

CURRÍCULO

Bacharelato

Deseño



XUNTA
DE GALICIA

1. Deseño

1.1 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 sustentable que posibilite o equilibrio entre a calidade de vida e a modificación da contorna sen deteriorar o ambiente e sen comprometer os recursos naturais. Xunto a esta reflexión de sustentabilidade 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 análises, 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 crítica do mundo que rodea o 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 formúlanse 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 sustentable 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 ergonomía, biometría e antropometría, ademais do de diversidade funcional. No quinto bloque, «Deseño de espazos», recóllense, 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 as súas 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.

1.2 Obxectivos

Obxectivos da materia
<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A diversidade do patrimonio cultural e artístico debe entenderse como unha das maiores fontes de enriquecemento da humanidade. Os produtos elaborados por esta materializan ese concepto de diversidade unido ao do seu deseño, que se fundamenta nos seus procesos e ferramentas propios. Mediante a exploración das formas e funcións desas producións, o alumnado poderá descifrar as súas estruturas internas e os seus procesos materiais e conceptuais de creación, xerando así unha oportunidade para reflexionar sobre as posibilidades de volver transformar estes obxectos xa existentes, mellorándoos na súa funcionalidade ou adaptándoos a novas necesidades. Os ámbitos de aplicación do deseño son extremadamente amplos, xa que o seu desenvolvemento cobre a totalidade da actividade humana. Da mesma forma, as linguaxes específicas do deseño son igualmente ricas e plurais, e presentan unha importante dimensión simbólica e semántica. Os soportes, medios e elementos poden ser moi numerosos, de modo que o seu estudo resulta complexo. A pesar diso, os significantes e os significados dos produtos de deseño artículanse mediante unha sintaxe que podería considerarse como universal, aínda que presenta a miúdo variantes culturais, xeográficas, económicas e sociais que deben coñecerse para comprender mellor a súa intención comunicativa e para que a recepción destes produtos sexa correcta. ▪ A asimilación desta sintaxe por parte do alumnado permítelle comprender as linguaxes que articula, así como valorar o peso da función e a forma en calquera produto de deseño. Deste xeito, pode identificar a relación existente entre estes dous conceptos, de cuxo equilibrio ou desequilibrio depende a identidade dun produto de deseño. ▪ O alumnado pode traballar estes aspectos por medio da investigación de fontes documentais de diversos tipos, analóxicas ou dixitais, así como a partir da análise dos propios obxectos, comunicando as súas conclusións mediante producións orais, escritas e multimodais.
<p>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</p>



influencia da contorna e a cultura na devandita actividade, asociando estas tarefas cos niveis de impacto ambiental do ser humano no planeta.

- O concepto de deseño variou ao longo da historia, pero sempre estivo ligado á planificación do desenvolvemento de produtos que acheguen solucións a problemas determinados. Como consecuencia da variabilidade dos problemas e necesidades das distintas sociedades e ámbitos de aplicación, a historia do deseño reflicte como as circunstancias históricas, xeográficas, económicas e sociais condicionaron fortemente a estética e a funcionalidade dos produtos que aquelas crearon. O coñecemento destes aspectos polo alumnado condúceo, ademais, a unha reflexión profunda sobre o modo en que a humanidade foi transformando o planeta sen tomar conciencia do impacto ambiental que producía. En cambio, o deseño actual preséntase como unha potente ferramenta para buscar a sustentabilidade en calquera actividade, posibilitando así o amortecemento do devandito impacto.
- Tamén se propiciará a reflexión sobre outros aspectos relevantes que axuden a visibilizar ausencias importantes na construción do canon do deseño, como a de mulleres entre as figuras relevantes desta disciplina ou a da achega das culturas non occidentais.
- O alumnado pode traballar estes aspectos por medio da investigación de fontes documentais de diversos tipos, tanto analóxicas como dixitais, así como da análise dos propios obxectos, comunicando as súas conclusións mediante producións orais, escritas e multimodais.

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.

- O xiro cara a unha sociedade de consumo responsable e sustentable debe ser un eixe vertebrador da materia de Deseño. É este un terreo que supón unha gran responsabilidade, que o alumnado debe coñecer e asumir aplicando criterios éticos na xeración de produtos, o que idealmente poderá trasladar ao seu propio rol como consumidor e achegaralle ferramentas poderosas para responder á manipulación da propaganda.
- O alumnado debe identificar os diferentes elementos constitutivos do deseño, entre os que destacan a forma e a cor, moi importantes na estética, así como a composición (orde, composición modular, simetría, dinamismo e deconstrución) ou os aspectos materiais e as súas múltiples combinacións e articulacións. Pola súa vez, ha de describir e descubrir as estratexias comunicativas ou funcionais subxacentes en produtos de deseño relativos a calquera campo de aplicación, tendo moi en conta a contorna dixital. Ademais de identificar estes elementos, debe coñecer as metodoloxías e procesos proxectuais que conducen á creación de produtos de deseño, o que lle permitirá tanto recoñecelos na súa contorna como aplicalos nas súas propias producións.

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.

- O deseño gráfico, de produto ou de espazos, tanto bidimensional como tridimensional, incluída a contorna dixital, require dunha metodoloxía concreta baseada na planificación dunhas fases específicas. A organización destas estratexias de planificación depende de moitos factores, pero en gran medida o condicionante maior é o público obxectivo ao que se destina o produto. O alumnado debe avaliar o proxecto valorando a súa adecuación aos



obxectivos propostos e seleccionando con criterio as ferramentas e recursos necesarios para o desempeño do traballo, entre os que se contan os soportes, técnicas, métodos e sistemas de representación e presentación – incluída a contorna dixital –, entendendo que o proceso é unha parte fundamental do deseño e debe terse en conta tanto como o produto final que hai que xerar. Ao valoralos destácanse os mecanismos subxacentes que rodean o produto creado, o que permite aplicalos tanto ás subseguintes creacións propias como á análise doutros produtos de deseño alleos. Dentro do contexto global de sustentabilidade que privilexia a disciplina, débese promover o enfoque creativo e innovador tanto no proceso de procura de solucións e planificación, como na resolución e creación dos produtos. A materia inclúe o traballo colaborativo como unha forma de enriquecemento persoal e como unha maneira de anticiparse a posibles proxeccións académicas ou profesionais, integrando o alumnado en equipos de traballo que se organicen autonomamente e dean unha resposta diversa e imaxinativa aos problemas que vaian xurdindo no desenvolvemento de proxectos de deseño. Para iso, é importante que as alumnas e os alumnos sexan capaces de responder con flexibilidade e eficacia ás necesidades, circunstancias e características dos proxectos que se expoñan.

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.

- A actividade do deseño consiste en formular a solución dun problema ou dunha necesidade por medio de diversas propostas. O desenvolvemento destas propostas é, por unha banda, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimentos e inquietudes persoais, e, por outro, unha oportunidade da imaxinación e da creatividade para materializarse en produtos cunha función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partindo da contorna inmediata do alumnado. Neste sentido, a adaptación creativa de produtos de deseño preexistentes é un exercicio moi enriquecedor para o alumnado, que lle permite, ademais, familiarizarse coas regulacións que protexen a propiedade intelectual, asimilándoa como un elemento esencial para o exercicio dunha cidadanía responsable e respectuosa.
- Por outra banda, o desenvolvemento da proposta poderá complementarse coa argumentación, exposición e posta en común das solucións de deseño adoptadas, o que dará como resultado unha reflexión empática e autocrítica sobre o traballo realizado e exposto, reforzando desta maneira a autoestima do alumnado.

OBX6. Crear produtos de deseño, respondendo con creatividade a necesidades concretas, incluídas as do deseño inclusivo e as relativas á sustentabilidade, 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.

- O deseño é un proceso que supón a realización dun produto físico ou dixital, polo que debe cumprir cuns criterios técnicos de elaboración e execución e axustarse ás normas de representación formal e material da proposta, xa sexa en dúas ou en tres dimensións. Ante as diversas clases de necesidades que se lle formulen, o alumnado ha de seleccionar e utilizar de maneira coherente os recursos técnicos e procedementais ao seu alcance, utilizándoos como un apoio facilitador da comunicación e non como un condicionante. Este proceso require tanto dunha actitude crítica como autocrítica, algo que, ademais, contribúe á construción e ao enriquecemento da identidade persoal e das aptitudes académicas ou profesionais do alumnado.
- Por outra banda, entre os cambios que enriqueceron a disciplina nas últimas décadas, atópanse os producidos pola incorporación da sustentabilidade e do deseño inclusivo. Este último implica unha modificación na mentalidade



respecto ao paradigma da normalidade, xa que parte da idea de que as limitacións non corresponden ás persoas, senón que se producen na interacción entre estas e a contorna e os obxectos. Esta categoría do deseño, tamén coñecida como total ou universal, considera na súa orixe as habilidades, en lugar de propoñer adaptacións a unha solución de deseño non inclusiva. Así pois, esta competencia pretende que o alumnado tome conciencia de que o deseño inclusivo estea na base de todas as súas propostas de deseño gráfico, de produto ou de espazos, e que sexa tamén o punto de partida desde o que argumentar redeseños innovadores de produtos xa existentes, tanto en proxectos individuais como colectivos. Do mesmo xeito, as alumnas e os alumnos han de considerar a sustentabilidade nas súas propostas, tendo en conta para iso aspectos económicos, sociais e ecolóxicos. O alumnado ha de valorar o deseño inclusivo e a sustentabilidade como ferramentas de transformación da sociedade, tanto no persoal como no compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociais, académicos e profesionais, e non debe esquecer o relativo á propiedade intelectual, sempre importante nos traballos de deseño.

1.3 Criterios de avaliación e contidos

Segundo curso

Materia de Deseño 2º curso	
Bloque 1. Concepto, historia e campos do deseño	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> 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 ambiente e co deseño sustentable. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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 sustentabilidade. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> 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 	OBX6



<p>innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA1.7 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. 	<p>OBX6</p>
<p>Contidos</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ Deseño, ecoloxía e sustentabilidade. O deseño na sociedade de consumo. 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. ▪ Fundamentos da propiedade intelectual. A protección da creatividade. Patentes e marcas. 	
<p>Bloque 2. O deseño: configuración formal e metodoloxía</p>	
<p>Criterios de avaliación</p>	<p>Obxectivos</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>OBX1</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>OBX1</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 sustentabilidade e o consumo responsable. 	<p>OBX3</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA2.4. Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes 	<p>OBX5</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>OBX6</p>



<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX3
<p>Contidos</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Deseño e función. A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Sintaxe da imaxe bidimensional e tridimensional. Ordenación e composición modular. Dimensión semántica do deseño. Procesos creativos nun proxecto de deseño. Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. Estratexias de organización dos equipos de traballo. 	
<p>Bloque 3. Deseño gráfico</p>	
<p>Criterios de avaliación</p>	<p>Obxectivos</p>
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> CA3.4. Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6



<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX4
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> Funcións comunicativas do deseño gráfico. A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño. O deseño gráfico e a composición. Procesos e técnicas de deseño gráfico. A imaxe de marca: o deseño corporativo. Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas. O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. A sinalización e as súas aplicacións. 	
Bloque 4. Deseño de produto	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> 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 ambiente e co deseño sustentable. 	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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 sustentabilidade. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> 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 	OBX6



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.	
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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 sustentabilidade e o consumo responsable. 	OBX3
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico. Sistemas de representación e estruturas compositivas aplicados ao deseño de produto. Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño. Deseño de produto e diversidade funcional. Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño. O <i>packaging</i>: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción. 	
Bloque 5. Deseño de espazos	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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 sustentabilidade e o consumo responsable. 	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> 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 sustentabilidade. 	OBX4

<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	OBX6
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	

1.4 Orientacións pedagóxicas

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 ou 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 ou seu nivel de desempeño.

Relación entre os obxectivos da materia de Deseño e as competencias clave a través dos descritores operativos establecidos no anexo I

Obxectivos da materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1	1-3		1-2	1	4	1		2
OBX2	1-3		2		1.1	1-3-4		1
OBX3			1-5	2		1-4	1	1-2-4.1
OBX4		1	3	3	3.2-5	4	1-3	4.1-4.2
OBX5			3		1.1	1-4	1-2-3	3.1-3.2-4.1-4.2

OBX6		1	3	3	2	4	1-3	3.2-4.1-4.2
------	--	---	---	---	---	---	-----	-------------

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 sustentables 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 no 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.