

Materia: TÉCNICAS DEL DISEÑO. IMAGEN Y EXPRESIÓN

1. ASPECTOS GENERALES

1.1 Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro).

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales mecanizados van imponiéndose a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia.

El diseño, actividad fundamental en nuestro mundo, mejora nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. En este contexto, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales. Junto a esta reflexión de sostenibilidad surge un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un Diseño cada vez más inclusivo. El conocimiento del diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y figuras relevantes, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El Diseño proporciona al alumnado herramientas para desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina.

Por otro lado, la materia permite una aproximación a los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el empleo y análisis de la fotografía y la imagen en movimiento como vehículos para el análisis del entorno y la expresión personal. De este modo, la asignatura procura incentivar un análisis reflexivo y crítico del mundo que rodea al alumnado, que permitirá identificar las estructuras formales, semánticas y comunicativas de los productos de diseño, la fotografía y el cine mediante la descodificación de su lenguaje específico. Asimismo facilita el conocimiento de los aspectos teóricos y las técnicas, herramientas y procedimientos analógicos y digitales de creación, composición, representación y presentación propios del diseño bidimensional y tridimensional.

La concreción en nuestro centro, el IES Isbilya, que nació hace unos 30 años como Instituto de Bachillerato a partir de una extensión que funcionaba en el IES Antonio Machado, tiene en cuenta su trayectoria y situación actual. Las familias de nuestro alumnos, compuestas mayoritariamente por padres con estudios, en muchos casos superiores, tienden a valorar en gran medida la importancia de la educación secundaria obligatoria y no obligatoria como instrumento de formación integral de la persona y preparación para la vida profesional futura. Gran parte de nuestro

alumnado, por tanto, dispone de acceso a la cultura (libros, obras de teatro, conciertos, viajes...) en su propio entorno familiar y presentan expectativas altas de desarrollo educativo y profesional. En este contexto, el Departamento de Dibujo trabaja para conseguir una educación integral que desarrolle plenamente la personalidad de cada adolescente, y que lo dote de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para construir su proyecto personal y profesional, contribuyendo al Proyecto educativo del centro desde un enfoque inclusivo. En un mundo en que la comunicación visual, plástica y audiovisual resulta fundamental como medio para la comunicación de ideas, el departamento contribuye al Proyecto educativo del centro facilitando la comprensión y la expresión a través de formas e imágenes y sus posibles relaciones con otros lenguajes.

1.2 Marco legal.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

1.3 Organización del Departamento de coordinación didáctica.

El departamento estará constituido por D. Rodrigo Vargas Nogales y D. Rafael Castillo Gómez. En ausencia del primero, se procede al reparto de la carga horaria. Cuando se reincorpore, D. Rodrigo Vargas, tutor, dará clases de EPVA, en régimen de enseñanza bilingüe, a los grupos de 1º y 3º de ESO. Asimismo, tendrá a su cargo la asignatura Dibujo técnico, de 1º de bachillerato.

Don Rafael Castillo Gómez, con reducción horaria por tener más de 55 años, desempeñará el puesto de Jefe del Departamento de Dibujo y del Área Artística e impartirá clases de Expresión artística a un grupo de 4º de ESO y a otro del mismo nivel de Dibujo técnico. Por otra parte, tendrá

a su cargo el Dibujo técnico y el Diseño en 2º de bachillerato. También se ocupará de las clases correspondientes al Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual de 2º de ESO.

1.4 Objetivos de la etapa.

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana, profundizando en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, conociendo y apreciando la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, valorando y reconociendo los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, tales como el flamenco y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente, conociendo y apreciando el medio físico y natural de Andalucía.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

1.5 Principios pedagógicos.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el currículo de la etapa de Bachillerato responderá a los siguientes principios:

- a) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten al alumnado una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso de la etapa.
- b) Desde las distintas materias de la etapa se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- c) Se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento

determinante de la calidad de vida, y como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.

- d) Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, incluyendo actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la prácticas de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- e) En la organización de los estudios de la etapa se prestará especial atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas de este alumnado. Para ello, se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado, presente o no necesidades específicas de apoyo educativo.
- f) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folklore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas; tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de sus mujeres y hombres a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte, del desarrollo del currículo.
- g) Atendiendo a lo recogido en el Capítulo I del Título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- h) Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se promoverá el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, en los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo, la capacidad para aplicar los métodos de investigación apropiados y la responsabilidad, así como el emprendimiento.
- i) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a las distintas materias, fomentando el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas.

1.6 Evaluación y calificación del alumnado.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Orden de 30 de mayo de 2023, en cuanto al carácter y los referentes de la evaluación, ¿la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado

será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13 de la Orden de 30 de mayo de 2023, ¿el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.¿

2. CONCRECIÓN ANUAL

2.1 Evaluación inicial.

Al comenzar el curso se iniciará el proceso de evaluación inicial que, teniendo como referente las competencias específicas de la materia, ayudará a adecuar la programación a la realidad del aula atendiendo a las necesidades del alumnado. Con objeto de valorar el nivel competencial se complementará la observación directa con otras herramientas, como la realización de pruebas objetivas, trabajos prácticos, cuestionarios o exposiciones orales. Todo ello nos permitirá obtener información, tanto cuantitativa como cualitativa, y alcanzar una visión global que nos permita establecer las fortalezas y dificultades de nuestros alumnos. En este proceso de evaluación inicial se combinará la obtención de información del grupo y la individual, prestando atención a la detección de talentos o de necesidades individuales de aprendizaje.

Los datos obtenidos serán analizados, estudiando en qué competencias específicas el nivel alcanzado ha sido adecuado o insuficiente, qué dificultades concretas de aprendizaje se han detectado, qué talentos o destrezas se han descubierto en el alumnado, etc. Concluido el análisis, se tomarán decisiones educativas concretas para adaptar el proceso educativo a las características de nuestro alumnado.

2.2 Principios pedagógicos.

Se atenderá a lo recogido en el apartado 1.5, Principios pedagógicos, incluido en los Aspectos Generales de esta programación.

2.3 Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje.

En el diseño de situaciones de aprendizaje resulta fundamental adoptar un enfoque metodológico que promueva la participación de los estudiantes, fomente el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, y proporcione un ambiente propicio para el aprendizaje significativo. A continuación, se detallan los aspectos metodológicos que guiarán su elaboración:

Enfoque Constructivista:

Las situaciones de aprendizaje se diseñarán siguiendo los principios del constructivismo, donde se reconoce el rol activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Se promoverá el aprendizaje significativo mediante la conexión de los nuevos contenidos con los conocimientos previos de los estudiantes, así como la aplicación de conceptos en contextos relevantes y significativos para ellos.

Aprendizaje Basado en Proyectos:

Se privilegiará el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los estudiantes trabajarán en proyectos interdisciplinarios que aborden problemas auténticos y relevantes, con referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato. Estos proyectos fomentarán la colaboración, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC):

Se integrarán las TIC de manera transversal en las situaciones de aprendizaje, aprovechando herramientas digitales que enriquezcan el proceso educativo. Esto incluirá el uso de recursos multimedia, plataformas educativas, simulaciones y herramientas de colaboración en línea, entre otros.

Aprendizaje Cooperativo:

Se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes a través de actividades de aprendizaje cooperativo. Se promoverá el intercambio de ideas, el debate constructivo y la resolución de problemas de manera conjunta, lo que favorecerá el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje entre iguales.

Diversificación de Estrategias Didácticas:

Se utilizarán diversas estrategias didácticas para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes. Esto incluirá la realización de actividades que permitan abordar los distintos perfiles de aprendizaje presentes en el aula.

Evaluación Formativa y Continua:

La evaluación será entendida como un proceso integral y continuo, donde se valorará tanto el proceso como el producto del aprendizaje. Se privilegiará la evaluación formativa, brindando retroalimentación oportuna que permita a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje y realizar ajustes en su proceso de construcción de conocimientos.

Flexibilidad y Adaptabilidad:

Se diseñarán situaciones de aprendizaje flexibles y adaptables, que puedan ajustarse según las necesidades e intereses de los estudiantes, así como los contextos específicos de enseñanza y aprendizaje. Se fomentará la reflexión constante sobre la efectividad de las estrategias utilizadas, buscando siempre mejorar la experiencia educativa de los alumnos.

Inclusión y Diversidad:

Se prestará especial atención a la inclusión de todos los estudiantes, considerando sus necesidades educativas, habilidades e intereses. Se emplearán enfoques orientados desde una perspectiva de género y se promoverá un ambiente de respeto, tolerancia y valoración de la diversidad, donde cada estudiante se sienta reconocido y valorado en su singularidad.

En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se procurará el trabajo coordinado con otros departamentos, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

2.4 Materiales y recursos.

Los materiales y recursos didácticos empleados están seleccionados para ofrecer a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora y dinámica, que les permita desarrollar su creatividad, habilidades técnicas y comprensión crítica del diseño en sus múltiples manifestaciones y aplicaciones.

Se pedirá a los alumnos que cuenten con material básico de dibujo: lápices de grafito y color, papel, goma de borrar, regla, plantillas y compás. Estos materiales son esenciales para la práctica del dibujo a mano alzada, el bocetado y la exploración inicial de ideas.

El aula de informática constituye un recurso fundamental para el desarrollo de la asignatura. Equipada con ordenadores, conexión a internet y software especializado, proporciona un entorno

propicio para explorar y aplicar los conceptos fundamentales de la asignatura. Resulta una dificultad, no obstante, que solo cuente con 15 ordenadores, lo que supone que, cuando el grupo es numeroso, haya alumnos que deban esperar para manejar los programas empleados. El aula dispone de proyector y pantalla, lo que facilita la presentación de contenido y la realización de demostraciones en tiempo real.

Está previsto hacer uso de programas básicos de diseño y edición de imágenes. Estas herramientas permitirán a los estudiantes familiarizarse con el diseño digital, la manipulación de imágenes, la creación de ilustraciones vectoriales y el modelado en 2D y 3D.

Además del software instalado localmente, los estudiantes tendrán acceso a materiales en línea, facilitados por el profesor, que facilitarán el proceso de aprendizaje.

Se recomendarán libros de referencia, artículos especializados y recursos en línea relacionados con el diseño gráfico, industrial, de moda, arquitectónico y otros campos afines. Asimismo, se utilizarán videos, documentales y presentaciones multimedia para ampliar la comprensión de conceptos y proporcionar ejemplos prácticos.

2.5 Evaluación: criterios de evaluación y herramientas.

La calificación se corresponderá con el grado de consecución de las competencias clave y los objetivos del área. Como referentes se tendrán presentes los niveles de logro o desempeño de los distintos indicadores, obtenidos fundamentalmente a través de actividades de investigación, trabajos prácticos y exposiciones orales, tanto individuales como colaborativos. En función de las características del grupo y la evolución del curso podrán llevar a cabo pruebas orales y escritas.

2.6 Actividades complementarias y extraescolares.

No está prevista la realización de actividades complementarias y extraescolares.

2.7 Atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Como medida general se adoptará la tutoría entre iguales para facilitar el desarrollo de los alumnos que presenten dificultades. En cuanto a las medidas específicas se pondrán en marcha programas de profundización y refuerzo del aprendizaje para el alumnado que lo requiera.

3. DESCRIPTORES OPERATIVOS

Competencia clave	Denominación
Competencia ciudadana.	CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
Competencia ciudadana.	CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
Competencia ciudadana.	CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
Competencia ciudadana.	CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.
Competencia digital.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
Competencia digital.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
Competencia digital.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
Competencia digital.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
Competencia digital.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
Competencia emprendedora.	CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
Competencia emprendedora.	CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
Competencia emprendedora.	CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.
Competencia en comunicación lingüística.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
Competencia en comunicación lingüística.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
Competencia en comunicación lingüística.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
Competencia en comunicación lingüística.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
Competencia en comunicación lingüística.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC3.1. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.
Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC3.2. Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC4.1. Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.
Competencia en conciencia y expresión culturales	CCEC4.2. Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA1.2. Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA3.1. Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA3.2. Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.
Competencia plurilingüe.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
Competencia plurilingüe.	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
Competencia plurilingüe.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Conocer los campos de aplicación del diseño y su evolución histórica para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM3 CD1 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2

2. Aplicar los elementos básicos y la sintaxis del lenguaje visual de forma creativa, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, en la realización de proyectos artísticos en el ámbito del diseño, la fotografía y el audiovisual.

CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 STEM1 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2

3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos.

CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 STEM1 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CC1 CC2 CC3 CC4 CE1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2

4. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio y ampliar las posibilidades de disfrute en la creación de obras propias.

CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 CD1 CD2 CD3 CC1 CC2 CC3 CC4 CE 1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas en la elaboración de producciones propias mostrando una visión personal.

1.2. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de contextos geográficos, históricos y sociales diversos e incorporándolos a la creación propia.

2.1. Analizar las posibilidades expresivas del lenguaje visual y su sintaxis en el ámbito del diseño bi y tridimensional y abordar creaciones propias en las que se apliquen, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

2.2. Realizar proyectos artísticos creativos, ajustándose al objetivo propuesto, empleando correctamente herramientas digitales para la generación de obras individuales o colectivas.

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.

4.1. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen para incorporarlos al repertorio personal de recursos.

4.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios más adecuados.

5. SABERES BÁSICOS

A. Concepto, historia y campos del diseño.

A.1. 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.

A.2. Evolución histórica del Diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias. Funciones del diseño

A.3. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Diseño español. Diseño en Andalucía.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

B.1. Diseño y función.

B.2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.

B.3. 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.

B.4. Ordenación y composición modular. Módulos y redes, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.

B.5. Proceso y fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.

C. Diseño gráfico.

C.1. La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.

C.2. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia.

C.3. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.

C.4. El diseño publicitario: evolución y recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El cartel: historia y lenguaje.

C.5. La señalética y sus aplicaciones. El pictograma.

C.6. Programas de dibujo vectorial y edición.

D. Diseño tridimensional.

D.1. Diseño de producto.

D.2. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.

D.3. Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.

D.4. Materiales, texturas y colores: repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.

D.5. El packaging: iniciación a su desarrollo.

D.6. Diseño de moda: diseño de vestuario, diseño textil.

D.7. Diseño en la artesanía: joyería, cerámica y otros materiales.

D.8. Diseño de espacios exteriores e interiores.

D.9. Programas de diseño en 2D y 3D

E. Imagen fija y en movimiento.

E.1. Creación y evolución de la fotografía. Principales corrientes en fotografía.

E.2. Creación y evolución del lenguaje audiovisual. Principales corrientes en cine y TV. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano. Angulaciones y movimientos de cámara. El uso de la gramática en los planos: el raccord, la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro. Montaje. Narrativa audiovisual: El guion literario, técnico y storyboard.

E.3. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo, la elipsis narrativa. El centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.

E.3. Conceptos básicos sobre iluminación.

E.4. Composición para imagen fija y en movimiento.

E.5. Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía. La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales.

E6. El retoque digital. Análisis de posibilidades. Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital.

E7. Funciones de la imagen fija y en movimiento. Imagen y realidad. El fotomontaje digital y tradicional.

E8. Software de edición de imágenes fijas y en movimiento y herramientas online. Fotomontaje.

6. CONCRECIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Conocer los campos de aplicación del diseño, su evolución histórica y su relación con las corrientes artísticas de cada periodo para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM3 CD1 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2	1.1. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas en la elaboración de producciones propias mostrando una visión personal. 1.2. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de contextos geográficos, históricos y sociales diversos e incorporándolos a la creación propia.	A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C5 C6 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C5 C6 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9
2. Aplicar los elementos básicos y la sintaxis del lenguaje visual de forma creativa, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, en la realización de proyectos artísticos en el ámbito del diseño, la fotografía y el audiovisual. CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 STEM1 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CC1 CC2 CC3 CC4 CE 1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2	2.1. Analizar las posibilidades expresivas del lenguaje visual y su sintaxis en el ámbito del diseño bi y tridimensional y abordar creaciones propias en las que se apliquen, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. 2.2. Realizar proyectos artísticos creativos, ajustándose al objetivo propuesto, empleando correctamente herramientas digitales para la generación de obras individuales o colectivas.	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C5 C6 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C5 C6 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7
3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos. CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 STEM1 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1.1 CPSAA1.2 CPSAA3.1 CC1 CC2 CC3 CC4 CE 1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2	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.	B1 B2 B3 B4 B5 C1 C2 C3 C4 C5 C6 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 E7
4. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio y ampliar las posibilidades de disfrute en la creación de obras propias. CCL1 CCL2 CCL3 CCL5 CD1 CD2 CD3 CC1 CC2 CC3 CC4 CE 1 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC4.1 CCEC4.2	4.1. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen para incorporarlos al repertorio personal de recursos. 4.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios más adecuados.	B2 B3 B4 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7 B2 B3 B4 E1 E2 E3 E4 E5 E6 E7

