprender el camino entre la definición y la solución del problema.
- Es necesario subrayar la intrínseca importancia de la presentación en un proyecto de diseño.
- Se harán maquetas, prototipos y casos reales para su estudio y funcionamiento de serie.
- También se abordan cuestiones de análisis y estudio de productos de diseño. Se utilizará el aula virtual como soporte de información, facilitador de comunicación y/o en algunos casos para entrega de tareas. Es fundamental que los alumnos acudan a clase con los materiales necesarios para las actividades prácticas señaladas por el profesor.
- 1o TRIMESTRE:
Actividades: -. Ejercicios a partir de los elementos visuales aislados sin requerimientos ni memoria. - La Gestalt: figura y fondo. – Diseño gráfico: señalética y tipografía.
Examen: estos son de carácter teórico sobre los estándares de la evaluación.
- 2o TRIMESTRE

Actividades: -. Ejercicios de diseño gráfico -composición y maquetación- imagen y texto. - La Gestalt: figura y fondo. – Diseño gráfico: señalética y tipografía.

Examen: estos son de carácter teórico sobre los estándares de la evaluación.

• 3o TRIMESTRE

Actividades: -. Ejercicios de diseño del producto y/o moda. maquetación-Packaging. – Teoría del producto. – Diseño del espacio habitable.

Examen: estos son de carácter teórico sobre los estándares de la evaluación.

Adaptación a las NORMAS COVID

Escenario 2: semipresencialidad.

En el supuesto caso de una vuelta a la semipresencialidad las clases serán semipresenciales. Grupos de alumnos que asisten a clases según si su número de lista es par o impar, alternándose en los días de la semana. Queda a discreción del profesor que los alumnos que no asistan al centro cada día puedan conectarse a la clase mediante reunión Meet cuya asistencia no será obligatoria -no se les pondrá falta por la ausencia- aunque es sancionable, y en los grupos en los que se haga, se debe advertir que la materia se considera dada. Las reuniones Meet serán convocadas a través de Google Calendar. Se recomienda especialmente por ser una materia amplia que tenemos en la EBAU.

En este contexto se realizará la explicación de los contenidos y resolución de dudas o se puede establecer a través del planteamiento de las tareas y comunicación de dudas por mensajería.

Los materiales didácticos para la clase se comunicarán a través de plataforma virtual, así como la entrega de tareas, que serán evaluadas y calificadas por el mismo medio, mediante fotografías, vídeos y/o documentos en formato pdf. Como alternativa el profesor puede optar por la elaboración de un blog donde los alumnos vayan subiendo sus diseños, comprobando así mismo su aspecto y funcionamiento en internet, su impacto y repercusión. Este blog cumplirá una doble función de “actividad” y soporte para la entrega de tareas y su calificación. Examen o prueba escrita: Se realizará como mínimo una prueba por evaluación. Las pruebas o exámenes serán presenciales salvo en el caso de escenario 3. Por tanto, en el escenario 2, de semipresencialidad, las pruebas siempre serán por subgrupos y de carácter presencial. Todos los alumnos deben conocer exactamente la estructura de las pruebas, e incluso ver un “examen tipo” antes de la prueba para estar en igualdad de oportunidades.

Actividades propuestas: Las actividades serán entregadas por tareas a través de la plataforma virtual, donde se especificarán sus particularidades, contenidos, criterios, estándares, y todo lo que se pide que se realice en cada una de ellas. Las actividades se explicarán en clase y se dejará tiempo para su realización como tareas de casa. Estas serán de carácter individual o de equipo, de test o de investigación, comentarios críticos o análisis, esquemas, líneas de tiempo. Como alternativa el profesor puede optar por la elaboración de un blog donde los alumnos vayan subiendo sus diseños, comprobando así mismo su aspecto y funcionamiento en internet, su impacto y repercusión. Este blog cumplirá una doble función de “actividad” y soporte para la entrega de tareas y su calificación.

Escenario 3: confinamiento:

Las clases se seguirán con comunicación a través de la plataforma virtual y las explicaciones a través de Meet. Los alumnos se conectarán a la clase mediante reunión Meet, cuya asistencia será obligatoria.

En este contexto se realizará la explicación de los contenidos y resolución de dudas o se puede establecer a través del planteamiento de las tareas y comunicación de dudas por mensajería.

Los materiales didácticos para la clase se comunicarán a través de plataforma virtual, así como la entrega de tareas, que serán evaluadas y calificadas por el mismo medio, mediante fotografías, vídeos y/o documentos en formato pdf. Como alternativa el profesor puede optar por la elaboración de un blog donde los alumnos vayan subiendo sus diseños, comprobando así mismo su aspecto y funcionamiento en internet, su impacto y repercusión. Este blog cumplirá una doble función de “actividad” y soporte para la entrega de tareas y su calificación.

Instrumentos:

Examen o prueba escrita:

En caso de Escenario 3: los exámenes se realizarán por Meet: los alumnos deberán tener la cámara conectada, estos se realizarán de forma manuscrita, en el tiempo controlado fijado, una hora u hora y media (en caso de ser tiempo igual a EBAU), adaptando sus requerimientos a la situación de respuesta online.

Actividades propuestas: Las actividades serán entregadas por tareas a través de la plataforma virtual, donde se especificarán sus particularidades, contenidos, criterios, estándares, y todo lo que se pide que se realice en cada una de ellas. Se explicarán en clase online y se dejará tiempo para su realización como tareas de casa. Estas podrán ser carácter individual o de equipo, de test o de investigación, comentarios críticos o análisis, que serán evaluadas y calificadas por el mismo medio, mediante fotografías y/o documentos en formato pdf.

2. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Descripción:

La dinámica de la asignatura, donde cada alumno podrá interpretar las propuestas según su forma de trabajar, siendo estas propuestas de tipo abierto en la mayoría de aspectos.

Curso:

La atención personalizada de las tareas en clase y la posibilidad de elegir los materiales, en la mayoría de los trabajos o proyectos, permitirán al alumno adaptarse utilizando las técnicas que le sean más idóneas. Se considera el collage como una actividad siempre disponible como alternativa, dada su facilidad a la hora de componer, y de deshacer y rehacer.

• 1o TRIMESTRE:

Actividades de alfabetización realización de las primeras prácticas, donde el uso de la imágenes plano y más amplio que los otros aspectos: Punto. – Forma. Color, textura y composición.

Examen teórico con preguntas de desarrollo, concisas y de test. Parte práctica: propuesta de proyecto.

• 2o TRIMESTRE:

Actividades de diseño gráfico: - Historia del diseño gráfico y del producto. - Tipografía. – Maquetación: imagen y texto.

Examen teórico con preguntas de desarrollo, concisas y de test. Parte práctica: propuesta de proyecto.

• 3o TRIMESTRE:

Actividades de diseño gráfico: - Diseño de packaging y del producto. –Espacio habitable.

Examen teórico con preguntas de desarrollo, concisas y de test. Parte práctica: propuesta de proyecto.

3. EVALUACIÓN:

Descripción:

La evaluación no será continua. El alumno no podrá tener trabajos sin presentar para ser evaluado. Si ha presentado todas las actividades y superado los estándares resultará aprobado a final de curso. De forma que serán ponderadas todas las evaluaciones.

Se evaluarán las actividades o proyectos realizados.

Curso:

Se calificará el proceso del diseño:

• fase de estudio de necesidades.

• Fase de estudio de posibilidades: tormenta de ideas (bocetos 1), y variaciones de forma, color, o composición a partir de una de las anteriores.

• Diseño definitivo.

• Memoria.

• Presentación.

• Maqueta o prototipo, si lo hubiere.

La distribución por trimestres:

• 1o TRIMESTRE: Actividades.

Examen: parte teórica con preguntas de desarrollo, concisas y de test.

• 2o TRIMESTRE:

Actividades de diseño gráfico: - Historia del diseño gráfico y del producto. - Tipografía. – Maquetación: imagen y texto.

Examen: parte teórica con preguntas de desarrollo, concisas y de test.

• 3o TRIMESTRE:

Actividades de diseño gráfico: - Diseño de Packaging y del producto. –Espacio habitable.

Examen: parte teórica con preguntas de desarrollo, concisas y de test.

Escenario 2: semipresencialidad.

Los Estándares evaluados a través de las pruebas o exámenes se valorarán en un 60%.

Las actividades se valorarán en un 40%.

En caso de Escenario 3 o confinamiento: Se modifican en este caso el peso de los instrumentos: Los Estándares evaluados a través de las pruebas o exámenes se valorarán en un 30%. Las actividades se valoran un 70%.

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En las calificaciones de estándares, y actividades, y calificación de la evaluación se

emplearán indicadores de logro de 0 a 10.

Los indicadores de logro:

0: no hay desempeño por parte del alumno, o este es irrelevante en el contexto del

estándar. Se incluye la ausencia durante el procedimiento de evaluación.

1: no hay desempeño del estándar aunque se aprecia que entiende el contexto conceptual del mismo.

2: rendimiento muy bajo en el estándar.

3: rendimiento bajo en el estándar.

4: estándar casi alcanzado, aunque presenta algunas deficiencias.

5: estándar alcanzado. 6: estándar alcanzado aunque se aprecia una tendencia de

mejoría.

7: rendimiento satisfactorio en el estándar aunque se aprecian errores de concepto

o/y de aplicación.

8: rendimiento satisfactorio en el estándar con errores de aplicación.

9: rendimiento satisfactorio llegando a la excelencia en el estándar, aunque existen

matices mejorables como presentación y/o acabado en la aplicación.

10: desempeño excelente en todas las dimensiones del estándar.

EVALUACIÓN ORDINARIA.

Descripción:

Las actividades se valorarán con un 60%, de media.

La estructura de la prueba teórica constará de una primera parte tipo test y una segunda con preguntas de desarrollo basada en el tipo de prueba de la EBAU, Los exámenes se valorarán con 40% de media.

Curso:

• POR TRIMESTRE:

En todos los trimestres se deberá obtener una calificación de al menos un 3 en la media de actividades y de los exámenes. Si la nota de un examen inferior a 3 es deberá considerarse suspensa la evaluación. Siempre que se supere esa cifra se obtendrá la calificación de la evaluación por la suma de los bloques.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN ORDINARIA.

Descripción:

Si una actividad tiene un valor inferior a 3, deberá repetirse si no es un proyecto grande, aún dentro de la propia evaluación.

Los casos prácticos, al tratarse de proyectos de cierta duración, no podrán ser recuperados, repetidos, en su totalidad con posterioridad a la evaluación del trimestre en curso, si bien podrán ser sustituidos por un proyecto de corta duración, en la evaluación, en la convocatoria de junio o en septiembre. Esta posibilidad nunca será aplicable a aquellos alumnos que no hubiesen presentado sus proyectos o trabajos en su momento.

Será el profesor el que deberá evaluar la necesidad de repetir o hacer todos los trabajos o una adaptación hecha al efecto, valorando la causa del retraso o necesidad de refuerzo del alumno.

Curso:

Las pruebas realizadas durante el curso y la de septiembre serán del mismo tipo, en cuanto a su estructura teórico-práctica como al tiempo concedido para su realización. No contendrá preguntas de test. Sólo preguntas de desarrollo y preguntas cortas, definiciones, características, etc. Tendrá un valor máximo de 7.

Las actividades serán evaluadas de la misma forma que en la evaluación ordinaria. Todas sumarán un valor de 3. No son de presentación obligada. Pero si no se presentan el alumno sólo podrá obtener una calificación máxima de 7.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS

Descripción:

Curso: En el caso de aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua tendrán que realizar una prueba específica, teórica y práctica.

En cumplimiento de la orden de 1 de junio de 2006 (Borm de 22 de junio de 2006), las faltas de asistencia a clase de modo reiterado, justificadas o injustificadas, pueden provocar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua cuando el porcentaje de faltas supere el 30% del total de horas lectivas de la materia.

El alumno implicado en esta circunstancia se someterá a una evaluación extraordinaria. Deberá realizar un examen de toda la materia, que se corresponderá con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación detallados en la programación para cada una de las unidades didácticas de la misma. El examen constará de dos partes: una teórica, oral, y una práctica. La primera estará relacionada con los contenidos conceptuales de la asignatura, constará de tres preguntas. Dos de estas preguntas serán cortas y concretas (valoradas cada una de ellas en un punto), y otra como tema a desarrollar (valorada en dos puntos). La pregunta práctica será un ejercicio relacionado con las técnicas de la asignatura y constará de un único ejercicio. La parte teórica aportará un 40% de la calificación final, y la práctica un 60%. El alumno deberá aprobar la prueba práctica para poder hacer media con la teórica dado el carácter eminentemente práctico de las asignaturas.

Para aquellos alumnos cuyas faltas estén debidamente justificadas o la incorporación del alumno al centro se produzca una vez iniciado el curso o bien que hayan rectificado de forma fehaciente su actitud absentista, el Departamento elaborará un programa de recuperación de contenidos según las circunstancias del alumno, que incluirá una orientación sobre los contenidos impartidos durante el periodo de falta de asistencia y un seguimiento de los trabajos y actividades realizadas durante dicho periodo, lo que supondrá una adaptación curricular de la programación para cada específico. La realización de dicha adaptación se hará constar en la evaluación del alumno y en la memoria final de evaluación de la programación.

• 1o TRIMESTRE:

La profesora propondrá un índice de actividades basado en los siguientes temas.
o Definición de Diseño - Semiótica- Elementos del lenguaje visual-

Gestalt.

Señalética.

Y examen si no hubiera hecho.

• 2o TRIMESTRE:

La profesora propondrá un índice de actividades basado en los siguientes temas.

• Diseño gráfico. – Definición. – Análisis de productos. – Historia. – Imagen Corporativa. - Cartel.

Y examen si no hubiera hecho.

• 3o TRIMESTRE:

La profesora propondrá un índice de actividades basado en los siguientes temas. o Packaging. – Producto.- Funciones y Características del producto. – Espacio habitable.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (Junio)

En junio, al igual que en mayo, los alumnos que no superasen los objetivos por su evaluación ordinaria deberán presentarse a la prueba teórico-práctica correspondiente a la totalidad del curso, aunque en junio podrá ser parcial tanto la parte teórica como la práctica. El alumno deberá superar al menos un 50% del total de las cuestiones para considerarse aprobadas las prueba global. En cada parte de las pruebas deberá superar el 30% para poder sumarse a la otra parte. Los alumnos deberán traer las actividades que sean encomendadas por el profesor. Los trabajos sumarán un 30% de la calificación y las pruebas un 70%. Podrán no realizarse las actividades pero el examen no podrá tener una calificación inferior a 4 para sumarlas.

Se aplicarán estándares de todos los trabajados durante el curso.

5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Se utilizarán textos de los siguientes libros:

WONG,W.(1982). Fundamentos del diseño bi-y tridimensional. ED. Gustavo Gili.

ARHEIM,R.(1981).Arte y percepción visual. Alianza Editorial.

FRUTIGER, A. (2002) En torno a la tipografía. Ed. Gustavo Gili.

MOLES,A.(1974). Teoría de los objetos. Ed. Gustavo Gili.

MUNARI,B.(1981)¿Cómo nacen los objetos? Ed. Gustavo gili. Gili.

MUNARI, B (1981) El arte como oficio. Ed. Gustavo Gili.

DONDIS, D.A. (1973). La sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili.

SATUE, E. (1990) El diseño grafico: desde los orígenes hasta nuestros días.

De estos libros se extraerán textos para comentar en clase y también se usarán como materiales impresos la prensa diaria, revistas y otras publicaciones, libros sobre publicidad, campañas publicitarias y de sensibilización social y entrevistas a expertos. También se utiliza como recurso bibliográfico webs y blogs de internet que puedan resultar de interés, así como vídeos y tutoriales sobre diseño. Como material audiovisual se utilizarán vídeos específicos, vídeos domésticos de actuaciones multimedia y software del tipo Power Point, Photoshop, etc. Dependiendo de lo que esté disponible en el centro, Inkscape, Gimp, los alumnos podrán utilizar cualquiera de estas aplicaciones informáticas que el profesor crea conveniente, o bien si es posible, si el alumno/a puede decidir, puede utilizar alguno de estos programas.

Otros materiales serán: papel, plásticos, fotografías, pinturas acrílicas, témperas, brochas y pinceles, rotuladores, tijeras, pegamento, etc.

Para la exposición del contenido teórico y/o visualización de ejemplo será preciso el uso del proyector o un cañón de proyección.

Respecto a los agrupamientos de los alumnos, en la medida de lo posible, es importante que el aula reúna condiciones de espacio, para realizar en ella gran parte de la actividad. Deberá disponer de mesas grandes para trabajar en equipo, carro de televisión y vídeo y un ordenador con impresora y escáner. Si esto no fuera posible el grupo se trasladaría al aula específica de informática.

- Información del profesor.
- Bibliografía recomendada.
- Aula con medios informáticos para aplicar procesos de diseño por ordenador.
- Proyector pizarra.
- Imágenes de diferente índole y medio (diapositivas, transparencias...) u objetos reales.
- Fenómeno audiovisual o exposición que pueda ser de interés.
- Témperas, rotuladores, ceras,...
- Papel blanco, de color, transparente,... con texturas visuales o táctiles.
- Materiales como pegamentos, alambres, corcho, cartón pluma, acetatos... etc.
- Vídeos recomendados, revistas especializadas,...etc. Películas y vídeos de internet.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- Visita virtual a la escuela de arte de Murcia.
- Participación del alumnado en el diseño del cartel para el premio Jacinto Alcaraz.
- Participación del alumnado en el diseño de la agenda del curso 22-23.

7. TEMAS TRANSVERSALES.

Descripción: Se trabajará la educación cívica y para la paz, como uno de los principales objetivos del diseño.

8. MEDIDAS DE MEJORA

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito por la lectura.

Medidas Previstas Para Estimular El Interés Y El Hábito Por La Escritura.

En las primeras evaluaciones: se responderá a estándares que requieren investigación, razonamiento, análisis y crítica imágenes de diseño, en la segunda productos de diseño gráfico con textos e imagen corporativa..

La propia materia tiene contenidos que exigen que el alumno/a elabore textos o de carácter analítico sobre los casos que se le piden y debe dar respuestas razonadas. En la tercera evaluación lo mismo sobre producto y espacio habtable.

Medidas Previstas Para Estimular El Interés Y El Hábito Oral

Indicadores De Logro Del Proceso De Enseñanza Y De La Práctica Docente.

Coordinación Del Equipo Docente Durante El Trimestre.

Número de reuniones de coordinación mantenidas e índice de asistencia a las mismas.

- Se realizan reuniones de departamento los jueves desde las 8:55 a las 10:00. Los tipos de contenidos son:

Aspectos docentes: revisión de las programaciones al inicio de curso:

secuenciación de los contenidos y decisión sobre las unidades formativas. Evaluación y criterios de calificación. Evaluación de alumnos con la materia pendiente -cuya evolución del curso se recoge al llegar el momento de su evaluación-. Preparación de pruebas de septiembre. Cuando se producen resoluciones de reclamaciones respecto a las decisiones de evaluación y la calificación.

Se propondrán trabajos que integren lecturas para luego realizar proyectos en la

materia. Se facilitarán a los alumnos documentos como:

Algunos contenidos teóricos, específicamente creados para elaborar resumen, esquema y estudio de los mismos.

Críticas sobre imágenes de fotógrafos famosos.

Lecturas de poesía para realizar imágenes fotográficas que las ilustren.

Lectura de pequeños relatos para versionar en vídeo, 3a evaluación.

Cuando se realice algún tipo de trabajo en equipo o personal, de tipo crítica de una película o un cómic, los alumnos dispondrán de un tiempo para defender una idea a partir de su investigación o su trabajo, ya sea individual o en equipo. La propuesta de este tipo de actividades conllevará enseñar al alumno estrategias para la expresión oral. Este tipo de actividades pueden ser de exposición sobre lo que cada uno ha

pretendido en su trabajo o clase magistral sobre un tema investigado, fórums,... etc.

Coordinación acerca de las programaciones: seguimiento mensual sobre la marcha de la programación y detección de problemas. Propuestas de mejora.

Actividades complementarias y extraescolares: este año no se han programado en secundaria. Decisión tomada en reunión de departamento debido a que es preciso que sean actividades por nivel y los cursos son muy diversos, dándose diferentes problemas debido a esta heterogeneidad. Actividades para la semana cultural y día del centro.

Comunicación de las decisiones tomadas en la CCP que pueden incluir alguno de los temas citados u otros distintos, por ejemplo sobre instrucciones o normas nuevas, decisiones de la directiva..., etc.

Mensualmente se realiza un seguimiento de las programaciones en el departamento. Se indica en él: siempre por materia y grupo, 1-. La Unidad Formativa en la que se

está trabajando. 2-. Número de sesiones no impartidas durante el mes. Se proponen ajustes en caso de que sea necesario. 3-. Estado de desarrollo de la UF (Iniciada, en proceso, concluida o evaluada)

Ajuste De La Programación Docente.

Número de clases durante el trimestre: se analiza el número de sesiones y el número de sesiones que no han sido impartidas- Cuando este adquiere un grado significativo

se explican las causas y se comentan los ajustes que se han hecho.

Estándares de aprendizaje evaluables durante el trimestre: se agrupan por contenidos

impartidos y se expresa el número y porcentaje de los no impartidos.

Estándares programados que no se han trabajado.

Propuesta docente respecto a los estándares de aprendizaje no trabajados: a) Se trabajarán en el siguiente trimestre; b) Se agruparán en actividades globalizadoras;

c) No se trabajarán.

Organización y metodología didáctica: ESPACIOS. Se intenta adaptar la idoneidad de los espacios a las materias. Especialmente en lo referido a los contenidos y estándares de competencia digital. Cuando no es posible esta adecuación se

encargarán trabajos con esta competencia para que sean realizados en casa.

Organización y metodología didáctica: TIEMPOS. La programación está organizada en tres Unidades Formativas diferenciadas de acuerdo con la programación, siendo medianamente constructivas, es decir, la 3a en parte consecuencia de las anteriores, pero no se puede considerar constructivamente. El hecho de ser una materia de cuatro horas semanales separadas pero con un gran contenido de trabajo práctico y teórico, impone distribuirlas en clases con breve explicación y puesta en práctica, o bien, una hora de visionado y otra o varias prácticas, cuando el tema lo permite. Cuando el desarrollo se ha ralentizado los estándares serán agrupados en menos actividades.

Organización y metodología didáctica: RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS. Con el fin de lograr este tipo de ajuste se puede recurrir a explicaciones y/o tutoriales en YouTube u otras plataformas, blogs, que siendo más interactivas y atractivas que la explicación directa en la pizarra, son además revisables por el alumno en casa. El alumno dispone de materiales didácticos facilitados por el profesor en la plataforma moodle AulaVirtual de murciaeduca.

Organización y metodología didáctica: AGRUPAMIENTOS. El profesor podrá realizar agrupamientos específicos que faciliten el trabajo de los alumnos,

disociando a alumnos disruptivos o permitiendo la colaboración entre alumnos con

más capacidad y otros con dificultades.

Idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados. Si el profesor considera necesario un cambio en este sentido puede adaptar la programación a un método de proyectos, cosa que deberá ser por grupos y causas específicas, y será comunicado al departamento, quedando esta situación reflejada en acta.

Consecución De Estándares De Aprendizaje Durante El Trimestre

Resultados de los alumnos por área/materia/asignatura: al finalizar cada UF, y cada evaluación, por tanto, se analizarán los resultados de suspensos según la consecución de estándares, de acuerdo con los indicadores de logro. Cuando el porcentaje en este indicador difiera un 25% de la media obtenida por el departamento, se analizan las causas y, cuando sea alza, se hacen propuestas de mejora. Normalmente en esta materia, los contenidos son tan diversos que suelen compensarse los resultados.

Por otra parte, se observa también la media de calificaciones obtenida por cada curso en cada área y nivel. Cuando esta sea 3.5 puntos inferior o superior a la

media, se buscarán las razones que motivan la situación. Cuando es superior, puede encontrarse una solución a otros cursos, cuando sea inferior se buscarán medidas de mejora.

Evaluación De Los Procesos De Enseñanza Y De La Práctica Docente.

Por último, al finalizar el curso se hace una reflexión sobre todos los aspectos de la programación y de su idoneidad: evaluación, atención a la diversidad, metodología y materiales y recursos, que propicie una propuesta de mejora para cursos posteriores.