

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DISEÑO.SEGUNDO DE BACHILLERATO. MODALIDAD DISTANCIA

BLOQUE I	<p>Evolución histórica y ámbitos del diseño.</p> <p>1.Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</p> <p>2.Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta, facilitando la comunicación social e intercultural.</p>
BLOQUE II	<p>Elementos de configuración formal</p> <p>1.Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p> <p>2.Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</p> <p>3.Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</p> <p>4.Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño</p>
BLOQUE III	<p>Teoría y metodología del diseño</p> <p>1.Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño</p> <p>2.Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p> <p>3.Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</p> <p>4.Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</p> <p>5.Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>
BLOQUE IV	<p>Diseño Gráfico</p> <p>1.Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vistas formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos , comunicativos y estéticos empleados.</p> <p>2.Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>3.Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</p> <p>4.Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</p> <p>5.Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferente propuesta de diseño.</p>
BLOQUE V	<p>Diseño de producto y del espacio</p> <p>1.Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</p> <p>2.Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>3.Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas, respetando el entorno y al ser humano.</p> <p>4.Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>

2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE DISEÑO. SEGUNDO DE BACHILLERATO.
MODALIDAD DISTANCIA

BLOQUE I	<p>Evolución histórica y ámbitos del diseño</p> <p>1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</p> <p>1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</p> <p>1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencia entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</p> <p>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>
BLOQUE II	<p>Elementos de configuración formal</p> <p>1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</p> <p>2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</p> <p>2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.</p> <p>3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</p> <p>3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</p> <p>3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p> <p>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>
BLOQUE III	<p>Teoría y metodología del diseño</p> <p>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p> <p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p> <p>3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p> <p>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</p> <p>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p> <p>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p> <p>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.</p> <p>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>
BLOQUE IV	<p>Diseño Gráfico</p> <p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</p> <p>1.2. Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p> <p>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</p> <p>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</p> <p>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p> <p>4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a su conocimiento sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</p> <p>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>
BLOQUE V	<p>Diseño de producto y del espacio</p> <p>1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</p> <p>1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</p> <p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</p> <p>2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.</p> <p>2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</p> <p>2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</p> <p>2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo</p> <p>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</p> <p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p> <p>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</p>

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN . DISEÑO. SEGUNDO DE BACHILLERATO
MODALIDAD DISTANCIA

La evaluación de los conocimientos y las competencias se hará a través de exámenes trimestrales. Los exámenes se realizarán el día y hora que marque el calendario de exámenes trimestral.

4. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN. DISEÑO. SEGUNDO DE BACHILLERATO.
MODALIDAD DISTANCIA

Quienes no aprueben alguna evaluación, podrán recuperarla en la siguiente o siguientes evaluaciones.

Para los alumnos que no se hayan presentado a ninguna evaluación trimestral o hayan suspendido todas, para estos alumnos, la tercera evaluación tendrá carácter de "evaluación global", así como el examen extraordinario de septiembre, e incluirá todas las unidades didácticas del curso.

5. TEMPORALIZACIÓN. DISEÑO. SEGUNDO DE BACHILLERATO.
MODALIDAD DISTANCIA

PRIMER TRIMESTRE

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

1. Diseño. Historia del Diseño.
2. Funciones del diseño.
3. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
4. Hábitos de consumo. Orígenes de la publicidad.
5. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.
6. Diseño y arte.
7. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

8. Teoría de la percepción.
9. Aplicación al diseño de los elementos configuradores.
10. Lenguaje visual. Estructura y composición.
11. Diseño y función.

SEGUNDO TRIMESTRE

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño

12. Teoría de diseño: definición, metodología, investigación y proyecto.
13. Fases del proceso de diseño.
14. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño.
15. Geometría y dibujo técnico en el diseño.
16. Croquis y bocetos gráficos. Materialización de la propuesta de diseño.

Bloque 4. Diseño Gráfico

17. Funciones comunicativas del diseño gráfico.
18. Fases del proceso de diseño gráfico.
19. Señalética
20. Tipografía.
21. Diseño publicitario.
22. Software de ilustración y diseño.

TERCER TRIMESTRE

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

23. Diseño de objetos.
24. Ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
25. Diseño y desarrollo de productos industriales.
26. Pieza única y fabricación en serie.
27. Patente y protección del diseño industrial.
28. El diseño del espacio habitable.
29. La maqueta en el proyecto.