

## 7. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. DISEÑO 2 BACHILLERATO

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS</b>		SEPTIEMBRE-OCTUBRE 30 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	8% UD 7,5% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1		0% UD 3,5 EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	8% UD 7,5% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable	5% UD 5% EV

4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.  CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad	Planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	10% UD 10% EV
	4.2		0% UD 2,5% EV
5- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	10% UD 7,5% EV
	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	10% UD 8,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	8% UD 7% EV
	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	20% UD 20% EV
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	10% UD 10% UD
	6.3		0% UD 0% EV
	6.4		0% UD 0% EV
<b>Saberes básicos</b>		<b>Instrumentos de evaluación/Procedimientos</b>	
<b>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</b> - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO</li> <li>• PRODUCTO FINAL ARTE FINAL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja de registro</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Rúbrica</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li><li>- Ordenación y composición modular.</li><li>- Dimensión semántica del diseño.</li><li>- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.</li><li>- Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li><li>- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li></ul> <p><b>Bloque C. Diseño gráfico</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El diseño gráfico y la composición</li><li>- Procesos y técnicas de diseño gráfico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>PROYECTO.</b> Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Escala de estimación</b></li><li>• <b>Intercambio de impresiones</b> <b>Observación directa</b></li></ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. HISTORIA VISUAL THINKING		NOVIEMBRE 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	7% UD 7,5% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	7% UD 3,5 EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	7% UD 7,5% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV

<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>CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p>	<p>El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p>	<p>10% UD 10% EV</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>El/la alumno/a participa activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>5% UD 2,5% EV</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>El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>	<p>5% UD 7,5% EV</p>
<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>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>	<p>El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>	<p>7% UD 8,5% EV</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>El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p>	<p>6% UD 7% EV</p>
<p>6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p> <p>STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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.</p>	<p>El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p>	<p>20% UD 20% EV</p>
	<p>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.</p>	<p>El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p>	<p>10% UD 10% EV</p>
	<p>6.3</p>		<p>0% UD 0% EV</p>

	6.4		0% UD 0% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
<p><b>Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> <li>- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>- Diseño inclusivo.</li> <li>- La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> <li>- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul> <p><b>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> <li>- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> <li>- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li> <li>- Ordenación y composición modular.</li> <li>- Dimensión semántica del diseño.</li> <li>- Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual.</li> <li>- Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li> <li>- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Diseño gráfico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</li> <li>- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</li> <li>- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO</b></li> <li>• <b>PRODUCTO FINAL ARTE FINAL</b></li> <li>• <b>PROYECTO.</b> Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hoja de registro</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> <li>• <b>Rúbrica</b></li> <li>• <b>Escala de estimación</b></li> <li>• <b>Intercambio de impresiones</b></li> </ul> <p><b>Observación directa</b></p>	

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. CARTEL DISEÑO TIPOGRAFÍA		DICIEMBRE-ENERO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	7% UD 7% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	7% UD 7% EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	7% UD 7% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	10% UD 9% EV

CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	El/la alumno/a participa activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
5- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	7% UD 6,5% EV
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	6% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	20% UD 19% EV
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	10% UD 9% EV
	6.3		0% UD 2% EV
	6.4		0% UD 2% EV

Saberes básicos	Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
<p><b>Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> <li>- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>- Diseño inclusivo.</li> <li>- La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> <li>- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul> <p><b>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> <li>- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> <li>- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li> <li>- Ordenación y composición modular.</li> <li>- Dimensión semántica del diseño.</li> <li>- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.</li> <li>- Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li> <li>- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Diseño gráfico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</li> <li>- El diseño gráfico y la composición.</li> <li>- Procesos y técnicas de diseño gráfico.</li> <li>- a imagen de marca: el diseño corporativo.</li> <li>- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</li> <li>- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</li> <li>- La señalética y sus aplicaciones.</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Bloque D. Diseño tridimensional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</li> <li>- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li> <li>- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li> <li>- Percepción psicológica del espacio.</li> <li>- El diseño inclusivo de espacios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO</b></li> <li>• <b>PRODUCTO FINAL ARTE FINAL</b></li> <li>• <b>PROYECTO.</b> Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hoja de registro</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> <li>• <b>Rúbrica</b></li> <li>• <b>Escala de estimación</b></li> <li>• <b>Intercambio de impresiones</b></li> </ul> <p><b>Observación directa</b></p>

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. SEÑALÉTICA		ENERO MARZO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	7% UD 7% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	7% UD 7% EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	7% UD 7% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	8% UD 9% EV

CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	El/la alumno/a participa activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
5- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	18% UD 19% EV
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	8% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	4% UD 2% EV

	6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	El/la alumno/a realiza colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	4% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
<p><b>Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> <li>- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>- Diseño inclusivo.</li> <li>- La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> <li>- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul> <p><b>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> <li>- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> <li>- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li> <li>- Ordenación y composición modular.</li> <li>- Dimensión semántica del diseño.</li> <li>- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.</li> <li>- Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li> <li>- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Diseño gráfico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</li> <li>- El diseño gráfico y la composición.</li> <li>- Procesos y técnicas de diseño gráfico.</li> <li>- a imagen de marca: el diseño corporativo.</li> <li>- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</li> <li>- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</li> <li>- La señalética y sus aplicaciones.</li> </ul> <p><b>Bloque D. Diseño tridimensional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</li> <li>- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li> <li>- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li> <li>- Percepción psicológica del espacio.</li> <li>- El diseño inclusivo de espacios.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO</b></li> <li>• <b>PRODUCTO FINAL ARTE FINAL</b></li> <li>• <b>PROYECTO.</b> Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hoja de registro</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> <li>• <b>Rúbrica</b></li> <li>• <b>Escala de estimación</b></li> <li>• <b>Intercambio de impresiones</b></li> <li>• <b>Observación directa</b></li> </ul>	

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. IMAGEN CORPORATIVA		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	7% UD 7% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	7% UD 7% EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	7% UD 7% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	8% UD 9% EV

CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	El/la alumno/a participa activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
5- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	18% UD 19% EV
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	8% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	4% UD 2% EV

	6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	El/la alumno/a realiza colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	4% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
<p><b>Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> <li>- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>- Diseño inclusivo.</li> <li>- La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> <li>- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul> <p><b>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño y función.</li> <li>- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> <li>- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li> <li>- Ordenación y composición modular.</li> <li>- Dimensión semántica del diseño.</li> <li>- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.</li> <li>- Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li> <li>- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Diseño gráfico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</li> <li>- El diseño gráfico y la composición.</li> <li>- Procesos y técnicas de diseño gráfico.</li> <li>- a imagen de marca: el diseño corporativo.</li> <li>- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</li> <li>- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</li> <li>- La señalética y sus aplicaciones.</li> </ul> <p><b>Bloque D. Diseño tridimensional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</li> <li>- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li> <li>- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li> <li>- Percepción psicológica del espacio.</li> <li>- El diseño inclusivo de espacios.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO</b></li> <li>• <b>PRODUCTO FINAL ARTE FINAL</b></li> <li>• <b>PROYECTO.</b> Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hoja de registro</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b></li> <li>• <b>Rúbrica</b></li> <li>• <b>Escala de estimación</b></li> <li>• <b>Intercambio de impresiones</b></li> <li><b>Observación directa</b></li> </ul>	

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6. DISEÑO PRODUCTO		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
1- Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	El/la alumno/a es capaz de explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	7% UD 7% EV
2- Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	7% UD 7% EV
	2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	El/la alumno/a es capaz de analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	7% UD 7% EV
3- Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	8% UD 9% EV

CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	El/la alumno/a participa activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
5- Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	El/la alumno/a evalúa críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	El/la alumno/a realiza proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	20% UD 19% EV
	6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	El/la alumno/a evalúa de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	10% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	4% UD 2% EV

6.4

0% UD  
2% EV

**Saberes básicos**

**Instrumentos de evaluación/Procedimientos**

**Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño**

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.

CRITERIOS DE EV.	1ªEV.	2ªEV.	3ªEV.	FINAL	
1.1	6%	6%	6%	6%	Artesanía e industrialización. representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos
1.2	7,5%	7%	7%	7,16%	
2.1	3,5%	7%	7%	5,83%	
2.2	7,5%	7%	7%	7%	o universal. La apropiación cultural. creatividad. Patentes y marcas.
3.1	5%	5%	5%	5%	
3.2	5%	5%	5%	5%	or, forma y textura.
4.1	10%	9%	9%	9,33%	
4.2	2,5%	5%	5%	4,1%	
4.3	7,5%	5%	5%	5,83%	
5.1	8,5%	6,5%	6,5%	7,16%	
5.2	7%	5,5%	5,5%	6%	tos en el diseño.
6.1	20%	19%	19%	19,33%	
6.2	10%	9%	9%	9,33%	
6.3	-	2%	2%	1,33%	
6.4	-	2%	2%	1,33%	étrico.
	100%	100%	100%	100%	dos al diseño de producto.

Bloque B

Bloque C

Bloque D

- Antropometría, ergonomía y bionica aplicadas al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio.
- El diseño inclusivo de espacios.

- MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO
- PRODUCTO FINAL ARTE FINAL
- PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos
- Referentes y fuentes documentales, bibliografía, webgrafía.
- Bocetos Apuntes o ejercicios rápido

- Hoja de registro
- Lista de cotejo
- Rúbrica
- Escala de estimación
- Intercambio de impresiones
- Observación directa

