B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.

Objetivos

2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.1. Concepto de diseño: definición, orígenes y tendencias.
1.2. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas).
1.3. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

DISE1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
DISE2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
DISE3. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.3. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
1.4. Diseño publicitario y hábitos de consumo.
1.5. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.
1.6. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
1.7. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
1.8. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

DISE1. 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.

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

2.1. Teoría de la percepción.
2.2. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
Lenguaje visual.
2.3. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción…

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender

Estándares

DISE1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

Criterio de evaluación: 2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

2.1. Teoría de la percepción.
2.2. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
Lenguaje visual.
2.3. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción…
2.4. Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
DISE2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

Criterio de evaluación: 2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la

complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.8. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

2.1. Teoría de la percepción.
2.2. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
Lenguaje visual.
2.3. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción…
2.4. Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
DISE2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
DISE3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

Criterio de evaluación: 2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

2.5. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Criterio de evaluación: 3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.1. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

Criterio de evaluación: 3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.1. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Estándares

DISE1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

Criterio de evaluación: 3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

DISE1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
DISE2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
DISE3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

Criterio de evaluación: 3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

Objetivos

6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde

sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
DISE2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

Criterio de evaluación: 3.5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.1. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.
DISE2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

Criterio de evaluación: 4.1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Ref.Doc.: IntProDidPriSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 4. Diseño gráfico.

4.1. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
4.2. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
4.3. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
4.4. Aplicaciones.
4.5. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
4.6. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

DISE1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
DISE2. Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

Criterio de evaluación: 4.2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.

Contenidos

Bloque 4. Diseño gráfico.

4.5. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
DISE2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

Ref.Doc.: IntProDidPriSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.2. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas).

Bloque 4. Diseño gráfico.

4.4. Aplicaciones.
4.5. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
4.6. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario.
4.7. Software de Ilustración y diseño.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
DISE2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.

Criterio de evaluación: 4.4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.2. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas).
1.3. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.

Bloque 4. Diseño gráfico.

4.1. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
4.2. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
4.7. Software de Ilustración y diseño.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Ref.Doc.: IntProDidPriSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Ref.Doc.: IntProDidPriSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Competencias clave

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

DISE1. 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.

Criterio de evaluación: 4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

Contenidos

Bloque 4. Diseño gráfico.

4.3. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
4.4. Aplicaciones.
4.6. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario.
4.7. Software de Ilustración y diseño.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender

Estándares

DISE1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

Criterio de evaluación: 5.1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

5.1. Nociones básicas de diseño de objetos.
5.2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
5.3. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
5.4. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
5.5. Distribución y circulación. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc.).
5.6. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
DISE2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

Criterio de evaluación: 5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.8. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

5.1. Nociones básicas de diseño de objetos.
5.2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
5.3. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e

interiores.
5.4. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
5.5. Distribución y circulación. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc.).
5.6. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
DISE2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
DISE3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
DISE4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
DISE5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

Criterio de evaluación: 5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1.8. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

2.5. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.2. Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3.4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

5.4. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
5.5. Distribución y circulación. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

aceitunas, de los vinos, etc.).
5.6. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

Criterio de evaluación: 5.4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

5.1. Nociones básicas de diseño de objetos.
5.2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
5.3. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
DISE2. Conoce las nociones básicas de economía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec
Cód.Centro: 11700512
Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

Ref.Doc.: IntProDidPriSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
DISE.1	Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.	8
DISE.2	Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.	4
DISE.1	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	4
DISE.2	Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	6
DISE.3	Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	4
DISE.4	Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	4
DISE.1	Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	8
DISE.2	Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	4
DISE.3	Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	4
DISE.4	Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	4
DISE.5	Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	6
DISE.1	Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	4
DISE.2	Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	4
DISE.3	Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	6
DISE.4	Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.	4
DISE.5	Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	4

DISE.1	Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.	6
DISE.2	Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	6
DISE.3	Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	6
DISE.4	Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.	4

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

Ref.Doc.: InfProDidPrtSec

Cód.Centro: 11700512

Fecha Generación: 27/10/2022 12:45:32