



DISEÑO

Criterios específicos de corrección

MATERIA: DISEÑO

<p>Pregunta nº1</p> <p>Contestación a las preguntas referidas a dos imágenes propuestas de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio.</p> <p>Aplicar, en las contestaciones un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.</p>	<p>-Bloques de contenidos: 1,2, 4 y 5.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Evolución histórica y ámbitos del diseño2. Elementos de configuración formal4. Diseño Gráfico5. Diseño de producto y del espacio <p>-Calificación máxima otorgada: 4 puntos</p> <p>Contestación a las preguntas referidas a 2 imágenes propuestas de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio: 1,5 puntos cada una.</p> <p>La aplicación, en las contestaciones anteriores de un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia: 1 punto</p> <p>-Porcentaje asignado a la pregunta con respecto al total de la prueba: 40%</p> <p>-Estándares de aprendizaje evaluados:</p> <p>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño</p> <ol style="list-style-type: none">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.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. <p>Bloque 2. Elementos de configuración formal</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del
--	--



- lenguaje visual.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.
 3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.
 4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

Bloque 4. Diseño Gráfico

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 vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
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.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

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.
2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
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.

CrITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN DE LA PREGUNTA N°1.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

- Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
- Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la



corriente, escuela o período al que pertenecen.

- 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.
- 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.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
- Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.

Bloque 4. Diseño Gráfico

- Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
- 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.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

Pregunta n^o2

Realización de ejercicio práctico.
Fases obligatorias.

1. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño.

-Bloques de contenidos: 1,2, 3, 4 y 5.

1. Evolución histórica y ámbitos del diseño
2. Elementos de configuración formal
3. Teoría y metodología del diseño
4. Diseño Gráfico



2. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito
3. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias.
4. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.
5. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.

5. Diseño de producto y del espacio

-Calificación máxima otorgada: 6 puntos

Desglosados como sigue:

Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto

Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 punto

Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto

Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc. : 1,5 punto

Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto

-Porcentaje asignado a la pregunta con respecto al total de la prueba: 60%

-Estándares de aprendizaje evaluados:

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

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.
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.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.
3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.
4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

Bloque 3. Teoría y Metodología del diseño

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional,



adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

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.
4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.
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.

Bloque 4. Diseño Gráfico

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 vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
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.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

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.
2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
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.

Criterios específicos de corrección de la pregunta nº2.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

- 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.

Bloque 2 .Elementos de configuración formal

- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
- Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
- Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
- Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Bloque 3 .Teoría y metodología del diseño

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

Bloque 4. Diseño Gráfico

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- 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.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos



previamente determinados.

- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
- Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.