

Diseño. 2.º Bachillerato

Matriz de especificaciones

Bloque de contenido	Porcentaje asignado al bloque	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.	15	<ul style="list-style-type: none"> – Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño. – Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen. – Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia. – Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

Bloque de contenido	Porcentaje asignado al bloque	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Elementos de configuración formal.	20	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.– Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. – Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos. – Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. – Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.	20	<ul style="list-style-type: none"> – Conoce y aplica la metodología proyectual básica. – Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas. – Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo. – Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos. – Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.
Bloque 4. Diseño gráfico.	20	<ul style="list-style-type: none"> – Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. – Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. – Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición. – Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas. – Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

Bloque 5. Diseño del producto y del espacio.	25	<ul style="list-style-type: none">- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.- Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.
---	----	--