

Programación

Materia: DIS2BA - Diseño **Curso: 2º** **ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Concepto, historia y campos del diseño	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 29/09/2023	Sesiones prev.: 10
---	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Saberes básicos

A - Concepto, historia y campos del diseño.

0.1 - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.

0.2 - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño, Función práctica, estética y simbólica del diseño. Artesanía e industrialización. El marketing.

0.3 - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.

0.4 - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo.

0.5 - Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.

0.6 - Diseño inclusivo.

0.7 - La diversidad como riqueza patrimonial.

0.8 - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

0.9 - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.	#.1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba teórico-práctica: 30% Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CC CCEC CCL CD CPSAA STEM
2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Prueba teórico-práctica: 30% Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CC CCEC CCL CPSAA STEM

<p>3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>#.3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
	<p>#.3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p>	<p>#.4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p>	<p>#.6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

<p>UNIDAD UF2: El diseño: configuración formal y metodología</p>	<p>Fecha inicio prev.: 03/10/2023</p>	<p>Fecha fin prev.: 05/12/2023</p>	<p>Sesiones prev.: 34</p>
---	--	---	----------------------------------

<h2>Saberes básicos</h2>				
<p>B - El diseño: configuración formal y metodología.</p>				
<p>0.1 - Diseño y función.</p>				
<p>0.2 - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</p>				
<p>0.3 - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</p>				
<p>0.4 - Ordenación y composición modular.</p>				
<p>0.5 - Dimensión semántica del diseño.</p>				
<p>0.6 - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual.</p>				
<p>0.7 - Procesos creativos en un proyecto de diseño.</p>				
<p>0.8 - Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p>				

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.	# 1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM
	# 1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM
2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	# 2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	# 3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
	# 3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	# 4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	# 4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.5.2.Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.4.Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF3: Diseño gráfico	Fecha inicio prev.: 11/12/2023	Fecha fin prev.: 08/03/2024	Sesiones prev.: 41
-----------------------------------	---	--	-------------------------------

Saberes básicos

C - Diseño gráfico.

0.1 - Funciones comunicativas del diseño gráfico.

0.2 - La tipografía, principales familias, legibilidad, anatomía, propiedades y usos en el diseño.

0.3 - El diseño gráfico y la composición.

0.4 - Procesos y técnicas de diseño gráfico. Impresión y acabados.

0.5 - La imagen de marca: el diseño corporativo. El branding de marca.

0.6 - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.

0.7 - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.

0.8 - La señalética y sus aplicaciones.

0.9 - Software y aplicaciones, de mapa de bits y vectoriales, para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</p>	<p>#.2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
<p>3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>#.3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p>	<p>#.4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:100% 	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p>	<p>#.4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p>	<p>#.4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:100% 	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
<p>5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p>	<p>#.5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:100% 	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
<p>5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p>	<p>#.5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:30% • Trabajos:70% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica:100% 	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM

6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF4: Diseño tridimensional		Fecha inicio prev.: 12/03/2024	Fecha fin prev.: 10/05/2024	Sesiones prev.: 28

Saberes básicos

D - Diseño tridimensional.

0.1 - Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.

0.2 - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.

0.3 - Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.

0.4 - Diseño de producto y diversidad funcional. Biónica y diseño biológico.

0.5 - Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.

0.6 - El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.

0.7 - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado.

0.8 - Distribución de espacios y recorridos.

0.9 - Sistemas de representación aplicados al diseño de espacios.

0.10 - Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. Esquemas de color.

0.11 - Percepción psicológica del espacio.

0.12 - El diseño inclusivo de espacios.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	#.3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • STEM
4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	#.4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 30% • Trabajos: 70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-práctica: 100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.5.2.Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.1.Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.2.Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.3.Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.4.Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba teórico-practica:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

