

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

## Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15023338	IES Praia Barraña	Boiro	2023/2024

## Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Deseño	2º Bac.	4	116

## Réxime

Réxime xeral-ordinario

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	24
4.2. Materiais e recursos didácticos	25
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	26
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	26
6. Medidas de atención á diversidade	28
7.1. Concreción dos elementos transversais	29
7.2. Actividades complementarias	32
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	32
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	34
9. Outros apartados	34

## 1. Introducción

O concepto de deseño foi evolucionando ao longo da historia, pero é a partir da Revolución Industrial cando, a medida que os procesos industriais mecanizados van superpoñéndose e superando os artesanais, a organización e a planificación gañan en importancia. En consecuencia, o concepto vaise achegando á súa acepción máis actual. Grazas ao deseño mellórase a nosa calidade de vida, xerando produtos, aplicacións e servizos que modifican e interveñen na contorna segundo unhas necesidades concretas. O deseño converteuse nunha actividade fundamental no noso mundo, xa que se encarga de dinamizar a industria e a economía, e é, pola súa vez, un motor xerador de consumo. Por este motivo, faise necesaria unha reflexión responsable sobre como optimizar os recursos dispoñibles e levar a cabo un deseño sostible que posibilite o equilibrio entre a calidade de vida e a modificación da contorna sen deteriorar o medio ambiente e sen comprometer os recursos naturais. Xunto a esta reflexión de sostibilidade xorde un discurso centrado na igualdade de oportunidades, no respecto á diversidade e, en consecuencia, a adecuación dun deseño cada vez máis inclusivo.

O coñecemento do deseño non só inclúe os antecedentes, correntes, estéticas e figuras relevantes, senón tamén a resposta a problemas concretos que existen detrás dunha necesidade funcional. O deseño proporciónalle ao alumnado ferramentas para desenvolver ideas, representalas e dar solución a problemas concretos, favorecendo o uso de metodoloxías proxectuais propias desta disciplina.

Doutra banda, e de maneira transversal, inclúese nos temas de análises propias da materia a transformación que supuxo en todos os ámbitos do deseño a democratización dos medios e ferramentas dixitais, xa que estas supuxeron unha revolución tanto no tempo que se inviste nun proxecto como nas metodoloxías de traballo, as técnicas de creación, a presentación e a difusión de proxectos.

A materia de Deseño proporciónalle ao alumnado os fundamentos e destrezas necesarios para iniciarse no deseño e senta as bases para afrontar estudos superiores relacionados con esta disciplina. Supón unha aproximación tanto aos principais campos do deseño como a distintas metodoloxías de análise, estudo e creación, que son aplicables tamén a outros ámbitos de coñecemento. Para iso, a materia organízase ao redor do seguintes catro grandes eixos temáticos. Nun primeiro lugar, unha análise reflexiva e crítico do mundo que rodea ao alumnado, que permitirá identificar as estruturas formais, semánticas e comunicativas dos produtos de deseño mediante a decodificación da súa linguaxe específica. En segundo lugar, o coñecemento das técnicas, ferramentas e procedementos analóxicos e dixitais de creación, composición, representación e presentación propios do deseño bidimensional e tridimensional. Nun terceiro lugar, o afondamento nas metodoloxías proxectuais aplicadas ao desenvolvemento de produtos innovadores e creativos sobre a base do deseño inclusivo. E, por último, en cuarto lugar, o estudo da relación entre forma e función no deseño.

Os obxectivos da materia de Deseño fórmulanse arredor deses catro eixes que emanan das competencias clave e os contidos establecidos para a etapa de bacharelato. Estes obxectivos están deseñados de maneira que varios deles poden acometerse de maneira global e simultánea, polo que a orde no que se presentan non é vinculante nin representa ningunha xerarquía entre eles.

Os criterios de avaliación, que se desprenden directamente dos devanditos obxectivos, están deseñados para comprobar o seu grao de consecución.

Os contidos da materia organízanse en cinco bloques. O primeiro, denominado «Concepto, historia e campos do deseño», permite abordar a evolución histórica do deseño, así como conceptos máis recentes como o deseño sostible ou o deseño inclusivo. Este bloque tamén inclúe os diversos campos de aplicación do deseño, así como unha reflexión sobre ausencias e esquecementos neste ámbito, como o das mulleres deseñadoras ou as achegas ao deseño contemporáneo de culturas que non pertencen ao foco occidental. «O deseño: configuración formal e metodoloxía» é a denominación do segundo bloque, que abarca os elementos básicos da linguaxe propia do deseño e as súas formas de organización, desde a sintaxe visual e os significados, ata as diferentes fases do proceso de deseño. Neste bloque incorpórase, así mesmo, unha aproximación a aspectos relacionados coa propiedade intelectual. O terceiro bloque, titulado «Deseño gráfico», incorpora os campos propios do deseño bidimensional, como a tipografía, o deseño editorial, a imaxe de marca, a sinalización e o deseño publicitario bidimensional. Tamén recolle as técnicas propias do deseño gráfico e a maquetación, ademais da concepción de proxectos de comunicación gráfica. No cuarto bloque, denominado «Deseño tridimensional de produto», inclúense os sistemas de representación espacial adecuados a cada proxecto, considerando tamén o packaging ou a representación de volumes. Neste bloque introdúcense os

conceptos de ergonómia, biometría e antropometría, ademais do de diversidade funcional. No quinto bloque, «Deseño de espazos», recóllese, por unha banda, as tipoloxías e as sensacións que os espazos xeran e, por outro, o diálogo entre o deseño e a funcionalidade destes, incorporando a perspectiva do deseño inclusivo.

A aprendizaxe destes contidos cobra todo o seu sentido grazas ao papel fundamental que xogan no proceso de adquisición dos obxectivos. Por iso, a orde secuencial no que están presentados non debe interpretarse como unha invitación a que sexan tratados de maneira sucesiva; ao contrario, será necesario abordalos de maneira integral, co fin de facilitarlle ao alumnado unha visión global do deseño. De maneira transversal, incorporárase o uso de ferramentas dixitais aplicadas tanto ao deseño bidimensional como ao tridimensional.

Por último, non hai que esquecer que deseñar é planificar e, polo tanto, anticipar as actuacións e intervencións para obter a solución a un problema determinado. O obxectivo do deseño é mellorar a contorna, e con el, a calidade de vida, mediante a mellora dos produtos que utilizamos. O deseño implica traballo interdisciplinario, interacción de saberes, conexión de disciplinas; en definitiva, trátase dunha gran ferramenta á disposición do alumnado capaz de aproveitar o seu poder de transformación.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Identificar os fundamentos do deseño para partir da análise crítica de diversos produtos de deseño bidimensional e tridimensional, para profundar na comprensión tanto da complexidade dos procesos e ferramentas que interveñen, como da dimensión simbólica e semántica das súas linguaxes.	1-3		1-2	1	40	1		2
OBX2 - Reflexionar desde a propia identidade cultural sobre as orixes, os principios e as funcións do deseño, comparando e analizando producións de diferentes épocas, estilos e ámbitos de aplicación, para valorar a influencia da contorna e a cultura na devandita actividade, asociando estas tarefas cos niveis de impacto ambiental do ser humano no planeta.	1-3		2		11	1-3-4		1
OBX3 - Analizar de maneira crítica e rigorosa distintas configuracións formais, compositivas e estruturais presentes no deseño de diferentes produtos, identificando os seus elementos plásticos, estéticos, funcionais e comunicativos, para enriquecer as súas propias producións e conformarse unha opinión sólida que responda a estratexias comerciais e de mercadotecnia vinculadas ao deseño gráfico, a campañas de deseño publicitario, ao packaging de produtos ou ao deseño de espazos que favorecen a actividade comercial.			1-5	2		1-4	1	1-2-41
OBX4 - Planificar proxectos de deseño individuais e colectivos, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos necesarios, para propoñer e analizar criticamente solucións creativas en resposta a necesidades propias e alleas.		1	3	3	32-50	4	1-3	41-42

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX5 - Desenvolver propostas persoais e imaxinativas a partir de ideas ou produtos preexistentes, considerando a propiedade intelectual, para responder con creatividade a necesidades propias e alleas e potenciar a autoestima e o crecemento persoal.			3		11	1-4	1-2-3	31-32-41-42
OBX6 - Crear produtos de deseño, respondendo con creatividade a necesidades concretas, incluídas as do deseño inclusivo e as relativas á sostibilidade, e coidando a corrección técnica, a coherencia e o rigor da factura do produto, para potenciar unha actitude crítica e responsable que favoreza o desenvolvemento persoal, académico ou profesional no campo do deseño.		1	3	3	20	4	1-3	32-41-42

### Descrición:

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	O deseño como elemento transformador da sociedade. Campos de aplicación, teorías e evolución. Artesanía e industrialización. Principais deseñadoras.	O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación. Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. Tendencias, períodos e principais escolas e figuras máis representativas no campo do deseño. A presenza da muller no ámbito do deseño.	7	9	X	X	X
2	Diversidade, inclusión e sostibilidade. O deseño máis alá de occidente.	Deseño, ecoloxía e sostibilidade. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. Achega das culturas non occidentais ao canon do deseño universal. A apropiación cultural.	7	9	X	X	X
3	A propiedade intelectual do deseño.	Fundamentos da propiedade intelectual. A protección da creatividade. Patentes e marcas.	7	9	X		
4	Deseño e función.	O deseño ó servizo da función. O deseño na sociedade de consumo.	7	8	X	X	X
5	Elementos básicos do deseño, sintaxe, composición modular e significados do deseño.	A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Sintaxe da imaxe bidimensional e	7	9	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
5	Elementos básicos do deseño, sintaxe, composición modular e significados do deseño.	tridimensional. Ordenación e composición modular. Dimensión semántica do deseño.	7	9	X		
6	Deseño corporativo, editorial e dixital.	A imaxe de marca: o deseño corporativo. Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas web.	8	9	X		
7	Deseño publicitario, sinalización e tipografía.	O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. A sinalización e as súas aplicacións. A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño.	8	9		X	
8	O deseño gráfico como ferramenta de comunicación. Funcións, procesos e técnicas.	Funcións comunicativas do deseño gráfico. O deseño gráfico e a composición. Procesos e técnicas de deseño gráfico.	8	9		X	
9	Antropometría e diversidade funcional no deseño.	Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño. Deseño de produto e diversidade funcional.	8	9		X	
10	Deseño de produto. Tipoloxías e estruturas compositivas aplicadas. Sistemas de representación e produción.	Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico. Sistemas de representación e estruturas compositivas aplicados ao deseño de produto. Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño.	8	9			X
11	A embalaxe como reclamo.	O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción.	8	9			X
12	Concepcións espaciais e lumínicas. Inclusividade.	Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos. Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores. Percepción psicolóxica do espazo. O deseño inclusivo de espazos.	10	9			X
13	Materializar as ideas.	Procesos creativos nun proxecto de deseño. Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. Estratexias de organización dos equipos de traballo.	7	9	X	X	X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	O deseño como elemento transformador da sociedade. Campos de aplicación, teorías e evolución. Artesanía e industrialización. Principais deseñadoras.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.1 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.	TI	100
CA1.2 - Identificar as características fundamentais dos movementos, correntes, escolas e teóricos relacionados co deseño, de contextos xeográficos, históricos e sociais diversos e reflexionando de maneira crítica sobre as achegas das mulleres e das culturas non occidentais.	Diferenciar e recoñecer os principais movementos e escolas do deseño e as súas características.		
CA1.7 - valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		
CA4.5 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Ser quen de traballar en equipo dun xeito colaborativo identificando as fortalezas e habilidades requiridas e asumindo os roles axeitados con criterio.		
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Atopar simboloxías e significados nos deseños e nos seus elementos cunha visión aberta e respectuosa.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación.</li> <li>- Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos.</li> <li>- Tendencias, períodos e principais escolas e figuras máis representativas no campo do deseño. A presenza da muller no ámbito do deseño.</li> <li>- Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño.</li> <li>- Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
2	Diversidade, inclusión e sostibilidade. O deseño máis alá de occidente.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		
CA1.2 - Identificar as características fundamentais dos movementos, correntes, escolas e teóricos relacionados co deseño, de contextos xeográficos, históricos e sociais diversos e reflexionando de maneira crítica sobre as achegas das mulleres e das culturas non occidentais.	Diferenciar e recoñecer as características dos principais movementos e escolas do deseño.		
CA1.3 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA1.4 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.	TI	100
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA4.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA5.6 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		



Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais.</li> <li>- A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo.</li> <li>- Achega das culturas non occidentais ao canon do deseño universal. A apropiación cultural.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- A imaxe de marca: o deseño corporativo.</li> <li>- Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño.</li> <li>- Deseño de produto e diversidade funcional.</li> <li>- Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	A propiedade intelectual do deseño.	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - ealizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA1.7 - valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.6 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos da propiedade intelectual. A protección da creatividade. Patentes e marcas.</li> <li>- Procesos creativos nun proxecto de deseño.</li> <li>- O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
4	Deseño e función.	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Recoñecer a relación entre forma e función sendo quen de percibir e propoñer posibles melloras.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo.</li> <li>- Deseño e función.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
5	Elementos básicos do deseño, sintaxe, composición modular e significados do deseño.	9

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Recoñecer a relación entre forma e función sendo quen de percibir e propoñer posibles melloras.	TI	100
CA2.2 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Saber ler os simbolismos e significados da linguaxe do deseño identificando os seus elementos cunha actitude aberta e respectuosa.		
CA2.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA4.8 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura.</li> <li>- Sintaxe da imaxe bidimensional e tridimensional.</li> <li>- Ordenación e composición modular.</li> <li>- Dimensión semántica do deseño.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funcións comunicativas do deseño gráfico.</li> <li>- Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
6	Deseño corporativo, editorial e dixital.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- Funcións comunicativas do deseño gráfico.</li> <li>- O deseño gráfico e a composición.</li> <li>- Procesos e técnicas de deseño gráfico.</li> <li>- A imaxe de marca: o deseño corporativo.</li> <li>- Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
7	Deseño publicitario, sinalización e tipografía.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscado, respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual.</li> <li>- Funcións comunicativas do deseño gráfico.</li> <li>- A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño.</li> <li>- O deseño gráfico e a composición.</li> <li>- Procesos e técnicas de deseño gráfico.</li> <li>- O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica.</li> <li>- A sinalización e as súas aplicacións.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
8	O deseño gráfico como ferramenta de comunicación. Funcións, procesos e técnicas.	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sustentabilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sustentabilidade e no consumo responsable.	TI	100
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sustentabilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sustentabilidade.		
CA4.1 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Saber ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sustentabilidade en todo o proceso.		
CA4.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA4.7 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación.</li> <li>- A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo.</li> <li>- Dimensión semántica do deseño.</li> <li>- Funcións comunicativas do deseño gráfico.</li> <li>- O deseño gráfico e a composición.</li> <li>- Procesos e técnicas de deseño gráfico.</li> <li>- O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
9	Antropometría e diversidade funcional no deseño.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.1 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.	TI	100
CA1.4 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA2.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		



<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tendencias, períodos e principais escolas e figuras máis representativas no campo do deseño. A presenza da muller no ámbito do deseño.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- A sinalización e as súas aplicacións.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
10	Deseño de produto. Tipoloxías e estruturas compositivas aplicadas. Sistemas de representación e produción.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Recoñecer a relación entre forma e función sendo quen de percibir e propoñer posibles melloras.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.1 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.7 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Saber ler os simbolismos e significados da linguaxe do deseño identificando os seus elementos cunha actitude aberta e respectuosa.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA5.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA5.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sintaxe da imaxe bidimensional e tridimensional.</li> <li>- O deseño gráfico e a composición.</li> <li>- Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico.</li> <li>- Sistemas de representación e estruturas compositivas aplicados ao deseño de produto.</li> <li>- Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño.</li> <li>- Deseño de produto e diversidade funcional.</li> <li>- Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
11	A embalaxe como reclamo.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.7 - valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.	TI	100
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.1 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- Funcións comunicativas do deseño gráfico.</li> </ul>

<b>Contidos</b>
- O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción.

UD	Título da UD	Duración
12	Concepcións espaciais e lumínicas. Inclusividade.	9

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.4 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.	TI	100
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser quen de analizar a composición de distintos produtos de deseño identificando os seus elementos básicos. Valorar, como grazas a estes, impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA5.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA5.5 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

<b>Contidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo.</li> <li>- Deseño e función.</li> <li>- A imaxe de marca: o deseño corporativo.</li> <li>- Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos.</li> <li>- Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores.</li> <li>- Percepción psicolóxica do espazo.</li> <li>- O deseño inclusivo de espazos.</li> </ul>

<b>UD</b>	<b>Título da UD</b>	<b>Duración</b>
13	Materializar as ideas.	9

<b>Criterios de avaliación</b>	<b>Mínimos de consecución</b>	<b>IA</b>	<b>%</b>
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.	TI	100

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Valorar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscado, respetando a propiedade intelectual.		
CA2.6 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Ser quen de traballar en equipo dun xeito colaborativo identificando as fortalezas e habilidades requiridas e asumindo os roles axeitados con criterio.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA4.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.5 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Ser quen de traballar en equipo dun xeito colaborativo identificando as fortalezas e habilidades requiridas e asumindo os roles axeitados con criterio.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais.</li> <li>- Procesos creativos nun proxecto de deseño.</li> <li>- Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual.</li> <li>- Estratexias de organización dos equipos de traballo.</li> </ul>

## Contidos

- Funcións comunicativas do deseño gráfico.
- Procesos e técnicas de deseño gráfico.
- Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico.

### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A intervención educativa na materia de Deseño desenvolverá ou seu currículo e tratará de asentarse de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto de materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe, que se presentan nos apartados seguintes, e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

#### LIÑAS DE ACTUACIÓN NO PROCESO DE ENSINO E APRENDIZAXE:

O uso de mecanismos que atendan os diferentes ritmos de aprendizaxe e que axuden á prevención das dificultades do alumnado durante o desenvolvemento das fases de investigación, análise e resolución das súas solucións creativas, tanto en traballo individual como en equipo e que promovan tamén a autoaprendizaxe fomentando a autonomía e a mellora da autoestima.

O traballo en equipo como suma e interacción de saberes e personalidades diferentes para buscar solucións variadas, creativas, desenvolver diferentes roles dentro do grupo e repartir tarefas para obter distintas respostas, valorar e reflexionar sobre a importancia de traballar con outras persoas e obter solucións distintas ás que chegaríamos de non o facer en común.

A abordaxe de maneira transversal, para contribuír a unha formación global do alumnado, de aspectos relacionados coa prevención e xestión responsable dos residuos, así como sobre a seguridade, toxicidade e impacto ambiental dos materiais utilizados nos proxectos. O uso destas estratexias permitirá a creación de proxectos sostibles e a formación dunha conciencia ambiental desde as propias creacións na aula.

A procura da reflexión sobre outros aspectos relevantes relacionados co impacto sociocultural desta disciplina, como o consumo responsable ou a propiedade intelectual para protexer a creatividade propia e allea.

O uso de estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competencia dixital, e o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento.

O deseño como proceso para poñer en funcionamento diferentes procesos cognitivos e emocionais do alumnado que axuden a formar un pensamento creador sen prexuízos, a construír a súa propia identidade, valorar as opinións alleas, desenvolver o sentido crítico e traballar a empatía, a intelixencia emocional e a autoestima.

As solucións creativas ás propostas da aula como posibilidade para valorar unha boa presentación, a composición organizada, a limpeza, a orde, e un bo acabado que será fundamental nunha primeira impresión ao dar a coñecer o resultado do seu traballo, non só durante o curso, senón tamén nun futuro laboral relacionado co deseño. Sen esquecer a transferencia e aplicación destas experiencias e aprendizaxes a outras disciplinas do saber.

O deseño como ferramenta para aprender a planificar e anticipar as actuacións e intervencións e para obter solucións a problemas determinados, así como medio de conexión de disciplinas variadas.



O poder de transformación do deseño como fin para mellorar a contorna e a calidade de vida. Reflexionar sobre a utilidade e perfección dos obxectos que utilizamos na vida cotiá.

A proposta de situacións de aprendizaxe que lle permitan ao alumnado mellorar o desempeño das habilidades de creación, innovación, traballo en equipo e experimentación con diferentes técnicas, tanto tradicionais como dixitais, e sistemas de representación que sexan máis axeitados ao tipo de proposta curricular. Tamén a utilización do debuxo técnico como medio para definir e concretar as ideas creativas e valorar a innovación e actualización dos coñecementos das técnicas dixitais relacionadas co deseño de produtos e espazos.

O traballo conxunto dos bloques de criterios de avaliación e contidos, no desenvolvemento destas situacións de aprendizaxe, sempre de acordo coa súa natureza. Desta forma, os coñecementos, destrezas e actitudes adquirense e aplícanse de maneira interrelacionada e progresiva, profundando non seu grao de complexidade. Estas situacións de aprendizaxe deben proporcionar unha visión dinámica das oportunidades de desenvolvemento persoal, académico e profesional que ofrece esta materia, e facilitar a posible transferencia destas aprendizaxes a outros campos ou disciplinas.

## 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Os museos albergan, cada vez máis, coleccións e exposicións permanentes e temporais relacionadas co Deseño que é interesante visitar.
Material bibliográfico da Biblioteca, non só do noso instituto, senón tamén da contorna que podan consultar con facilidade.
Apuntamentos elaborados polo profesorado que podan ser resumidos, ampliados ou mellorados polo alumnado.
Presentacións multimedia que acompañen as explicacións maxistras con exemplos visuais.
Blogs, webs de Internet de escolas de Deseño, museos, de historiadores de arte, creativos... que son fundamentais como documentación.
Documentais e producións audiovisuais que apoiem as explicacións maxistras.

Os museos: son fonte de recursos ilimitados, non só como consulta bibliográfica senón tamén como lugar de obrigada visita na maioría dos casos. Podemos consultar o autor, o movemento, as técnicas e ferramentas, o significado e funcións da obra, a data e outras moitas curiosidades que poden servir de base nas nosas presentacións. Tamén os alumnos poden consultalas para preparar os seus proxectos.

Libros de texto: non hai libros de texto que de adapten perfectamente ó currículo galego de Deseño pero poden servir de axuda para aprender a realizar comentarios de texto críticos, para entender cronoloxicamente a sucesión de movementos e escolas de Deseño e artísticas, e son tamén un banco de imaxes moi interesante.

Todas as bibliotecas dispoñen de libros para consultar e que lle poden servir de axuda ó alumnado de Artes para entender determinada peza, artista, arquitecto ou deseñador ou a razón de ser das escolas e movementos relacionados co Deseño. Podemos tamén propoñer bibliografía ó responsable da biblioteca do noso instituto que poda resultar de interese para a nosa materia.

Apuntamentos: é a solución ideal para que os alumnos teñan un recurso base do que partir e unha guía da materia. Podemos incluír os contextos históricos, sociais e económicos para situar cada corrente do Deseño, os diferentes deseñadores e arquitectos coas súas particularidades e algo da súa traxectoria e tamén os estilos coas súas características. Sería tamén moi enriquecedor incluír imaxes e tamén algún comentario de obras resolto para que lles sirva de exemplo. Aínda non se sabe se esta materia vai ir á nova ABAU, de ser así, era interesante adaptar os apuntamentos para que lle saquen o máximo proveito posible neste exame. É moi traballoso pero tamén moi agradecido xa que podemos ir modificándoo a medida que vaíamos vendo como de funcionais resultan. Podémosllos pasar ós estudantes a través da aula virtual en formatos que podan eles modificar ó seu gusto.

Presentacións de obras: nunha materia como esta é fundamental contar co apoio de presentacións elaboradas polo profesorado. Podemos ir mellorándoas curso a curso e complementan á teoría e ós contidos da materia. Tamén os alumnos poden elaborar as súas propias presentacións con artistas ou movementos que teñan relación co currículo e expoñelas ós seus compañeiros.

Internet: en xeral, é unha fonte inabarcable de recursos que temos que aprender a discriminar. Non todo o alumnado en bacharelato ten claro "que non todo vale", e que non todo é certo aínda que figure nun blog ou nunha web. Tamén é importante coñecer os dereitos de autoría das imaxes e dos textos, e como proceder con eles. Tamén resulta interesante aprender a compartir ó noso traballo cos compañeiros e con outras persoas que o podan necesitar, a través de Internet, e á súa vez podemos utilizar nós a documentación sobre arte aportada altruistamente por outros.

### 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Nesta materia en Bacharelato é fácil observar de que punto partimos co noso alumnado, se durante as prácticas, as explicacións e as presentacións, imos facendo preguntas ós estudantes. Tamén podemos facer unha proba escrita con preguntas xerais relacionadas coa materia para coñecer mellor o punto de partida.

Deseño é unha materia que só se vai impartir en 2º de Bacharelato. Por esta razón moitos alumnos chegarán a ela sen ter dado nunca algo similar con moi pouco coñecemento da materia, na maioría dos casos. É necesario ter coñecementos dos distintos sistemas de representación xa que sen eles vai ser moi difícil elaborar os distintos proxectos. A idea preconcebida que teñen do Deseño pode cambiar ó longo deste curso traballando os contidos do currículo e será fundamental para decidir o seu futuro académico.

Haberá que insistir desde as primeiras horas lectivas nos procedementos creativos que terán que ser moi rápidos para afrontar o exame de ABAU, así como nas técnicas a empregar e os recursos xeométricos. Tamén é fundamental, xa desde a avaliación inicial, facer fincapé na importancia dunha presentación ordeada, clara e limpa en calquer proxecto a elaborar durante o curso.

### 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

#### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	UD 10
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8
<b>Táboa de indicadores</b>	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Unidade didáctica	UD 11	UD 12	UD 13	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	8	10	7	100
<b>Táboa de indicadores</b>	100	100	100	100

#### Criterios de cualificación:

##### CUALIFICACIÓN POR AVALIACIÓN:

O grao de consecución dos criterios de avaliación das distintas unidades da materia de DESEÑO establecerase maiormente a través de entregas de traballos prácticos a través da aula virtual dos que o alumnado coñecerá os indicadores de logro mediante táboas de indicadores, comentarios orais e case sempre rúbricas moi claras e

detaiadas que suporán un 80% da nota. O 20% restante avaliarase mediante probas e comentarios escritos ou memorias.

É importante que se cumpran as instrucións dadas polo profesorado en canto a formato, técnicas, materiais, etc., e que sexan entregados nas datas indicadas, xa que iso será tido en conta á hora da consecución dos indicadores de logro.

Nas actividades sen rúbrica existe unha táboa por defecto que é a seguinte que é presentada aos alumnos ao comezo do curso e está colgada na aula virtual:

- Entrega en prazo:

Con retraso 0 puntos

En prazo 1 punto

(Ata un 10% da nota final)

- Entrega en Forma:

Non entrega como se pide 0 puntos

Entrega como se pide na tarefa. 1 punto

(Ata un 10% da nota final)

- Conceptual (Bocetos):

Non hai bocetos. 0 puntos

Algún boceto. Non hai progresión nin anotacións. 1 punto

Algúns bocetos. Non se percibe ben a progresión ou carece de anotacións. 2 puntos

Algúns Bocetos. Vese certa progresión. Hai algunha anotación. 3 puntos

Numerosos bocetos. Amosase unha progresión no deseño. Todo está anotado e explicado. 4 puntos

(Ata un 40% da nota final)

- Procedimental. (Deseño final):

Non hai deseño. 0 puntos

Falla algún ou varios dos elementos do deseño. 1 punto

Deseño convencional. Acabado regular. Uso dos elementos da sintaxis visual dentro da norma. 2 puntos

Deseño aceptable. Acabado aceptable. Uso dos elementos da sintaxis visual dentro da norma. 3 puntos

Excelente deseño. Acabado limpo e definido. Uso dos elementos da sintaxis visual de forma adecuada. Boa elección tipográfica/cromática/estilística/... 4 puntos

(Ata un 40% da nota final)

#### CUALIFICACIÓN FINAL:

A nota final consistirá nunha media ponderada, na que o peso da avaliación final é o maior. Isto débese a que hai contidos que se tratan só nunha avaliación e outros que se tratan de contidos progresivos, que van acadándose en maior medida segundo avanza o curso.

Peso de cada avaliación na ponderación final:

- 1ª avaliación: 30%
- 2ª avaliación: 30%
- 3ª avaliación: 40%

Nós propoñemos facer unha media ponderada das tres avaliacións, sendo as primeiras as que menos valor teña da nota final, e a última a que máis. A razón é que o alumnado vai mellorando ó longo do curso en aspectos como a presentación dos traballos, o manexo dos programas de CAD, o debuxo técnico, os sistemas de presentación, a xestión do tempo e os recursos cara un exame, etc. de xeito que o máis lóxico e xusto é que o último trimestre teña máis peso na nota final. É certo tamén que os contidos dos tres trimestres son distintos e pode haber diferencias de logro nas distintas avaliacións e unhas compensan ás outras.

#### **Crterios de recuperación:**

O alumno que acade unha nota por debaixo de 5 poderá repetir dito traballo, pero só no caso dos exercicios procedimentais, por falta de tempo para probas escritas.

A nova nota reemplazará á anterior no caso de ser maior.

Ao final do curso cada alumno entregará un traballo persoal orientado cara as súas afinidades co que poderá acreditar coñecementos previos. Ao final do curso o alumnado que o desexe e teña unha nota media inferior a 5 poderá tentar recuperar a materia abordando un exame teórico-práctico.

## 6. Medidas de atención á diversidade

Debemos partir da idea de que a aula é un conxunto de diversidades e do principio de individualización do ensino. Polo tanto, temos que identificar e adaptar a nosa metodoloxía a estas particularidades.

Tendo en conta isto, e recoñecendo que nunha aula pode haber multitude de circunstancias dispares, temos que ser flexibles á hora de adaptar a nosa programación, adoptando medidas de carácter preventivo unha vez coñezamos as características das persoas coas que imos traballar.

A inclusión será un factor determinante no desenvolvemento das propostas de traballo das Unidades Didácticas, que terán lugar en ambientes de aprendizaxe centrados no alumnado, para que todos poidan demostrar o seu potencial e sexan partícipes das situacións de aprendizaxe. Isto será moi enriquecedor para eles pero tamén para o resto de alumnos e para nós como profesionais da educación.

Cada curso, como docentes de Deseño en 2º de Bacharelato, podemos enfrontarnos ó reto de ter alumnos con discapacidade visuais, auditivas, motoras, así como diagnósticos de TDAH ou TEA, entre outras moitas patoloxías. Tamén atoparemos alumnado procedente do extranxeiro, recentemente incorporado ó noso sistema educativo, algúns deles sen coñecer as linguas vehiculares, estudantes que proveñen de diferentes orixes socioeconómicas, con condicións persoais difíciles, distintos xeitos de aprender, ritmos de asimilación dispares e niveis de motivación desiguais. Tampouco podemos esquecer ós alumnos de altas capacidades que son un desafío para o docente e unha gran fonte de inspiración para o resto de compañeiros.

Conscientes de que perseguimos acadar os obxectivos propostos de acordo ás capacidades e intereses do alumnado, as medidas de atención á diversidade centraranse en:

**MEDIDAS CURRICULARES E METODOLÓXICAS:** supoñen unha adaptación do currículo encamiñada a modificar as disfuncións, transitorias ou permanentes, detectadas en certos alumnos/as. Polo que debemos partir dunha detallada avaliación inicial para coñecer ó noso alumnado.

- En caso de que un alumno non acade os obxectivos mínimos trataremos de ofertar unha variedade de actividades de reforzo, a través de exercicios adaptados e de consolidación.
- Utilizaremos multiplicidade de procedementos e mecanismos de avaliación da aprendizaxe, non só exames. Dispondremos de diversidade de mecanismos de recuperación.
- É importante, tamén, favorecer a existencia dun bo clima de aprendizaxe na aula e insistir en reforzos positivos para mellorar a auto estima. É interesante aproveitar as actividades fóra da aula para acadar unha boa cohesión e integración do grupo.
- En caso de alumnos con necesidades educativas especiais (ACNEE) realizaremos adaptacións de accesibilidade ó currículo así como recursos de apoio que o favorezan.
- Podemos valorar a realización de adaptacións curriculares significativas de elementos do currículo. Deseñaranse buscando o maior desenvolvemento posible das competencias. Tomaranse para a avaliación e para a promoción como referencia os elementos fixados nelas. O departamento de orientación encargárase de asesorarnos e coordinarnos.
- Os alumnos con discapacidade que poidan ser escolarizados disporán da modalidade que lles garanta unha resposta máis axeitada ás súas necesidades.
- Se un alumno require ser hospitalizado ou permanecer convalecente no seu domicilio favoreceremos a continuidade na nosa materia e a comunicación a través da aula virtual ou do profesor de atención domiciliaria.
- O alumnado valorado como de altas capacidades pode ampliar o currículo ou aceleralo así como flexibilizar o período de permanencia na etapa.

#### MEDIDAS INTERDISCIPLINARES E COLABORATIVAS:

- Favoreceremos o traballo en equipo, preferiblemente en pequenos grupos para que o alumnado se sinta máis arroupado e poida desenvolver distintos roles.
- Existen tarefas nas que sería interesante colaborar con profesores de materias afíns e complementarias podendo abordar proxectos conxuntos. Isto para os estudantes é unha aprendizaxe moito máis global e permítelles entender mellor a aplicación e o sentido dos saberes.
- Unha frecuente comunicación coas familias resulta crucial nos casos de alumnado con necesidades educativas especiais. Elas nos poden indicar cales son as fortalezas e a maneira máis axeitada para traballar cos seus fillos. Ás veces estas familias están asesoradas por profesionais que tamén nos poden guiar á hora de concretar procedementos instrumentais e adaptar a materia para ter máis posibilidades de éxito.

#### MEDIDAS ORGANIZATIVAS:

- Codocencia con profesorado de apoio na aula, xa sexa de Pedagogía Terapéutica ou un profesor da mesma materia. O alumnado pode seguir a clase ordinaria e obter asesoramento inmediato nas súas dúbidas.
- Dispoñemos de plans de acollida ó alumnado estranxeiro con atención educativa específica para aqueles que se incorporen tardiamente ó sistema educativo e presente graves carencias en lingua castelá e/ou galega. Isto dependerá da dispoñibilidade horaria do centro, e tendo en conta que este alumnado se incorpora co curso xa iniciado, cando os horarios xa están pechados, é de moi difícil consecución. O alumnado que se escolarice tardiamente ó noso sistema e presente un desfase curricular de máis de dous cursos incorporaranse nun curso inferior ó que lle corresponde por idade.
- No caso de alumnado con necesidades educativas especiais podería optar á fragmentación, que se trata da división das materias de Bacharelato en dous cursos, tanto en 1º como en 2º, podendo permanecer ata seis cursos no Bacharelato, sempre que se favoreza a integración socioeducativa deste alumnado e lle permita a obtención do título.
- Non podemos esquecer a importancia da acción titorial e da prevención do absentismo así como a indispensable colaboración co Departamento de Orientación.

### 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura.	X	X	X					X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X	X	X					X
ET.3 - Comunicación audiovisual.						X		X
ET.4 - Competencia dixital.						X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.						X		
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.			X	X		X	X	

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X	X	X	X		X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X	X						
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.								
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X		X			X	X	X
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X							
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.	X			X		X	X	X
ET.14 - Respeto ás formas de vida e especialmente as sensibles, como os animais.	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	UD 13
ET.1 - Comprensión de lectura.					
ET.2 - Expresión oral e escrita.					
ET.3 - Comunicación audiovisual.			X		

	UD 9	UD 10	UD 11	UD 12	UD 13
ET.4 - Competencia dixital.			X	X	
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.					X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	X	X	X	X	
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X		X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.					X
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.					X
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X		X	X	X
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.					X
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.	X		X	X	X
ET.14 - Respeto ás formas de vida e especialmente as sensibles, como os animais.	X	X	X	X	X

**Observacións:**

Fomentaremos as medidas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar os elementos transversais citados.

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visitas a espazos expositivos, virtuais ou presenciais da contorna, da comunidade ou incluso de calquera punto de España.	Visitas guiadas a exposicións en museos, galerías, salas de exposicións, etc con eventos temporais ou permanentes, relacionados co Deseño			
Charlas informativas relacionadas con distintos intereses para o noso alumnado.	Charlas impartidas por todo tipo de profesionais que teñan certo interese no noso alumnado.			
Participación en premios e certames artísticos e de deseño.	Concursos dentro e fóra do centro que lles axudan a aprender a presentar un proxecto e os animan no futuro a facelo, tamén.			
Realización de proxectos do departamento e interdisciplinares.	Participar nas propostas dos equipos de Normalización, Biblioteca, Actividades Extraescolares ou outros. O noso alumnado pode participar en propostas creativas como a revista do instituto, murais, a árbore de Nadal, o acto de graduación de fin de curso, Entroido, iniciativas como a arquitectura pedagóxica ou calquer proposta que poda enriquecer ó noso alumnado, xa parta do noso departamento ou de outros..			
Visitas a centros de estudos, facultades e escolas de Deseño	É moi interesante para os alumnos de bacharelato de Artes poder coñecer os distintos lugares onde proseguir os seus estudos ó curso seguinte e falar e resolver dúbidas cos alumnos e profesores de ditas institucións.			

### Observacións:

Tratarase de planificar as actividades complementarias do departamento antes do inicio do curso, na medida do posible. Non sempre pode ser, xa que hai eventos que son ofertados ó longo deste, hai cambios nas programacións das institucións artísticas da comunidade ou non sempre as coñecemos ó inicio do curso académico.

## 8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
(P) Consulto a programación ao longo do curso e, en caso necesario, realizo e anoto as modificacións.
(P) Ao confeccionar a programación teño en conta as oportunidades que me ofrece o contexto.
(P) Dou a coñecer ao alumnado os elementos básicos da programación.



<b>Metodoloxía empregada</b>
(M) O alumnado traballa do seguinte xeito: Individualmente / Por parellas / En grupos reducidos / En grupos grandes.
(M) Os exercicios que propoño son do seguinte tipo: Pechados, dirixidos... / Abertos, procedimentais, proxectuais, diversos, etc. / Facilitan o traballo cooperativo. / Impulsan a comunicación: buscar información, interpretar, tomar decisións, crear, razoar, explicar aos demais, etc.
(M) Na metodoloxía que aplico: Emprego todo tipo de recursos e materiais para a aprendizaxe: material manipulativo, audiovisual, impreso, etc. / Propoño actividades para facilitar a aprendizaxe autónoma / Baséome nas explicacións teóricas e no libro/apuntes.
(M) Como paso as horas lectivas: Intentando conseguir silencio / Impartindo teoría e explicacións / Respondendo a preguntas, fomentando a participación, desenvolvendo prácticas, etc. / Observando / Corrixindo ao alumnado de xeito individual.
(M) Motivo ao meu alumnado partindo dos seus coñecementos previos, relacionando os contidos con situacións reais, informándolles da utilidade das actividades e creando expectativas.
(M) Ao comezo de cada unidade o alumnado coñece os obxectivos e competencias que queremos desenvolver, as actividades que realizarán, como se lles avaliará...
(A) Antes de comezar unha unidade, explico ao alumnado ¿que¿, ¿con que frecuencia¿ e ¿en base a que¿ avaliarei.
(A) Utilizo diferentes tipos de probas: Exames escritos / Exames orais / Traballo individual / Traballo en equipo.
(A) Que teño en conta para medir os resultados?: A nota final / O avance, tendo en conta a situación de partida.
(A) Entre avaliacións, programo un ou varios plans de recuperación dependendo dos resultados obtidos polo alumnado.
(A) Na avaliación teño en conta diferentes competencias.
<b>Medidas de atención á diversidade</b>
(AD) Que fago para coñecer a composición da clase?: Pasar unha proba ao comezo do curso escolar / Ler os informes anteriores / Ver os resultados da avaliación / Facílítama o titor/a, o Xefe/a de Estudos, o Orientador/a / Facílítanma nas reunións de grupo (reunións de avaliación, de titores, de nivel...).
(AD) Teño en conta a diversidade á hora de organizar a clase, de crear os grupos, etc.
(AD) A miña programación ten en conta a diversidade.
(AD) Dou a cada alumno/a a explicación que precisa: No grupo grande / No grupo pequeno / De xeito individual.
(AD) Propoño tarefas de diferente nivel en cada unidade e exame.
(AD) Teño en conta ao alumnado que se afasta da media dos resultados (tanto por arriba como por abaixo).
<b>Outros</b>
(A) Unha vez rematada a unidade ou o proxecto didáctico, avalío a idoneidade dos recursos e das actividades empregadas no proceso de aprendizaxe: Non / De xeito individual / En grupo (con membros do departamento, o equipo de avaliación...) / Co alumnado.

### Descrición:

Para levar a cabo unha adecuada avaliación da práctica docente, é necesario ter en conta:

- Establecer indicadores de logro que servirán para comprobar o funcionamento da programación e valorar a actuación propia como docente.
- Diseñar un procedemento adecuado para recoller os datos correspondentes que permitan valorar a situación.
- Analizar os resultados obtidos.
- Propoñer e incorporar as medidas de mellora que sexan necesarias.

Os indicadores de logro organízanse en torno a catro apartados:

- (P) Programación.
- (M) Metodoloxía.
- (AD) Atención á diversidade.
- (A) Avaliación.

## **8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora**

A programación revisarase ao empezar o curso, a partir das propostas de mellora do curso anterior que se fixeron constar na correspondente memoria do departamento.

A avaliación do proceso de ensino pode realizarse ao remate de cada unidade didáctica, para identificar carencias no alumnado, e en cada trimestre, unha vez obtidos os resultados da avaliación. Durante o curso farase un seguimento da programación cunha periodicidade mensual. Comprobarase o grao de consecución dos obxectivos e os aspectos destacados en torno ao discorrer do curso faranse constar en reunións de departamento.

En canto ao procedemento de seguimento, as ferramentas empregadas para analizar os indicadores de logro poden consistir en:

- folla de rexistro onde ir anotando os aspectos máis cuantificables;
- diario de aula;
- rúbrica de autoavaliación que facilite cuantificar o grao de consecución de aspectos concretos;
- estatísticas de resultados;
- cuestionarios e enquisas ao alumnado...

## **9. Outros apartados**