



Criterio 4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, así como aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.

Criterio 4.2. Aplicar estrategias y destrezas acordes al trabajo colaborativo y que lo agilicen.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.

Criterio 5.2. Mostrar una actitud positiva respecto al trabajo colaborativo y en grupo, mostrando empatía y flexibilidad de planteamientos en el desarrollo de los proyectos.

DISEÑO

Gracias al diseño mejoramos nuestra calidad de vida, generando bienes de consumo que modifican e intervienen en el entorno. El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, que dinamiza la industria y la economía desde la Revolución Industrial, cuando la organización y la planificación ganaron en importancia. Por este motivo, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales.

El diseño es un proceso complejo vinculado a diferentes disciplinas y campos de actuación muy diversos. El diseño rodea nuestra vida y es el reflejo de nuestras inquietudes, necesidades, así como de nuestra identidad cultural y artística. Por ello todo diseño se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensaciones que modifican la percepción del mundo y, por ello, se hace necesario un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, la adecuación de un diseño cada vez más inclusivo.

Diseñar es dar respuesta a necesidades, sopesando cuidadosamente el equilibrio entre forma y función, consumismo y medioambiente. Por tanto, todo proyecto de diseño puede servir para la reflexión sobre temas de derechos humanos y protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI.

Al mismo tiempo y de manera transversal, se incluirá la referencia a la transformación que ha supuesto la democratización de los medios y herramientas digitales, reduciendo los tiempos, las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos.



Por tanto, la materia de Diseño contribuye a desarrollar las capacidades que permiten adquirir una conciencia cívica responsable, combinando espíritu crítico con empatía, fomentando la igualdad de derechos, adquiriendo recursos expresivos y dominio de las tecnologías digitales, afianzando el espíritu emprendedor con actitud creativa, y desarrollando la sensibilidad artística y una actitud comprometida con la defensa de un desarrollo sostenible y la protección del medioambiente.

En referencia a la contribución de la materia de Diseño a la adquisición de las competencias clave, hay que resaltar que diseñar y opinar sobre diseños, argumentando e intercambiando opiniones y conclusiones con otros, son acciones comunicativas que fomentan la consecución de la competencia en comunicación lingüística.

Asimismo, al diseñar se contribuye a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, porque se utiliza el pensamiento abstracto, la lógica y la superación de problemas. Además, se utilizan a veces patrones naturales que siguen reglas matemáticas y sirven de inspiración a diseños.

Por otro lado, la utilización de distintas herramientas digitales para diseñar, propiciará el desarrollo de la competencia digital del alumnado.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre el poder del diseño para influir sobre grupos sociales, por lo que se hace necesaria una reflexión moral que desarrolle una personalidad empática y crítica. Además, al analizar diseños, se estará construyendo una percepción crítica, buscando nuevos enfoques y valorando la libertad de expresión como base fundamental de la creación artística, propiciando la gestión de su propio aprendizaje, que al enfrentarse a las propias dificultades implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En relación con la competencia ciudadana, diseñar permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de estos diseños en la sociedad.

Del mismo modo, se desarrolla la competencia emprendedora cuando en todo proyecto de diseño se analizan necesidades, utilidades, recursos y consecuencias, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios con los que finalizar con éxito el proyecto artístico.

Por último, la competencia en conciencia y expresión culturales se desarrolla al reconocer el alumnado la importancia del diseño en el desarrollo humano y como parte de la historia cultural,



al expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, con empatía y actitud colaborativa, desarrollando autoestima y sentido de pertenencia.

Por todo esto, para conseguir que el alumnado alcance los objetivos de la etapa, en la materia se seguirán unos principios pedagógicos orientados a promover proyectos adaptados a las características personales del alumnado, de forma que todos puedan progresar, independientemente de las capacidades de partida.

La materia de Diseño continua las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria con los aprendizajes relacionados con las técnicas del diseño como el diseño de letras, diseño de portadas o la utilización de formas geométricas en el diseño de símbolos, comenzados en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que Diseño es una materia de segundo de Bachillerato que el alumnado del Bachillerato de Artes puede cursar y deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el diseño, especialmente el diseño gráfico y el diseño de espacios y volúmenes.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores como los grados de Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Interiores o Bellas Artes, entre otras posibilidades, ampliará los conocimientos técnicos adquiridos en esta materia. También puede utilizar estos conocimientos como salida profesional en los campos del diseño publicitario y comunicación de marcas, dirección de arte, diseño editorial, packaging e identidad de marca, diseño de producto, diseño web, diseño de interiores, diseño de espacios urbanos, grafista en televisión, diseño de moda, animación o la docencia, entre otras.

En los próximos apartados se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que en su conjunto están orientados a producir en el alumnado interés por experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo y sus consecuencias personales, sociales y medioambientales.

Las competencias específicas planteadas son seis y podemos resumirlas en la comprensión del concepto y los fundamentos del diseño; la resolución de problemas gráficos adecuando diseño, función y sostenibilidad medioambiental; la adquisición una personalidad creativa propia aprendiendo de otros; la planificación de las fases del proceso creativo, y el entendimiento de que el campo del diseño ofrece innumerables posibilidades de desarrollo personal y profesional.

En el apartado de conexiones entre competencias se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos necesarios para entender qué supone diseñar y cuáles son sus fundamentos. Estos saberes están vinculados sobre todo con los campos del diseño gráfico, el diseño de productos y el diseño de espacios urbanos exteriores e interiores, quedando fuera otros campos del diseño.

En los bloques de saberes se encuentran los saberes relacionados con el concepto, la historia, las técnicas, los elementos que integran el lenguaje visual, el proceso de diseño y los distintos tipos de diseño, como el diseño gráfico y sus ramificaciones o el diseño tridimensional en sus vertientes de diseño de productos y diseño de espacios, aplicados al bienestar del ser humano, atendiendo a criterios de antropometría, ergonomía, ecología y economía.

Para adquirir esos saberes, las situaciones de aprendizaje diseñadas para nuestro alumnado deben estimular la planificación del trabajo, el trabajo en equipo, la investigación de la relación entre materiales, forma y función, la evaluación de la idoneidad del producto final a una utilidades preestablecidas y, finalmente, el deseo de lograr un desarrollo creativo y emocional personal y profesional.

Los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos para comprobar si el alumnado ha adquirido los conocimientos sobre distintos estilos, corrientes o escuelas relacionadas con el diseño a lo largo de la historia; si investiga la relación entre forma y función o planifica los proyectos; y si sabe trabajar en equipo y defiende sus propuestas con coherencia, al tiempo que estudia los materiales y valora las consecuencias medioambientales, sociales y económicas del diseño y de los materiales utilizados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra diseñada, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes, apreciando la variedad de posibilidades creativas que ofrecen estas técnicas y recursos y valorando el enriquecimiento que supone la existencia de diversos tipos de diseños que aportan diversidad cultural y artística.

Un patrimonio cultural variado es fuente de riqueza puesto que ofrece múltiples ejemplos de la creatividad humana. El diseño se aplica en diferentes campos de actuación, soportes, funciones y estilos. Esa riqueza cultural se puede estudiar analizando su estructura formal, sus intenciones, el contexto social, los materiales utilizados, su relación con otros lenguajes y su trascendencia social, de modo que el alumnado puede aprender a partir del estudio de obras diseñadas con variadas técnicas y en diferentes soportes, con funciones distintas. Una vez entendidas sus estructuras internas, el alumnado podrá valorar el resultado

de acuerdo al cumplimiento de las utilidades previstas, a su estética, a su conveniencia moral, a parámetros de sostenibilidad, utilidad social y respeto a la igualdad de derechos, y se podrá usar esa información para proponer soluciones distintas, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades. Todo este proceso de indagación y reflexión sobre la utilidad y trascendencia del diseño fomentará el espíritu crítico y la libertad de expresión.

Tras cursar la materia, el alumnado reconocerá la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras, integrando el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas y valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.

2. Expresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impacto social, cultural y medioambiental, comparando y analizando la relación que se establece entre forma y función, identificando las variadas soluciones propuestas, en producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, forjando un espíritu crítico y de compromiso con los derechos humanos.

El concepto de diseño surge de la necesidad de comunicar a partir de trazos que cobran un significado y de prever cómo será algo que va a ser fabricado. Las exigencias cambian constantemente. Para algunas personas solo es necesario que sirvan a su cometido comunicativo y proyectivo. Para otras personas, el que estos diseños sean estéticamente atractivos es una exigencia irrenunciable. Hacer diseños hoy en día puede parecer una tarea fácil gracias a los recursos manuales y digitales disponibles. Eso ha supuesto que en épocas de crisis, a los profesionales del diseño se les haya considerado prescindibles. Sin embargo, saber diseñar requiere de un aprendizaje y de una reflexión. Igual que hay personas que se conforman con diseños sin valor estético, hay otras personas que se conforman con diseños que no cumplen requisitos de sostenibilidad medioambiental, ni de veracidad, ni de inclusividad. Al conocer la trascendencia del diseño en nuestra vida diaria, se hace necesario educar para que todo diseño también cumpla una función social y medioambiental que mejore las condiciones de vida de todos los seres vivos de este planeta. Por ello el alumnado debe analizar, observando las exigencias o la falta de ellas, los diseños de culturas y momentos históricos diversos.

Tras cursar la materia, el alumnado identificará las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, a través de los elementos sintácticos y constitutivos de las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones que este aporta, vinculadas

a un mismo problema común, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer obras de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos, entendiendo la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana y estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con los derechos humanos y con el diseño sostenible e inclusivo.

3. Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidades expresivas y de comunicación propias, potenciando así la autoestima y el crecimiento personal.

El diseño tiene entre sus funciones la de comunicar. Comunicar no es algo inmediato cuando se habla de diseño. No todo mensaje impacta igual a todo el mundo, puesto que todos no somos iguales. No tenemos ni la misma cultura, ni los mismos intereses, ni la misma predisposición, aunque haya temas que consigan la aprobación general. Se hace necesario conocer al público objetivo. Y ese conocimiento permite llegar con más facilidad a grupos concretos de personas, pero también permite manipular con facilidad.

Así que se plantean dos necesidades. La primera es la de conocer los recursos formales del diseño, los soportes, el momento y el lugar adecuados para lanzar el mensaje. Y la segunda necesidad es la de educar para que nadie utilice el diseño como herramienta de propaganda y de manipulación.

En cualquier caso, comunicar con corrección plantea retos compositivos, de gestión de medios y de recursos que provocan la reflexión meditada y la necesidad de planificar el trabajo. El alumnado encontrará fascinantes la superación de estos retos, ya sea de forma individual o compartiendo ideas y propuestas. Y entenderá la trascendencia social de una comunicación basada en la sinceridad y no en la manipulación, reforzando el espíritu crítico y también el espíritu cívico.

La superación de estos retos proporciona seguridad y autoestima. El tener que encontrar soluciones a problemas de expresión fortalecen el crecimiento personal.

Tras cursar la materia, el alumnado proyectará tanto soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad, como propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa.

4. Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en la solución de problemas de diseño sostenible, eligiendo los distintos elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos necesarios, transmitiendo un estilo propio y asumiendo los aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual.

El diseño, aparte de una función expresiva, tiene la función de definir la forma de lo que va a ser construido. Es el primer paso de cualquier fabricación. Antes de todo se dibuja. El diseño plasma las ideas que luego cobran realidad. Pero el diseño también ha sido utilizado como un instrumento del proceso consumista, medioambientalmente inviable en el que se mueve la sociedad. El diseño se convierte en un instrumento de seducción cuando se utiliza jugando con las emociones del público objetivo. Enseñar a cómo jugar con las emociones permite que el alumnado aprenda a evitar ser manipulado, pero le da herramientas para poder manipular, como hace el uso publicitario que ha incitado al consumo desmedido o a desviar la atención de los problemas medioambientales y humanitarios que sufren millones de personas en el planeta o diseñando productos para atraer la mirada, provocando que un consumidor compre antes un producto bien presentado que otro objetivamente mejor, o productos que duran poco y requieren de nuevas compras para suplirlos. Es por eso que se hace necesario utilizar el diseño para hacer visibles a la sociedad los problemas que amenazan nuestra existencia. Se hace necesario también que el diseño sirva para encontrar soluciones viables funcionalmente, estéticamente atractivas y duraderas.

Y siempre hay posibilidad de que los diseños muestren el estilo personal y reconocible de la persona que crea. Por lo que hay que recordar que el aprender de otros no significa copiar la obra de otros; así como se deben reconocer los derechos de autor para aprender desde el respeto al esfuerzo ajeno. Así que un diseño no es algo frío y funcional. Por tanto el alumnado podrá encontrar soluciones personales que refuercen su estilo y al mismo tiempo supongan un reto. La búsqueda de formas de expresar y de fabricar por medio de planteamientos diseñados es un reto creativo en el que hay que tener en cuenta muchos factores como el conocer los intereses del público objetivo, valorar los materiales disponibles, las vías de comunicación posibles o conocer la sintaxis del lenguaje visual. Para el alumnado estos retos desarrollan la inteligencia, el espíritu crítico, la conciencia social y la autoestima, al observar que va encontrando soluciones y que su esfuerzo es útil.

Tras cursar la materia, el alumnado reconocerá las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para su desarrollo, lo que servirá para planificar y resolver propuestas de diseño honesto, funcional y sostenible, preocupándose por la correcta aplicación de las técnicas de ejecución, de desarrollo y de presentación del producto de diseño, buscando el desarrollo de la identidad personal.

5. Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de representación y presentación necesarios para elaborar diseños funcionales, y por tanto, inclusivos, sostenibles, que defiendan los derechos humanos y que sean estéticamente atractivos, potenciando de este modo, una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo del diseño.

El diseño, ya sea bidimensional o tridimensional, tiene como principal objetivo el proponer soluciones a las necesidades humanas. Se requieren soluciones que sean factibles, económicas, ergonómicas e inclusivas, que respeten los derechos humanos, que tengan el menor impacto medioambiental posible y que valore las repercusiones psicológicas sobre las personas. Todo diseño puede alterar o relajar. La función estética también es necesaria para el bienestar humano. Así que factores como el color, la forma, la textura, su relación con el entorno, los materiales utilizados, las características del grupo de personas que se beneficiará del diseño, deben ser tenidos en cuenta para planificar el proyecto.

Tras cursar la materia, el alumnado planificará proyectos de diseño individual o colaborativo, definiendo las formas de presentación y técnicas de trabajo, y adaptándolos con creatividad y flexibilidad a la funcionalidad y a la voluntad estética y comunicativa de la propuesta, buscando la coherencia entre los recursos disponibles y la sostenibilidad medioambiental, el proceso del diseño, el producto final y el público objetivo, atendiendo a las necesidades de un público que demanda un diseño inclusivo y duradero, y valorando la adecuación de proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

6. Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando tanto el intercambio de ideas como el trabajo colaborativo, para integrarlos en la construcción de una personalidad creativa e innovadora, capaz de apreciar diferentes puntos de vista.

En todo proyecto de diseño es necesario situarse en lugar de otras personas para encontrar soluciones a sus necesidades. Esta actitud permitirá al alumnado desarrollar su empatía y favorecerá su crecimiento personal.

Por otro lado, es necesario potenciar el trabajo colaborativo que haga más fácil encontrar soluciones. Al trabajar en grupo, el alumnado se encontrará en la situación de presentar sus ideas sin miedo a equivocarse, con actitud creativa y con disposición a escuchar propuestas de otras personas, pero con un estudio previo, estudiando propuestas similares ya realizadas, procedentes de lugares y personas diversas, evaluando los éxitos y debilidades de estos proyectos. Y gracias a este proceso entenderá la importancia del diseño como herramienta transformadora de la sociedad y apreciará las posibilidades profesionales que el diseño ofrece.

Tras cursar la materia, el alumnado participará en la planificación y resolución de proyectos colaborativos de diseño de productos o de espacios, implicándose en el proceso, favoreciendo el trabajo colaborativo, motivando y proponiendo soluciones, así como evaluará el proceso y las oportunidades sociales, económicas y de transformación de este tipo de proyectos.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Un análisis detallado de las competencias específicas de esta materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar; y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

La materia de Diseño propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de estrategias de creación de productos bidimensionales y tridimensionales atendiendo a su forma, su función y los materiales que los conforman y, al mismo tiempo, a la función social y medioambiental de estos diseños.

Estas competencias específicas son seis y comparten aspectos comunes. El principal de todos es que todo diseño se crea para que cumpla unas funciones utilitarias, estéticas y sostenibles. En cuanto a sus diferencias, comentar que las competencias específicas número 1 y 2 se relacionan con el estudio del diseño a lo largo de la historia, aprendiendo del estudio de otros diseños y analizando su influencia en la sociedad. Por otro lado, las competencias específicas 3 y 4 plantean resolver problemas de diseño mientras que la competencia específica 5 se centra más en la gestión del proceso de creación. La competencia específica 3 se refiere al diseño de mensajes y la competencia específica 4 al diseño de productos. La competencia específica 5 se ocupa de todo el proceso de planificación y elaboración de proyectos que deben tener como objetivo diseñar productos inclusivos y medioambientalmente sostenibles. Y, finalmente, la competencia específica 6 trata de los beneficios personales que produce el diseño, tanto en el desarrollo personal como por las posibilidades laborales que ofrece.

En lo que respecta a las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las de otras materias de la etapa, cabe destacar que el diseño es un recurso expresivo y, por tanto, tiene una relación estrecha con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera. El propio texto, en cualquier idioma, se diseña atendiendo a la forma, color y tamaño de las letras y las frases, que son también objeto de diseño cuando se decide la posición, la forma y el tamaño de cada palabra, lo que permite lecturas variadas. Literatura y diseño se aúnan en obras de poesía visual, en carteles o en envases, por citar algunos ejemplos.

Por otra parte, puesto que el diseño está sobre todo enfocado a la elaboración de bienes de consumo, por su repercusión medioambiental y ética, se relaciona con las materias de

Historia de la Filosofía o Historia de España. Diseño e historia van de la mano. Los ejemplos más evidentes pueden ser los carteles de guerra. La propaganda política no es nada sin el diseño. Todo grupo político tiene sus símbolos, ejemplos de diseño. Toda reflexión filosófica se presenta en textos que han sido diseñados y todo diseño va unido a una reflexión ética. Asimismo, cualquier campaña de sensibilización necesita del diseño.

Y finalmente, como modo de expresión artística que contribuye a la riqueza cultural del patrimonio humano, el diseño está íntimamente relacionado con la competencia en conciencia y expresión culturales y, por ello, con las materias que contribuyen a este desarrollo cultural como son el resto de materias de la modalidad de Artes, en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño. El diseño, como el dibujo, es una disciplina presente en la mayor parte de las prácticas artísticas. Diseño, dibujo, pintura, grabado, fotografía y cine se trabajan conjuntamente para crear carteles, ilustraciones, símbolos, señales, anuncios o películas. A su vez, el diseño tridimensional se relaciona con el volumen al diseñar espacios, objetos y esculturas.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 se corresponde con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse a la investigación de las especificidades de la obra diseñada, analizando sus aspectos técnicos y formales. Y con el descriptor 1 puesto que se reconoce el enriquecimiento que supone la diversidad de propuestas culturales.

La competencia específica 2 se corresponde con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales en los aspectos relacionados con la expresión de opiniones sobre la influencia del diseño en la sociedad, forjando un espíritu crítico y de compromiso con los derechos humanos. Y con el descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, al analizar la relación entre la forma y la función, puesto que este descriptor se refiere al diseño de productos que den solución a una necesidad, aplicando criterios de sostenibilidad y de utilidad social.

La competencia específica 3 se corresponde con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, ya que ambas se refieren a expresar ideas propias por medio de producciones artísticas, y al descriptor 3 al promover el desarrollo de la autoestima por medio de la expresión artística, fomentando un crecimiento personal.

La competencia específica 4 se vincula al descriptor 5 de la competencia en conciencia y expresión culturales por plantear superar retos usando técnicas artísticas y soluciones sostenibles en distintos campos de actuación. Y con el descriptor 4 de la competencia ciudadana al tener que analizar la relación existente entre nuestro modo de vida y la huella ecológica antes de diseñar y cuando se analizan diseños de otros, por el papel del diseño en la producción de bienes de consumo.



La competencia específica 5 se relaciona con el descriptor 6 de la competencia en conciencia y expresión culturales, porque comparten la planificación de proyectos culturales o artísticos utilizando con criterio recursos plástico-gráficos, visuales y audiovisuales, poniendo en valor tanto el proceso como el producto final. Y con el descriptor 5 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse al diseño de proyectos sostenibles. De forma parecida se relaciona con el descriptor 1 de la competencia emprendedora, por afrontar retos evaluando necesidades, buscando soluciones innovadoras y comprobando la sostenibilidad de las soluciones propuestas.

Y, finalmente, la competencia específica 6 se vincula con el descriptor 3 de la competencia ciudadana, al considerar que la participación en todo proyecto posibilita una experiencia que promueve el desarrollo personal. Y con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística por participar en proyectos cooperativos en los que la comunicación de forma respetuosa para crear conocimiento es necesaria.

SABERES BÁSICOS

Diseño es una materia de segundo de Bachillerato que el alumnado del Bachillerato de Arte puede cursar y deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el diseño gráfico y el diseño de espacios y volúmenes. Hay otros campos del diseño que no se enseñarán en esta materia, como por ejemplo el diseño de moda.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Diseño y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el perfil competencial de Bachillerato, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria, aprendiendo a comunicar por medios visuales, a reflexionar, planificar y evaluar el trabajo, a proponer ideas innovadoras, a valorar nuestro patrimonio cultural y a ser una persona consciente de sus responsabilidades sociales y medioambientales.

Así mismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI. Es especialmente importante la aportación del diseño a la solución de problemas sociales como el encuentro de soluciones ergonómicas y ecológicas en el diseño de aparatos y espacios y la utilización del diseño en campañas de sensibilización social.

Saber diseñar implica saber observar, no solo al ser humano, sino también y sobre todo a la naturaleza. Gran parte de los diseños humanos tienen como referencia modelos naturales. Para sacar partido de esta observación hay que encontrar la relación de la forma con las funciones de estos diseños naturales o artificiales. Y al diseñar hay que pensar en aquellos

que van a utilizarlos, el estudio de sus cuerpos, de su forma de percibir y de entender el mundo. Así que el aprendizaje de las técnicas implicadas en el campo del diseño supone el estudio de la geometría, la percepción humana, la psicología, la mecánica, la antropometría, la ergonomía, el estudio de los materiales y su relación con el medioambiente. Son muchas las disciplinas implicadas y variadas las herramientas gráfico-plásticas y digitales disponibles para diseñar.

Para entender todas las relaciones entre estos variados factores los saberes planteados se han estructurado en cuatro bloques. En el bloque A se hace una introducción al mundo del diseño estudiando las diversas funciones del diseño a lo largo de la historia y su evolución estética y técnica. Una vez comprendida la influencia social del diseño, encontramos los bloques dedicados al aprendizaje de técnicas y procesos de diseño. En el bloque B se especifican los aspectos comunes a todo tipo de diseño mientras que en el C se estudia el diseño bidimensional y en el D el diseño tridimensional. Uno más enfocado a la comunicación y el otro más al diseño de productos y espacios. Aunque en ambos existe un proceso comunicativo, siendo evidente en el caso del diseño gráfico, que también tiene otras funciones como son las decorativas o las publicitarias, en las que hay comunicación, pero también seducción y persuasión. Todos estos saberes deben ponerse al servicio del bienestar y la protección de los seres humanos y de los ecosistemas del planeta, utilizándolos con ética y responsabilidad.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.3. correspondería al tercer saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño.

| | 2.º Bachillerato |
|---------------------------|---|
| A.1. Historia del diseño. | A.1.1. Concepto y teorías del diseño. |
| | A.1.2 Evolución histórica del diseño. Artesanía e industrialización. |
| | A.1.3. Tendencias, periodos y las principales escuelas y personalidades del diseño. |



| | |
|------------------------------|--|
| A.2. El diseño y su función. | A.2.1. El diseño, sus clasificaciones y sus campos de aplicación. |
| | A.2.2. Diseño universal. Diseño para todas las personas. |
| | A.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. |
| | A.2.4. La diversidad como riqueza patrimonial. |
| | A.2.5. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. |

Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología.

| | |
|---------------------------------------|--|
| | 2.º Bachillerato |
| B.1. Sintaxis y semántica del diseño. | B.1.1. Diseño y función. |
| | B.1.2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. |
| | B.1.3. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. |
| | B.1.4. Ordenación y composición modular. |
| | B.1.5. Dimensión semántica del diseño. |
| B.2. Procesos de creación. | B.2.1. Proceso del diseño. Fases del diseño. |
| | B.2.2. Procesos creativos en un proyecto de diseño. |
| | B.2.3. Estrategias de organización de los equipos de trabajo. |

Bloque C. Diseño gráfico.

| | |
|------------------|---|
| | 2.º Bachillerato |
| C.1. Tipografía. | C.1.1. Legibilidad, propiedades y uso en el diseño. |
| | C.1.2. Principales familias. |



| | |
|---------------------------|---|
| C.2. Tipos de diseño. | C.2.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico. |
| | C.2.2. La imagen de marca: el diseño corporativo. |
| | C.2.3. La señalética y sus aplicaciones. |
| | C.2.4. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. |
| | C.2.5. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. |
| C.2. Procesos y técnicas. | C.3.1. El diseño gráfico y la composición. |
| | C.3.2. El diseño gráfico con y sin retícula. |
| | C.3.3. Procesos y técnicas de diseño gráfico. |

Bloque D. Diseño tridimensional.

| | 2.º Bachillerato |
|---|--|
| D.1. Diseño ergonómico y antropometría. | D.1.1. Antropometría aplicada al diseño. |
| | D.1.2. Ergonomía. |
| D.2. Diseño del producto. | D.2.1. Tipología de objetos. |
| | D.2.2. Sistemas de representación aplicados al diseño de productos. |
| | D.2.3. Diseño de producto y diversidad funcional. |
| | D.2.4. Materiales, texturas y colores. |
| | D.2.5. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. |
| | D.2.6. El <i>packaging</i> : del diseño gráfico al diseño. Troqueles. |
| D.3. Diseño de espacios. | D.3.1. Percepción psicológica del espacio. |
| | D.3.2. Organización del espacio habitable, interior o exterior, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. |
| | D.3.3. El diseño universal de espacios para los itinerarios de la vida: Espacios públicos y naturales, arquitectura educativa, patrimonial, edificios administrativos, etc.. |
| | D.3.4. Principios de iluminación. |
| | D.3.5. Elementos constructivos. |



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

Diseñar supone encontrar soluciones gráficas que permitan hacer comprensibles mensajes, propuestas de fabricación de productos y planteamientos de espacios, que cumplan requisitos de funcionalidad, sostenibilidad, accesibilidad y atractivo estético.

Para que el alumnado aprenda los fundamentos del diseño debe investigar las técnicas empleadas en diseños habituales del entorno, tanto las utilizadas para comunicar con un público objetivo, como los recursos técnicos y formales utilizados para elaborar físicamente el diseño. Por ello, resolver problemas de diseño supone un reto, tanto para el alumnado como para cualquier profesional.

Los retos que se planteen pueden relacionarse con situaciones habituales en la vida del alumnado, ya sea analizando mensajes y productos fácilmente encontrables en su entorno o proponiendo soluciones a problemas personales y sociales que requieren de campañas de sensibilización, diseño de productos o diseño de espacios como pueden ser la propia aula o su barrio. Actuaciones teóricas o prácticas que hagan posible una mejor calidad de vida. Por ello, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con la propuesta de soluciones por medio del diseño aplicado a problemas sociales como son los retos del siglo XXI, como el consumo responsable, el respeto al medio ambiente, el uso crítico, ético y responsable de la cultura digital, la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y manejo de la incertidumbre y, por último, la promoción de la igualdad de género. Además, es recomendable tratar el tema de la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos producidos por las actividades relacionadas con el diseño.

Al involucrar al alumnado en la participación para la mejora del entorno social como tarea de corresponsabilidad se contribuye a la construcción de una sociedad más justa y al desarrollo de valores sociales y cívicos.

El diseño es un poderoso recurso que transforma el mundo en el que vivimos. Por ello el aprendizaje de sus técnicas debe ir acompañado de una formación moral y crítica que evalúe las consecuencias de las decisiones tomadas.

Estos retos pueden fortalecer tanto mental como emocionalmente. Pero pueden ser frustrantes y agotadores si se pretende resolver problemas sin los recursos adecuados. Se hace



necesario un enfoque didáctico de aprendizaje-acción donde el alumnado desempeñe el protagonismo y responsabilidad en su aprendizaje, con la guía del profesorado mediante la planificación de las ayudas y estrategias en función de sus necesidades, según sus diferentes ritmos, capacidades e intereses. Por tanto, es necesario que se entiendan los objetivos, se conozcan claramente los recursos disponibles y se hagan las preguntas necesarias para obtener respuestas que faciliten encontrar soluciones.

El trabajo en grupo posibilita la colaboración y el aprender con las aportaciones de cada persona y reduce la frustración porque permite encontrar soluciones más eficaces y creativas a los problemas de diseño. Esto provoca mayor satisfacción e interés en el alumnado, pero requiere de estrategias para planificar y repartir el esfuerzo de forma que todo el alumnado se sienta partícipe de los logros. El diseño de situaciones de aprendizaje utilizando una estructura de aula colaborativa y cooperativa permitirá el desarrollo de diferentes niveles de pensamiento y el fomento de habilidades socioemocionales y de apoyo mutuo.

De igual manera, y siempre que sea posible su acceso, se incluirá como saber transversal el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como tridimensional. El uso de recursos digitales contribuirá a minimizar las barreras del aprendizaje y a ofrecer una atención personalizada a cada estudiante, así como a contrarrestar la brecha digital que pudiera existir en el acceso, conocimiento y manejo de dicha tecnología por parte del alumnado.

Por otro lado, se recomienda compartir objetivos de aprendizaje y proyectos con otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc., teniendo en cuenta que siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se debe asegurar la presencia e implicación del alumnado en las actividades planteadas, así como la participación en su desarrollo y consecución de las competencias clave.

En el desarrollo de estas situaciones de aprendizaje, los bloques de saberes se trabajarán de manera conjunta, haciendo que su grado de importancia sea relativo a la naturaleza de la situación de aprendizaje. De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquirirán de manera interrelacionada y progresiva, atendiendo a su grado de complejidad. Mediante estas situaciones, el alumnado tendrá una visión más dilatada, tanto de sus aplicaciones directas en el mundo laboral y profesional, como de la transferencia de estas experiencias a otros campos o disciplinas de saber diferentes. También podrían incluirse enfoques metodológicos que aglutinen elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y el análisis crítico como forma de acercamiento a los distintos saberes, de experimentación y mejora del entorno.



En cuanto a la evaluación, debe considerarse que tan importante como el producto finalmente diseñado es el proceso que se ha llevado a cabo para conseguirlo, así como el análisis de la capacidad del alumnado para aplicar técnicas, usar recursos de forma meditada y acordes con unos objetivos previamente establecidos, así como proponer soluciones creativas. En este sentido se valora la investigación, la reflexión y el disfrute que produce ese proceso creativo, además del interés por colaborar con los demás haciendo propuestas constructivas y la comprensión de la trascendencia social del acto de diseñar. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias aportadas por el profesorado y el alumnado en los trabajos y las actividades deban ser consideradas como observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

La retroalimentación de docentes y discentes debe estar presente a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que supone el uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación que debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su aplicación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la adquisición de las competencias claves y los desafíos del siglo XXI. Por su parte, la autoevaluación del alumnado debe favorecer su reflexión y orientar la mejora de su aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

Criterio 1.2. Integrar el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas, valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer productos de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos.

Criterio 2.2. Defender la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana, analizando elementos diseñados en épocas y localizaciones distintas, y con funciones diversas, estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con el diseño sostenible e inclusivo.



Criterio 2.3. Estudiar objetos y productos de diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema común y si se han tenido en cuenta soluciones respetuosas con los derechos humanos, inclusivas y sostenibles.

Criterio 2.4. Descubrir las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando los elementos sintácticos y constitutivos de obras de diseño.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Proyectar soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.

Criterio 3.2. Desarrollar propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Defender trabajos de diseño tanto propios como ajenos de manera crítica y argumentada, preocupándose por la correcta aplicación de las técnicas de ejecución, de desarrollo y de presentación del producto de diseño.

Criterio 4.2. Elaborar propuestas de diseño, valorando tanto la selección coherente y adecuada de recursos técnicos, como el rigor y la corrección a la hora de utilizarlos, buscando el desarrollo de la identidad personal.

Criterio 4.3. Reconocer las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos.

Criterio 4.4. Planificar propuestas de diseño sostenibles utilizando creativamente configuraciones formales y argumentando su selección, partiendo de una propuesta original, innovadora o preexistente.

Criterio 4.5. Resolver problemas de diseño donde la sostenibilidad sea un condicionante básico, usando para ello la metodología proyectual propia del diseño, afrontando el problema como un reto personal.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Planificar un proyecto de diseño individual o colaborativo definiendo las formas de presentación y técnicas de trabajo según los recursos temporales y materiales disponibles, adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta.