



COLEGIO SAGRADA FAMILIA



DISEÑO

2º BACHILLERATO

CRITERIOS

1. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Los contenidos de la materia se articulan en torno a los siguientes bloques:

- **Concepto, historia y campos del diseño:** en este bloque se hace una introducción a la evolución histórica del diseño, explicando sus orígenes y su concepto. Respecto a las definiciones de diseño se incidirá en diferentes conceptos de diseño. Por otro lado, se estudiarán sus diversos campos de aplicación.
- **El diseño: configuración formal y metodología:** en este segundo bloque se detallarán los elementos básicos del lenguaje propios del diseño y sus formas de organización, incidiendo en la importancia del conocimiento de la sintaxis visual y los significados, para acabar el bloque exponiendo las diferentes fases del proceso de diseño.
- **Diseño gráfico:** en este tercer bloque se explorarán los campos referentes al diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional.
- **Diseño tridimensional:** en este último bloque se trabajarán, por un lado, el diseño de producto, y por otro, el diseño de espacios, aplicando siempre los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto

En los contenidos de los bloques C y D en los que se propone introducir al alumnado en proyectos de diseño, se favorecerá la alternancia entre el trabajo grupal y el individual así como el uso de herramientas tecnológicas para acercar esta experiencia a la vida real y profesional.

Los contenidos no han de seguir obligatoriamente el orden secuencial en el que están presentados. Como contenidos de forma transversal entre los diferentes bloques se incluirán la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos.

A. CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.

– El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:

- Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética.
- Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil.
- Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.

– Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.

– Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.

– Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:

- Revolución Industrial y Arts&Crafts.
- Orientalismo y Movimiento Estético.
- Art Nouveau y Secesión.
- Deutscher Werkbund.
- Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo.
- Bauhaus.
- Art Deco, Stiling.
- El Funcionalismo, Estilo Internacional.
- Organicismo.
- Diseño Escandinavo.
- Escuelas de Posguerra.
- Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal.
- Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.
- Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo.
- Diseño español.



DISEÑO

- La presencia de la mujer en el campo del diseño.
 - Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman.
 - Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras.
- Diseño, ecología y sostenibilidad:
 - Procedencia de los materiales.
 - Procesos de producción y distribución sostenibles.
 - El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada.
 - Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales.
- Diseño y función.
- Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas

B._EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL Y METODOLOGÍA

CONFIGURACIÓN FORMAL

- Diseño y función
- El lenguaje visual:
 - Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
 - Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:
 - Estructura y composición.
 - Proporción, proporción áurea, escala.
 - Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.
- Ordenación y composición modular.
 - Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición.
 - Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.
- Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.
- El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.

METODOLOGIA

- Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.
- La metodología del proyecto.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.
- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

C._DISEÑO GRÁFICO.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.
- El diseño gráfico y la composición.
- El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.
- La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.



DISEÑO

- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.
- La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

D. DISEÑO TRIDIMENSIONAL.

Diseño de producto.

- Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.
- Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.
- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.

Diseño de espacios.

- Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio. Luz y color.
- El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.

El reparto de los contenidos a lo largo del curso será el siguiente:

1ª EVALUACIÓN

- BLOQUE A (sin toda la historia)
- BLOQUE C: DISEÑO GRAFICO
- HISTORIA 1 (bloque A)

2ª EVALUACIÓN

- BLOQUE B: CONFIGURACION FORMAL
- BLOQUE D: DISEÑO TRIDIMENSIONAL_ DEL PRODUCTO
- HISTORIA 2 (bloque A)

3ª EVALUACIÓN

- BLOQUE B: METODOLOGIA
- BLOQUE D: DISEÑO TRIDIMENSIONAL_ DEL ESPACIO
- HISTORIA 3 (bloque A)

Para asegurar el carácter teórico práctico el orden por bloques marcados por el currículo oficial no se convierte en orden cronológico, de ese modo, la historia del diseño se reparte en cada evaluación y se pretende hacer una práctica de cada ámbito en cada evaluación.

Los ejercicios prácticos a realizar durante el curso se irán adaptando a la realidad del alumnado y los acontecimientos escolares e informativos de actualidad durante el curso, siempre estarán dentro del marco del diseño gráfico, producto o del espacio.



2. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS

La organización temporal de la impartición del currículo debe ser particularmente flexible: por una parte, debe responder a la realidad del centro educativo, ya que ni los alumnos ni el claustro de profesores ni, en definitiva, el contexto escolar es el mismo para todos ellos; por otra, debe estar sujeto a una revisión permanente, ya que la realidad del aula no es inmutable.

Con carácter estimativo, teniendo en el calendario escolar para 2º de Bachillerato en la Comunidad de Madrid, podemos hacer una propuesta de reparto del tiempo dedicado a cada bloque de contenido a partir de lo sugerido en la siguiente tabla:

1ª EVALUACIÓN		
CONTENIDO	Competencias específicas	Criterios de evaluación que se trabajarán con estos contenidos
A._ CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.		
<p>– El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. • Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. • Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía. 	3	3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.
<p>– Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.</p> <p>– Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.</p>	1	1.1. <u>Reconocer la relación</u> entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, <u>percibiéndolos</u> como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.
<p>– Diseño, ecología y sostenibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedencia de los materiales. • Procesos de producción y distribución sostenibles. • El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. 	3	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.



<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales. <p>– Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.</p> <p>– La diversidad como riqueza patrimonial.</p>		
<p>– Diseño y función.</p> <p>– Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas</p>	1	<p>1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, <u>percibiéndolos</u> como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p>
<p>– Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</p> <p>– Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revolución Industrial y Arts&Crafts. • Orientalismo y Movimiento Estético. • Art Nouveau y Secesión. • Deutcher Werkbund. 	2	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, <u>comparando productos</u> de diseño de diferentes contextos geográficos, históricos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno.</p> <p>2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras relevantes en el campo del diseño, analizando los factores que han influido en el campo del diseño en diferentes contextos históricos.</p>
<p>C. DISEÑO GRÁFICO.</p>		
<p>– Funciones comunicativas del diseño gráfico.</p> <p>–La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.</p> <p>– El diseño gráfico y la composición.</p> <p>– El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.</p> <p>– La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.</p> <p>– Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.</p> <p>– El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.</p>	3 5 6	<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.</p> <p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto</p>



<p>– La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.</p>		<p>innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.4. Realizar un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>
--	--	--

2ª EVALUACIÓN		
CONTENIDO	Competencias específicas	Criterios de evaluación que se trabajarán con estos contenidos
A. CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.		
<p>– Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. • Bauhaus. • Art Deco, Stiling. • El Funcionalismo, Estilo Internacional. • Organicismo. • Diseño Escandinavo. • Escuelas de Posguerra. 	2	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, <u>comparando productos</u> de diseño de diferentes contextos geográficos, históricos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno.</p> <p>2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras relevantes en el campo del diseño, analizando los factores que han influido en el campo del diseño en diferentes contextos históricos.</p>



B._EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL Y METODOLOGÍA		
<p>CONFIGURACIÓN FORMAL</p> <p>– Diseño y función</p> <p>– El lenguaje visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt. • Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. <p>– Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura y composición. • Proporción, proporción áurea, escala. • Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo. <p>– Ordenación y composición modular.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. • Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia. <p>– Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.</p> <p>– El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.</p>	<p>1</p> <p>3</p>	<p>1.2. <u>Explicar en los objetos</u> de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, <u>identificando sus elementos sintácticos y constitutivos</u> con actitud receptiva y respetuosa.</p> <p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>
D._DISEÑO TRIDIMENSIONAL.		
<p>Diseño de producto.</p> <p>– Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.</p> <p>– Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.</p> <p>– Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.</p>	<p>5</p> <p>6</p>	<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto</p>



<p>– Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. <u>Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.</u></p> <p>– El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.</p>		<p>innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.4. Realizar un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>
---	--	--

3ª EVALUACIÓN		
CONTENIDO	Competencias específicas	Criterios de evaluación que se trabajarán con estos contenidos
A._CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.		
<p>– Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop, HiTech, Deconstructivismo, Minimal. • Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. • Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. • Diseño español. <p>– La presencia de la mujer en el campo del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las mujeres de la Bahuaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte 	<p>2</p>	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, <u>comparando productos</u> de diseño de diferentes contextos geográficos, históricos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno.</p> <p>2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras relevantes en el campo del diseño, analizando los factores que han influido en el campo del diseño en diferentes contextos históricos.</p>



<p>Perrinand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman.</p> <ul style="list-style-type: none"> Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras. 		
B. EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL Y METODOLOGÍA		
<p>METODOLOGIA</p> <p>– Proceso del diseño. Fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</p> <p>– La metodología del proyecto.</p> <p>– Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.</p> <p>– Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p>	<p>3 4</p>	<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.</p> <p>4.1. <u>Planificar adecuadamente proyectos de diseño</u>, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos.</p> <p>4.2. Participar activamente en la <u>organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño</u> colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>4.3. <u>Evaluar las propuestas de planificación</u> propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>
D. DISEÑO TRIDIMENSIONAL.		
<p>Diseño de espacios.</p> <p>– Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</p> <p>– Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</p> <p>– Percepción psicológica del espacio. Luz y color.</p> <p>– El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.</p>	<p>5 6</p>	<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del</p>



		<p>producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.4. Realizar un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>
--	--	---

3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Instrumentos, criterios y porcentajes de evaluación

1ª EVALUACIÓN

instrumento	porcentaje	criterios
Actividades, Trabajos cortos, "pinchar" en el corcho...	10%	1.1 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Trabajos largos y control de teoría	50%	1.1 2.1 2.3 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Examen de evaluación Examen de 90 min, con estructura tipo PAU, un 30% de contenido teórico y un 70% de ejercicio práctico de diseño.	40%	2.1 3.1 3.2 5.1 6.1 6.3 6.4

2ª EVALUACIÓN

instrumento	porcentaje	criterios
Actividades, Trabajos cortos, "pinchar" en el corcho...	10%	1.2 2.1 2.3 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Trabajos largos y control de teoría	50%	1.2 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Examen de evaluación Examen de 90 min, con estructura tipo PAU, un 30% de contenido teórico y un 70% de ejercicio práctico de diseño.	40%	2.1 3.1 3.2 5.1 6.1 6.3 6.4

3ª EVALUACIÓN

instrumento	porcentaje	criterios
Actividades, Trabajos cortos, "pinchar" en el corcho...	10%	2.1 2.3 4.2 4.3 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Trabajos largos y control de teoría	50%	2.1 2.2 2.3 3.1 4.1 4.2 4.3 5.1 5.2 6.1 6.2 6.3 6.4
Examen de evaluación Examen de 90 min, con estructura tipo PAU, un 30% de contenido teórico y un 70% de ejercicio práctico de diseño.	40%	2.1 3.1 4.1 5.1 6.1 6.3 6.4

La evaluación será continua y sumativa, ya que se valorará el aprendizaje alcanzado por el alumno a lo largo del curso. Por ello, en cada evaluación se incluirán los contenidos de las evaluaciones anteriores indicados por el departamento.



DISEÑO

La **nota final en cada evaluación** será el resultado del redondeo entero de la nota decimal obtenida tras aplicar los criterios de calificación a cada uno de los aspectos evaluables. En el redondeo entero de la nota podrán influir las observaciones diarias que el profesor tenga del alumno (como puede ser la presentación de ejercicios para subir nota...)

- Las entregas realizadas fuera de tiempo y forma tendrán una calificación de 1.
- Se tendrán en cuenta las incorrecciones ortográficas (grafías incorrectas, tildes), penalizándose con 0,1 puntos cada falta, hasta un máximo de un punto. El llamado "lenguaje móvil" no será admitido, pudiéndose anular la pregunta en la que aparezca.
- Se tendrá en cuenta en cada trabajo o examen la correcta **expresión escrita** teniendo en cuenta la rúbrica presentada al comienzo del curso. Se calificará de forma negativa, hasta un punto, la **presentación incorrecta** de las pruebas escritas.
- El alumno que hiciera **trampas en un examen o entrega de trabajo** (plagio, realizado por otro...) será calificado en la evaluación correspondiente con **UNO (1)**.

Habrán exámenes de recuperación. Tras cada evaluación se realizará un examen de recuperación, será necesario sacar como mínimo un 5 para aprobar la evaluación. La nota de la recuperación que aparecerá en el boletín se hará con el 75% de la nota de la evaluación recuperada y el 25% de la nota que había en la evaluación que estaba suspensa.

Calificación final

Para obtener la **calificación final de curso**, si la nota es ascendente, se pondrá la de la tercera evaluación. Si la nota es descendente, se hará la media aritmética de las tres evaluaciones. Si la tercera está aprobada, aunque la media diera suspensa, nunca será una nota inferior a cinco.

El alumno tendrá la posibilidad de **subir la nota final** de la materia. El procedimiento para poder hacerlo es el siguiente:

1. El alumno se presentará a una prueba global de toda la materia en la misma fecha y hora fijadas para la recuperación de evaluaciones suspensas. Para poder presentarse a la prueba, el alumno deberá hablar antes con el profesor de la asignatura, de cara a decidir en diálogo la conveniencia o no de presentarse.
2. En el momento de entregar el examen, el alumno comunicará al profesor si desea que la prueba sea corregida o no.
3. La nota final será el resultado del redondeo entero de la media aritmética de la nota obtenida por el alumno durante el curso (previa al redondeo) y la de la prueba final, con una única excepción: si la nota así obtenida fuera de suspenso, su calificación final será de 5

Reclamación de exámenes

Las reclamaciones de exámenes o pruebas ordinarias a lo largo del curso serán atendidas por el profesor que imparte la materia correspondiente.

Las reclamaciones de los exámenes o pruebas finales seguirán el proceso que a continuación se detalla:

- 1º Serán realizadas por escrito.
- 2º Irán dirigidas al Coordinador de la Etapa.
- 3º Se solicitará la revisión en un plazo de dos días lectivos a partir de aquél en que se produjo su comunicación.
- 4º El Coordinador de la Etapa comunicará al interesado/a la resolución del Departamento correspondiente.
- 5º En el caso de que, tras el proceso de revisión en el Colegio, persista el desacuerdo con la calificación final, el interesado/a así lo comunicará por escrito al Director en un plazo de dos días



DISEÑO

a partir de la última comunicación del Colegio, el cual remitirá dicho desacuerdo a la Dirección Territorial de Enseñanza