

Diseño

Introducción

El diseño constituye hoy uno de los principales motores de la economía, la industria, la cultura, la publicidad y el marketing. “Todo es diseño” por lo que la función de la materia no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y proyección para la producción de objetos, sino enfocada a la integración de todo objeto de diseño con su contexto. El diseñador ha de contribuir a establecer una relación del hombre con su entorno, de manera que sea accesible, atractivo, amable, útil y adaptado.

El diseño ha de atender los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, así como los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño capacita al alumnado para la comprensión de su entorno, la aplicación de los elementos propios, el análisis de la interrelación de las partes y sus funciones, la evaluación crítica y responsable de producciones propias y ajenas y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. La iniciación a la práctica del diseño promueve metodologías activas ante la sociedad y fomenta una actitud analítica respecto a la información recibida, que contribuye a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico.

La materia tiene un marcado carácter teórico-práctico que debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño.

La materia queda estructurada en cinco bloques que agrupan los distintos elementos curriculares: Evolución histórica y ámbitos del diseño, Elementos de configuración, Teoría y metodología del diseño, Diseño gráfico, Diseño del producto y del Espacio.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en relación a sus dimensiones funcionales, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una necesaria herramienta que canalice el conocimiento previo, el análisis de la información y sus aplicaciones, la investigación, la creatividad, la concreción de propuestas, la retroalimentación y la visión crítica. La actividad en diseño se dedica no sólo a la resolución de problemas si no a su formulación.

El cuarto bloque es un acercamiento al conocimiento y a la práctica del diseño en el ámbito de la comunicación gráfica, analizando y generando proyectos sencillos de diseño gráfico.

El quinto bloque se aproxima al diseño tridimensional desde los ámbitos del diseño de objetos con un enfoque industrial y al diseño de espacios desde la percepción del interiorismo.

En la sociedad actual, en permanente cambio, queda justificada la relevancia de futuros profesionales formados en la práctica de la metodología proyectual, en el trabajo en equipo, en la representación y defensa de ideas propias y creativas basadas en el análisis del contexto, y con sentido crítico que aporten a nuestra Comunidad futuros profesionales del ámbito tecnológico, industrial, creativo y artístico.

Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

La contribución a las competencias clave del currículo de la materia de diseño debe afrontarse desde el prisma del carácter práctico de la asignatura, así como su interrelación con el entorno y contexto, lo que posibilita el desarrollo de todas las competencias clave.

Competencia en comunicación lingüística

La necesidad comunicativa es clave dada la participación del alumno en permanentes procesos de comunicación, como emisor y receptor, analizando los elementos de la comunicación, conociéndolos y optimizándolos para la creación de mensajes eficaces

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional).

A través de las múltiples experiencias de aprendizaje se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La necesidad de dominio del entorno desde la observación, del conocimiento conceptual y procedimental, el conocimiento de la metodología proyectual muy cercana al método científico y a la resolución de problemas, supone un desarrollo de las destrezas propia de esta competencia. El alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, interpretar, manejar unidades, magnitudes y medidas, seguir cadenas argumentales en el análisis de las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas.

Competencia digital

El contexto actual de diseño es incomprensible desde un enfoque no digital. Las tecnologías a las que los alumnos tienen acceso son una herramienta necesaria y exponencial, así como la fuente de información y aprendizaje más rica en un entorno en continua evolución digital. Se debe potenciar el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información, transformándola en un conocimiento personal y activo que deberá ser aplicado a la producción de proyectos y creaciones.

Competencia de aprender a aprender

Es imposible concebir una correcta concepción metodológica de la asignatura sin contemplar en el alumno el desarrollo de las habilidades para organizar, resolver y persistir en sus propuestas. Los proyectos de creación deben ser abiertos y su contextualización por parte del alumnado favorecerá que asuma su responsabilidad sobre el proceso y el resultado. La autonomía viene definida por el entusiasmo con el que afronte los nuevos retos y tareas, cuyos límites quedarán acotados por su interés por aprender. La metacognición es el concepto clave, tomar conciencia de cómo se aprende: conocerá, reflexionará y organizará su propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus fortalezas y debilidades.

Competencia sociales y cívicas

La importancia del contexto y su análisis como referencia clave en el diseño para comprender, evaluar y crear han quedado patentes a lo largo del presente currículo. Por ello, la interpretación de fenómenos y la diversidad de situaciones sociales, la contextualización y temporalización es absolutamente necesaria desde cualquier propuesta de actividad de la materia. La necesidad de empatía queda reflejada en los diferentes puntos de vista, el trabajo colaborativo donde el éxito es la suma de todos, la toma de decisiones y la interacción con los demás.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Cualquier toma de decisiones en un proceso creativo debe entenderse como un claro reflejo de iniciativa y de espíritu emprendedor. La resolución de actividades abiertas, desarrolla la capacidad de transformar ideas donde la imaginación y el sentido crítico son garantías de éxito si se conjugan con procedimiento, conocimiento y técnica. Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo; el estudiante aprenderá a elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

La estrecha relación de diseño y arte es latente y discutida, sus límites son difusos. Por ello, la creación de cualquier producción por parte del alumno debe buscar bases referenciales culturales, que le sirvan de guía, de información, de ejemplo y de reconocimiento. Para ello, el alumno debe conocer y emplear las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Se convierte en primordial el desarrollo del sentido estético es primordial y altamente asociado al diseño, marcado por la sociedad de consumo y la ausencia de reconocimiento de lo no bello. Es conveniente educar la sensibilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad, disfrutando y considerándolas fuentes de conocimiento debe ser prioritario desde la percepción global de la materia.

Objetivos

Obj.DI.1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Obj.DI.2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes campos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en la sociedad contemporánea.

Obj.DI.3. Analizar y reconocer los condicionamientos formales, funcionales y estéticos, valorando su importancia en el diseño actual.

Obj.DI.4. Valorar la importancia de la metodología en el proceso de diseño, planificando sus fases y reconociendo la retroalimentación continua para aplicarlas en los diferentes ámbitos del diseño y sus problemas.

Obj.DI.5. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, ya sean plásticos, comunicativos, técnicos o funcionales, aplicados a los distintos campos del diseño.

Obj.DI.6. Resolver y plantear proyectos de diseño, utilizando los métodos, herramientas y técnicas de representación más adecuadas para cada propuesta, valorando la exactitud, la destreza y la presentación.

Obj.DI.7. Asumir la flexibilidad y la creatividad como una condición del diseño, apreciando los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar vías de solución.

Obj.DI.8. Potenciar la actitud crítica que cuestione la idoneidad de diversas soluciones de diseño, así como adquirir hábitos de trabajo y de evaluación crítica para mejorar sus propios diseños.

Obj.DI.9. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en las diferentes vertientes del diseño.

Obj.DI.10. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el diseño y con su presencia en el entorno laboral de la realidad de nuestra comunidad.

Obj.DI.11. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y herramientas a través de programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en las distintas fases de proyecto así como en su presentación.

Orientaciones metodológicas

En un contexto de cambio metodológico, la asignatura de Diseño, con su marcado carácter propedéutico, posibilita la aplicación efectiva de metodologías activas centradas en el alumno. Corresponde al docente, a partir de su planificación y secuenciación rigurosa, organizar, elegir y combinar los recursos necesarios, métodos didácticos más adecuados y procedimientos para evaluar y retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando para ello aspectos metodológicos como los descritos a continuación.

Cualquier concepción metodológica debe partir de la diversidad del aula y apoyarse en la evaluación inicial así como en la observación objetiva y realista, para fortalecer el papel del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados. Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

Las teorías psicopedagógicas y neurocientíficas (inteligencias múltiples, cultura de pensamiento, pensamiento divergente...) deben ser la base de las planificaciones didácticas posibilitando al alumno encontrar sus fortalezas en la construcción de los aprendizajes significativos. Estos aprendizajes parten de la percepción intuitiva del entorno del alumno, se desarrollan con la comprensión y el análisis y se aplican en la creación de proyectos propios

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la

autonomía y responsabilidad del alumnado. La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los bloques de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo metacognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Las inmensas posibilidades de agrupamientos, estructuras, grupos, equipos (colaborativos, jerárquicos, con o sin roles) deben permitir al alumno acercarse a la realidad del proceso del diseño en el campo profesional, el desarrollo competencial y el disfrute de la asignatura.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva. Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño			
<p>Contenidos: Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Diseño sostenible: ecología y medioambiente. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Crit.DI.1.1. 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.	CCL-CCEC	<u>Est.DI.1.1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</u>	CCL-CCEC
		Est.DI.1.1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.	CCEC
		Est.DI.1.1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.	CCL-CCEC
Crit.DI.1.2. 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.	CCL-CSC	<u>Est.DI.1.2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</u>	CCL-CSC

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 2: Elementos de configuración			
<p>Contenidos: Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción... Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Crit.DI.2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	CCEC	<u>Est.DI.2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</u>	CCEC
Crit.DI.2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	CIEE-CCEC	<u>Est.DI.2.2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</u>	CIEE-CCEC
		Est.DI.2.2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.	CCEC
Crit.DI.2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	CAA-CIEE-CCEC	<u>Est.DI.2.3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</u>	CAA-CCEC
		<u>Est.DI.2.3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</u>	CCEC
		Est.DI.2.3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.	CIEE-CCEC
Crit.DI.2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	CCEC	Est.DI.2.4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza, elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.	CCEC

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño			
Contenidos: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Crit.DI.3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	CMCT-CCEC	Est.DI.3.1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.	CMCT-CCEC
Crit.DI.3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	CIEE-CCEC	<u>Est.DI.3.2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</u>	CIEE-CCEC
Crit.DI.3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	CAA-CIEE-CCEC	Est.DI.3.3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.	CCEC
		Est.DI.3.3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.	CAA-CIEE
		Est.DI.3.3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.	CAA-CIEE
Crit.DI.3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	CMCT-CCEC	Est.DI.3.4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.	CMCT-CCEC
		<u>Est.DI.3.4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</u>	CMCT-CCEC
Crit.DI.3.5. 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	CAA-CSC-CIEE	<u>Est.DI.3.5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica</u>	CAA-CIEE
		Est.DI.3.5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.	CSC-CIE

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 4: Diseño gráfico			
Contenidos: Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Crit.DI.4.1. Explorar con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales de diseño gráfico. Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	CIEE-CCEC	<u>Est.DI.4.1.1. Realiza proyectos sencillos procedentes de los campos propios del diseño gráfico (señalización, edición, identidad, <i>packaging</i>, publicidad...).</u>	CIEE-CCEC
		<u>Est.DI. 4.1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</u>	CECC
Crit.DI.4.2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	CCEC-CMCT	Est.DI.4.2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	CMCT-CCEC
		<u>Est.DI.4.2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</u>	CCEC
Crit.DI.4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	CCL-CMCT-CIEE	Est.DI.4.3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	CMCT
		<u>Est.DI.4.3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</u>	CCL
Crit.DI.4.4. 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.	CAA-CIEE	Est.DI.4.4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.	CAA-CIEE
Crit.DI.4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño, aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	CD	Est.DI.4.5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.	CD

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio			
Contenidos: Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Crit.DI.5.1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano u objetos propios del diseño.	CCL-CMCT-CCEC	<u>Est.DI.5.1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</u>	CCEC
		Est.DI.5.1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.	CCL-CMCT
Crit.DI.5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CMCT-CSC-CCEC	<u>Est.DI.5.2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</u>	CMCT-CCEC
		Est.DI.5.2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.	CCEC
		<u>Est.DI.5.2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</u>	CMCT-CCEC
		Est.DI.5.2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.	CCEC
		Est.DI.5.2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.	CSC
Crit.DI.5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CMCT-CCEC	<u>Est.DI.5.3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</u>	CMCT-CCEC

DISEÑO			Curso: 2.º
BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio			
Crit.DIS.5.4. 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.	CMCT-CAA	Est.DIS.5.4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.	CMCT-CAA
		<u>Est.DIS.5.4.2. Conoce las nociones básicas de ergonómica y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</u>	CMCT