

# DISEÑO

## 1. Presentación

El diseño es la actividad creativa que tiene como finalidad proyectar el aspecto, función y producción de elementos funcionales, bien sean bidimensionales y se construyan a partir de los aspectos fundamentales de la comunicación gráfica, o tridimensionales, es decir objetos, productos o espacios. Diseñar implica materializar ideas, dar solución a problemas prácticos con criterio estético y equilibrando forma y función. Es una actividad práctica y enfocada a aportar soluciones, pero también es una herramienta que permite el desarrollo de la creatividad, la mirada personal y la identidad en el alumnado adolescente, y a partir de la cual poder comprender el mundo que les rodea y contribuir a su transformación.

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad, dando respuesta a las necesidades funcionales y comunicativas requeridas en cada momento y contexto, aunque adquiere gran relevancia a partir de la Revolución industrial, cuando los procesos industriales mecanizados catapultan las posibilidades técnicas y comunicativas. En la actualidad, los recursos digitales y de las TIC proporcionan múltiples herramientas que facilitan la labor de diseñadoras y diseñadores tanto en el proceso de planificación como de resolución técnica, suponiendo una revolución en los tiempos, metodologías de trabajo, técnicas de creación, presentación y difusión de proyectos.

El diseño es un proceso complejo en el que intervienen diferentes disciplinas y que se proyecta sobre campos muy diversos. Como actividad creativa que es, forma parte de la cultura visual y audiovisual y va intrínsecamente ligado a la historia del arte, pero se diferencia de este en que la creatividad no se pone al servicio de la autoexpresión sino de la búsqueda de soluciones a problemas por resolver con unas premisas de partida. En este sentido, será fundamental que el alumnado comprenda que debe elegir con criterio y rigor su estrategia para abordar un proyecto de diseño, justificando la selección de recursos y materiales en la creación, ya que existen múltiples respuestas creativas adecuadas aunque no todas resultan válidas si no responden con coherencia a la finalidad subyacente.

El diseño es una actividad fundamental en la sociedad, industria y economía actual. Por esto 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, la lucha contra estereotipos y discriminaciones y, en consecuencia, la adecuación de un diseño cada vez más inclusivo. Estos factores ligados a la ética impactan en el alumnado contribuyendo a desarrollar su sensibilidad a la par que su criterio estético, facilitándole herramientas para desarrollar ideas, representándolas y proyectándolas de manera expresiva y explorando su creatividad. A través de la correcta aplicación de los elementos configurativos, aprenderá a comunicarse de manera efectiva, afectiva y eficiente, especialmente en la emisión de mensajes gráficos, comprendiendo que la corrección en la comunicación gráfica es equivalente a la corrección ortográfica, aspecto fundamental en el aprendizaje de cualquier disciplina.

Esta materia articula sus saberes de acuerdo con los componentes de la Competencia Conciencia y expresión culturales, y se abordan desde los siguientes bloques: Diseño y sociedad, en el que se introduce la relación de los principales campos de aplicación del diseño con la historia del arte, desde un enfoque crítico en relación a su dimensión ética y socioeconómica; Diseño y su configuración formal, en el que se abordarán la sintaxis visual y comunicativa, que posibilitan su

estructura expresiva, formal y semántica; Las fases del diseño, que aborda la metodología proyectual para desarrollar una propuesta, desde la detección de necesidades a la idea inicial y el desarrollo técnico y creativo, con especial hincapié en el diseño inclusivo y la sostenibilidad; el diseño gráfico, el diseño de producto y el diseño de espacios como ámbitos principales de aplicación, con sus diferentes características, técnicas y procesos.

Como contenidos transversales se incluirán la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. De igual manera, y siempre que sea posible su acceso, se incluirá como saber transversal el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como tridimensional.

La asignatura de Diseño refuerza los contenidos adquiridos por el alumnado en la ESO, especialmente en lo referente a las competencias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, ya que se parte de la adquisición de un bagaje visual, cultural y artístico, así como del conocimiento de las principales técnicas y métodos de producción gráfico-plástica y audiovisual. Esto permite al alumnado contar con recursos de representación, así como asociar el gusto e intereses creativos propios con referentes artísticos contemplados que han conformado en ellas y ellos un amplio abanico estético.

La materia contribuye a los principios pedagógicos y perfil de salida del bachillerato en cuanto que aporta al alumnado conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales vinculadas a su futuro formativo y profesional. Se fomenta su capacidad de aprender por sí mismo, trabajar en equipo en proyectos conjuntos y aplicar los métodos de investigación y creación apropiados. El desarrollo de la materia vincula cada una de las competencias específicas que deberá adquirir el alumnado al finalizar el curso con todas las Competencias clave, además de con los retos y desafíos del siglo XXI, locales y globales. Para la adquisición de las competencias específicas serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado desarrollar estas habilidades de creación, innovación, trabajo en equipo y experimentación con diferentes técnicas de representación. De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquirirán de manera interrelacionada y progresiva, atendiendo a su grado de complejidad. Mediante estas situaciones de aprendizaje, el alumnado tendrá una visión más detallada tanto de sus aplicaciones directas en el mundo laboral y profesional, como de la transferencia de estas experiencias a otros campos o disciplinas de saber diferentes.

Por último, en el documento se definen los criterios de evaluación, orientados a conocer el nivel de desempeño del alumnado, en su proceso de aprendizaje, en la adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia. Es decir, en qué grado es capaz de realizar determinadas actuaciones, movilizand los saberes básicos en situaciones concretas.

## 2. Competencias específicas

### 2.1. Competencia específica 1

Investigar y analizar propuestas de diseño atendiendo a su evolución histórica, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación al imaginario sociocultural, ético y estético.

#### 2.1.1. Descripción de la competencia

La primera competencia pretende vincular al alumnado con el entorno social, cultural y artístico a través de la exploración de propuestas de diseño, tanto bidimensionales como tridimensionales, de diferentes épocas y geografías, que denoten la evolución paralela que ha sufrido el diseño respecto a las necesidades sociales, industriales, comunicativas y estéticas, así como su relación con la historia del arte. El alumnado comprendería, a través de este análisis, la relevancia del diseño en la creación de mensajes e imaginario estético, contribuyendo de esta manera a desarrollar la Competencia en Conciencia y expresiones culturales, y vinculando la construcción de su propia identidad con los estímulos que le rodean y que forman parte de la cultura visual y audiovisual.

Será fundamental comprender que el diseño tiene múltiples aproximación y soluciones a un mismo planteamiento o problema de salida dependiendo de las decisiones que toma la creadora o creador, y esto repercute favorable o desfavorablemente en la construcción de un imaginario colectivo diverso, que fomente 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. Será tarea del alumnado detectar errores y aciertos para calibrar la corrección de las propuestas, teniendo en cuenta el contexto de creación y su intención comunicativa y expresiva, así como discernir su aportación a nivel ético en la sociedad, desarrollando así la Competencia Ciudadana. En dicha argumentación será necesario el empleo del vocabulario y la terminología específica del área con rigor, desarrollando la Competencia en Comunicación lingüística y Plurilingüe.

La investigación se llevará a cabo siguiendo una metodología de trabajo ordenada, que permita profundizar en el contexto cultural y social de las propuestas, y a través de canales y medios físicos y/o virtuales, fomentando la investigación y la lectura como fuente de conocimiento y acercamiento a la cultura.

Esta competencia específica se vincula con la Competencia Digital en la promoción de la utilización de las TIC, favoreciendo el empleo de medios digitales para buscar, obtener y tratar información, respetando los principios éticos de su uso, así como el conocimiento de los derechos y los riesgos en el mundo digital.

En síntesis, la finalidad de esta competencia es que el alumnado sea capaz de analizar propuestas de múltiple naturaleza, de manera estructurada y ordenada, juzgando su dimensión ética desde una perspectiva de género, multicultural y sostenible, en cuanto a su ideación y procesos de creación, tomando consciencia de la aportación del mundo del diseño a los desafíos y retos del siglo XXI.

## 2.2. Competencia específica 2

Analizar diferentes producciones de diseño bidimensional y tridimensional, relacionando los aspectos formales con su intención funcional, estética y comunicativa, explicando con terminología adecuada su impacto medioambiental y socioeconómico.

### 2.2.1. Descripción de la competencia

Explorar diferentes producciones implica conocer los aspectos formales fundamentales del diseño, tanto en la comunicación gráfica como en el diseño de producto y espacios, para poder valorar las soluciones creativas aplicadas en cada caso, comprendiendo el problema al que se pretende dar respuesta, y llegar a discernir las razones detrás de la elección consciente de las y los creadores en cada caso.

El alumnado tendría que ser capaz de reconocer los procesos de trabajo que derivan en el producto final, desarrollando para ello la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, tecnología e ingeniería. Esta comprensión permitiría discernir la adecuación del producto a la finalidad, vinculando las características formales con la intención comunicativa, expresiva y estética, desarrollando la Competencia en Conciencia y expresión culturales. Conocer la intención detrás de la creación de una propuesta de diseño implica comprender que los aspectos formales y funcionales están al servicio de la comunicación, dando respuesta a una idea, problemática o reto que se aborda a partir de los elementos configurativos y formales. Para dilucidar esta relación se necesitaría conocer y utilizar con rigor el vocabulario específico de la materia, desarrollando la Competencia en Comunicación lingüística, y mostrarse permeable a valoraciones ajenas y contraargumentaciones, desarrollando la apertura de mente y la comunicación asertiva.

En este proceso de análisis y observación de productos ajenos, el alumnado iría enriqueciendo su bagaje estético y cultural, ampliando sus referentes a través de la exposición a diferentes piezas e

interpretando el impacto que tienen en su construcción social, especialmente en su vinculación a las temáticas de calado social actuales, extrayendo conclusiones que sirvan de estímulo para sus propias creaciones, desarrollando la Competencia Personal, social y de aprender a aprender.

### 2.3. Competencia específica 3

Planificar la creación de propuestas gráficas, productos y espacios, mediante un proceso metodológico estructurado, justificando la selección de técnicas, herramientas y procedimientos en base a la finalidad del diseño.

#### 2.3.1. Descripción de la competencia

En diseño la creatividad no es improvisación, y, por tanto, el primer paso para la creación de una propuesta es planificar el proceso de trabajo que se seguirá hasta obtener el arte final o producto final, entendiendo que para un mismo reto hay diferentes soluciones posibles, pero que no toda respuesta es válida, y para discernirlo se debe evaluar en todo momento el estado de la propuesta. Para ello, el alumnado deberá ser conocedor de la metodología proyectual, consistente en el conjunto de procedimientos para resolver un problema de diseño, así como de los principales recursos y procesos de elaboración de una propuesta de diseño. De esta manera, se desarrollará la Competencia Personal, social y de aprender a aprender, así como la Emprendedora, puesto que diseñar implica tomar decisiones de forma consciente y coherente a la finalidad deseada. Además, la Competencia en Conciencia y expresiones culturales estará presente en cuanto que esta selección consciente tendrá en cuenta indiscutiblemente la aportación personal y creativa de quien diseña derivada de su bagaje cultural, artístico y estético.

Planificar es el primer paso en la producción del diseño. Idear la propuesta requiere un análisis previo en el cual se contemplen las diferentes opciones de acercamiento a la problemática y se elija la más adecuada a la finalidad. Esta selección debe ser justificada y argumentada. Para iniciar esta primera fase del proceso se debe conocer la metodología proyectual. Esta parte del pensamiento analítico, generando un aprendizaje activo a través de la creatividad y la iniciativa. Es un elemento vivo que puede y debe reconducirse en la medida en que los retos y problemáticas preestablecidos se vean resueltos o no. Para ello hay que abordar una serie de fases que podemos describir como la definición del problema o reto a abordar, la recopilación y análisis de datos, desarrollo de la idea previa, selección de recursos materiales y tecnológicos, experimentación, verificación y creación de la solución final. En cada una de las fases del proyecto será necesario utilizar estrategias de pensamiento creativo y divergente para contemplar diferentes propuestas y aproximaciones a un mismo planteamiento. Se deberían evaluar las soluciones aportadas y reconducir, si fuera necesario, la propuesta.

Aunque el diseño se debe diferenciar del arte en cuanto que está al servicio de una necesidad preestablecida, como elemento creativo no está exento de la visión estética de quién lo produce, siempre y cuando sea coherente con la finalidad buscada. En este sentido, el alumnado deberá indagar en sus referentes hasta conseguir un estilo estético con el que se sienta identificado, aportando su creatividad al desarrollo y mejora de su entorno social.

### 2.4. Competencia específica 4

Crear propuestas de diseño, utilizando diferentes sistemas de representación y presentación, con criterio estético, rigor y precisión técnica, dando respuesta a las necesidades detectadas, desde una perspectiva personal, sostenible e inclusiva.

#### 2.4.1. Descripción de la competencia

Una vez se ha analizado el briefing, se procede a la creación de la propuesta de diseño gráfico, de producto o espacios, para la que se requiere de los conocimientos técnicos y procesos de elaboración más importantes, tanto analógicos, gráfico-plásticos como digitales, que ayuden a desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético. En este proceso el alumnado reforzaría los conocimientos y habilidades adquiridas en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, profundizando en

los sistemas y medios de representación, así como en la aplicación de los principios de producción creativa, ajustando las diferentes opciones a la intencionalidad estética y comunicativa del proyecto. Para ello hará uso de diferentes medios, tanto gráfico-plásticos, como audiovisuales y digitales. Actualmente el uso de programas de diseño es indispensable, tanto para el diseño bidimensional como tridimensional, y aunque no sea la única opción resolutoria es relevante conocer los recursos digitales disponibles y utilizarlos con rigor y respeto por la normativa vigente, desarrollando la Competencia digital.

Asimismo, será indispensable para el alumnado conocer los principales sistemas de representación y los procesos de construcción y fabricación de maquetas y prototipos sencillos para desarrollar las propuestas y hacer uso de ellos para materializarlas, desarrollando la Competencia emprendedora.

Al finalizar el curso, el alumnado habría aprendido las técnicas de producción necesarias para concretar sus propuestas creativas, con rigor técnico, disciplina y un buen uso de espacios y herramientas, así como los elementos fundamentales para la creación de artes finales en diseño gráfico. Para ello se desarrollará la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

## 2.5. Competencia específica 5

Concretar el producto diseñado mediante la realización de artes finales, maqueta o prototipado, con exigencia en la calidad del acabado y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas del diseño.

### 2.5.1. Descripción de la competencia

El paso final en el proceso de creación de una propuesta de diseño es la materialización del producto y su presentación y justificación ante la comunidad, entendiéndose por ella el conjunto de agentes implicados en las tareas, en clara vinculación con la Competencia Ciudadana. Para ello será necesario conocer los aspectos más relevantes de la producción que permitan la selección de los materiales y procesos más adecuados, desarrollando la Competencia matemática y Competencia en Ciencia, tecnología e ingeniería.

El alumnado deberá ser capaz de elaborar artes finales para impresión, maquetas o prototipos con adecuación técnica y exigencia en el acabado. Además, deberá ser capaz de presentar la propuesta y justificar las decisiones tomadas, pudiendo evaluar la calidad del producto final y el éxito en su intención comunicativa. Para dicha presentación y justificación será imprescindible la correcta expresión en público, desarrollando así la Competencia en Comunicación lingüística, elaborando discursos profundos que expliquen el proceso y resultado final.

Es importante comprender la dimensión sociocultural del diseño, valorando la contribución del tejido profesional tanto en la economía como en la comunicación y aportación de soluciones a problemáticas sociales, especialmente las referidas a los retos del siglo XXI, y conociendo las posibilidades formativas de futuro vinculadas al diseño.

Para la concreción final se tendrán en cuenta criterios de sostenibilidad, buscando optimizar los recursos disponibles, tanto en la creación como en la presentación del producto. En el caso de las propuestas colectivas, se deberá realizar un reparto de tareas que atienda a la diversidad, sea inclusivo y se adapte a las potencialidades y posibilidades de cada persona. Asimismo, se potenciará la flexibilidad y la capacidad de trabajo en equipo.

## 3. Saberes básicos

En el presente apartado presentamos los saberes básicos a desarrollar en la materia de Diseño.

Los saberes básicos son el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la materia, cuyo aprendizaje es necesario para que el alumnado adquiera las competencias específicas, pudiendo ser ampliados y adaptados a su contexto escolar. Estos saberes se distribuyen en seis bloques que a su vez se dividen en sub-bloques, aunque los conocimientos se interrelacionan entre sí y deben tenerse en cuenta en conjunto para adquirir las competencias específicas.

El primer bloque, Diseño y sociedad, recoge los saberes relacionados con los principales campos de aplicación del diseño: el diseño gráfico, de producto y de espacios, desde una vertiente de evolución histórica y técnica, a partir de elementos, tendencias, escuelas y figuras relevantes. El contenido de este bloque profundizará en los saberes adquiridos en la etapa secundaria, especialmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, acerca de referentes de la cultura visual y audiovisual y del patrimonio artístico, ahondando en ejemplos paradigmáticos del mundo del diseño, contribuyendo a la ampliación de la alfabetización cultural y artística del alumnado, y estimulando su capacidad crítica sobre los mensajes y estéticas percibidos.

En el segundo bloque, El diseño: configuración formal, se detallan los elementos formales básicos del lenguaje visual, bidimensional y tridimensional, así como los principales sistemas de representación espacial, ya que estos serán necesarios tanto para la planificación previa como para la producción de productos de diseño. Este bloque detalla la sintaxis de la imagen y su capacidad expresiva y comunicativa a través de los elementos configurativos formales, técnicas y materiales adaptados al contexto. Se incluye, asimismo por su indudable importancia el conocimiento acerca de herramientas TIC aplicadas tanto a la investigación y análisis, como a la representación de diseños bidimensionales y tridimensionales y la normativa vigente respecto a licencias de uso.

El tercer bloque, Las fases del diseño, se refiere a los diferentes momentos que conforman la metodología proyectual, desde la detección de las necesidades y recogida de información a la materialización del proyecto de diseño, así como el vocabulario específico del área, para poder expresarse con corrección, asertividad y criterio a la hora de justificar las decisiones tomadas, a través del conocimiento de técnicas de escucha activa y expresión asertiva.

En el cuarto bloque, Diseño gráfico, se presentan los contenidos referidos al diseño bidimensional en sus principales ámbitos de aplicación: el diseño corporativo, editorial, publicitario y la señalética. Se detallan los principios básicos de la comunicación gráfica: la percepción visual, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Además, se incluyen las técnicas y procesos, gráficas y digitales, más comunes para creación de proyectos gráficos, teniendo en cuenta la preparación del diseño y de las artes finales.

El quinto bloque, Diseño de producto, recoge la tipología de objetos y las características formales y estéticas que se relacionan con su función, así como la exploración de los sistemas de representación espacial como elemento necesario para proyectar un diseño de producto y las diferentes posibilidades y materiales para realizar maquetas o prototipos. Se incluye también la ergonomía y antropometría en su aplicación a productos como elemento básico para un diseño adaptable a la diversidad funcional y accesible.

Por último, en el sexto bloque: Diseño de espacios, se detallan las tipologías de espacio, las sensaciones psicológicas asociadas a éstos y sus funciones y las características de las maquetas y prototipos espaciales, así como los recursos digitales disponibles para el diseño de espacios, con énfasis en las características del espacio inclusivo.

<b>BLOQUE 1: DISEÑO Y SOCIEDAD</b> CE1, CE2
SB 1.1. Concepto y evolución histórica del diseño: Principales tendencias, períodos, escuelas y personalidades del diseño.
SB 1.2. Campos de aplicación del diseño gráfico, de producto y espacios. Tejido social, cultural y profesional. Estudios vinculados al diseño.
SB 1.3. Diseño, ética y comunicación social: Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Publicidad y contrapublicidad. Diseño y diversidad. Diseño inclusivo. Categorías estéticas. Los estereotipos en el diseño. La ética de las imágenes y productos en el mundo actual: la superación de estereotipos, prejuicios y convencionalismos. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
SB 1.4. Herramientas digitales de búsqueda de información y visualización.
SB 1.5. Atención y sentido crítico en la exploración de propuestas de diseño en entornos físicos y virtuales.
<b>BLOQUE 2: EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL</b> CE1, CE2, CE4, CE5
SB 2.1. Comunicación visual: Punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Ordenación y composición de la forma en el espacio. Cualidades comunicativas y expresivas de los elementos.
SB 2.2. Sistemas de representación.
SB 2.3. Materiales y técnicas gráfico-plásticas. Cualidades emotivas y expresivas.
SB 2.4. Recursos digitales y programas informáticos para la creación de diseños bidimensionales y tridimensionales. Normativa vigente en relación a licencias de uso. Entornos virtuales de aprendizaje. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.
SB 2.5. Terminología específica para la descripción formal de elementos de diseño.

**BLOQUE 3: LAS FASES DEL DISEÑO**  
CE3, CE4, CE5

SB 3.1. Metodología proyectual. Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos.

SB 3.2. Procesos de pensamiento creativo y resolución de problemas.

SB 3.3. Vocabulario relativo a procesos de investigación, planificación, creación y materialización de producciones de diseño.

SB 3.4. Técnicas de escucha activa y asertiva. Empatía. Sentido de la responsabilidad y sentido ético en la elección de temáticas, procesos y materiales. Resiliencia y disposición al trabajo. Adaptabilidad.

SB 3.5. Sentido de la iniciativa, proactividad y compromiso con la calidad del acabado.

**BLOQUE 4: DISEÑO GRÁFICO**  
CE3, CE4, CE5

SB 4.1. Elementos configurativos básicos:

Teoría de percepción visual y recursos del lenguaje visual.  
La tipografía: principales familias, legibilidad, propiedades y usos.  
El color. Posibilidades comunicativas y expresivas. Usos culturales.  
La composición. Retícula. Formatos. Maquetación.  
La imagen. tratamiento de la imagen digital.  
Ética y significados de las imágenes. La inclusividad y la superación de convencionalismos, estereotipos y prejuicios.

SB 4.2. Procesos y técnicas:

Técnicas graficoplásticas.  
Asistentes y programas digitales específicos de diseño.  
Preparación de artes finales.

SB 4.3. Principales ámbitos de aplicación del diseño gráfico:

La imagen de marca: el diseño corporativo.  
Diseño editorial: maquetación.  
El diseño publicitario. La comunicación gráfica. Contrapublicidad.  
La señalética.

SB 4.4. Vocabulario específico de diseño gráfico.



<p style="text-align: center;"><b>BLOQUE 5: DISEÑO DE PRODUCTO</b> CE3, CE4, CE5</p>
<p>SB 5.1. Tipología, morfología y funciones de los objetos.</p>
<p>SB 5.2. Elementos configurativos básicos: Materiales, texturas, formas y colores.</p>
<p>SB 5.3. Sistemas perspectivos de representación aplicados al diseño de producto.</p>
<p>SB 5.4. Maqueta y prototipo. Técnicas y materiales.</p>
<p>SB 5.5. Relación entre objeto y usuario: Antropometría. Ergonomía. Diseño de objeto y diversidad funcional. Diseño inclusivo.</p>
<p>SB 5.6. Principales ámbitos de aplicación: Packaging Diseño textil Diseño de objetos.</p>
<p>SB 5.7. Vocabulario específico de diseño producto.</p>
<p style="text-align: center;"><b>BLOQUE 6: DISEÑO DE ESPACIOS</b> CE3, CE4, CE5</p>
<p>SB 6.1. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Rediseño de espacios. Percepción psicológica del espacio.</p>
<p>SB 6.2. Principales ámbitos de aplicación del diseño de espacios: Diseño de interiores Escenografía</p>
<p>SB 6.3. Elementos constructivos. Principios de iluminación.</p>
<p>SB 6.4. Sistemas de representación: diédrico y axonométrico. Acotación. Escalas. Secciones.</p>
<p>SB 6.5. Maqueta. Técnicas y materiales. Reutilización de materiales. Criterios de sostenibilidad.</p>
<p>SB 6.6. El diseño inclusivo de espacios. Barreras arquitectónicas.</p>

## SB 6.7. Vocabulario específico de diseño de espacios.

### 4. Situaciones de aprendizaje

A continuación, se presentan algunos principios relevantes que deberían tenerse en cuenta a la hora de diseñar situaciones de aprendizaje para la práctica docente de Diseño. Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería relacionarse con contenidos adquiridos en cursos previos de asignaturas de perfil artístico, pero también deberían conectarse con saberes propios de materias de perfil diverso, incorporándolos de forma natural en las propuestas a realizar.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de vincularse con los retos y desafíos del presente, en la materia de Diseño se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en la práctica docente en base a su conexión con aspectos de trascendencia social como el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultura, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, o la vida saludable entre otros, tanto en las aplicaciones referidas al diseño gráfico, como de producto o espacios.

Además, se ha de tener en cuenta la diversidad personal y cultural, incluyendo en los relatos de aula los *microrrelatos*, es decir referencias de colectivos minorizados (perspectiva multicultural, de género). Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos y problemas comunes.

Por otro lado, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. En este sentido se trataría no solo de utilizarlos sino de reflexionar en torno a su uso, consumo e incentivar al alumnado a realizar propuestas de mejora medioambiental tanto en sus productos diseñados como en los referentes estudiados.

A pesar de que el diseño implica trabajar sobre necesidades detectadas, normalmente generadas por otros agentes, es importante integrar la personalidad del alumnado, conectando las competencias específicas, los saberes básicos y sus vivencias y bagaje cultural y estético.

Incorporar referentes de la cultura visual y audiovisual actual (como imágenes de redes sociales o publicidad) garantiza la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee y puede vincular con los contenidos del aula. Esto permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas de la escuela.

Por otro lado, es importante hacer conocer al alumnado del tejido profesional valenciano vinculado al diseño, ya que los referentes cercanos son una manera de garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y la adquisición de valores de tolerancia y respeto.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia, así como conectar las soluciones del diseño a problemáticas de otras asignaturas, ofreciendo soluciones a problemas cercanos, para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales y profesionales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de creadores y creadoras en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo de la creación).

Diseño no debería ser una materia exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva, para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente en relación a todos los aspectos de sus ámbitos de aplicación. En Diseño es esencial el concepto de respuesta múltiple, así que se debería fomentar la expresión de las propias preferencias estéticas de cada alumna y alumno, siempre y cuando estén correctamente alineadas con los objetivos de la tarea.

El diseño requiere de procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado ya ha adquirido, al tiempo que incorpora nuevos referentes que incrementen sus habilidades creativas. Por ello, es fundamental enriquecer el imaginario del alumnado mediante la alfabetización visual y la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consumen diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades. Se deberá fomentar la utilización de referentes diversos e inclusivos, así como propiciar la crítica y denuncia frente a aquellos que perpetúan estereotipos sexistas o mensajes machistas, clasistas, homófobos o racistas.

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios, puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Es recomendable justificar de manera asertiva las opiniones relativas al trabajo del alumnado, fomentando el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

El respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos supone aceptar la incertidumbre como parte ineludible del aprendizaje. Para ello, en el desarrollo de proyectos de diseño se requerirá de secuencias didácticas amplias, que permiten explorar todas las fases de la creación y valorar el error como una oportunidad para reconducir el proceso creativo.

Es importante emplear un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

Debemos incentivar hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que debemos programar tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

Para fomentar la organización en el desarrollo de propuestas de diseño, se recomienda la utilización de estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje.

Por último, el desarrollo de proyectos de diseño colectivos, o aquellos individuales en los que se tiene en cuenta la valoración de la comunidad educativa, fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y la oralidad en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

## 5. Criterios de evaluación

5.1. Investigar y analizar propuestas de diseño atendiendo a su evolución histórica, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación al imaginario sociocultural, ético y estético.

5.1.1. Identificar características de los movimientos, corrientes y escuelas más relevantes de la historia del diseño, reconociendo su repercusión en la cultura contemporánea.

5.1.2. Detectar aciertos y errores comunicativos en propuestas de diseño ajenas, justificando el análisis realizado y proponiendo alternativas formales.

5.1.3. Valorar diferentes propuestas de diseño, reflexionando de forma crítica acerca de su aproximación estética y su relación ética respecto a la diversidad.

5.2. Analizar diferentes producciones de diseño bidimensional y tridimensional, relacionando los aspectos formales con su intención funcional, estética y comunicativa, explicando con terminología adecuada su impacto medioambiental y socioeconómico.

5.2.1. Identificar los elementos principales del diseño gráfico en diferentes propuestas, analizando su estética e interpretando la intención comunicativa a través de sus aspectos formales.

5.2.2. Reconocer en el diseño de productos y espacios sus aspectos formales fundamentales, analizando críticamente su intención comunicativa, funcionalidad e inclusividad.

5.2.3. Distinguir los procesos utilizados para el desarrollo de diferentes productos de diseño, evaluando su dimensión económica y proponiendo mejoras en relación a su impacto medioambiental.

5.2.4. Utilizar con rigor la terminología técnica y los códigos propios del diseño en el análisis, descripción y valoración de diferentes productos.

5.3. Planificar la creación de propuestas gráficas, productos y espacios, mediante un proceso metodológico estructurado, justificando la selección de técnicas, herramientas y procedimientos en base a la finalidad del diseño.

5.3.1. Identificar problemas de uso y comunicación en el entorno susceptibles de ser resueltos con diseño, y utilizar componentes de carácter social y ético en el abordaje de la solución.

5.3.2. Utilizar estrategias de pensamiento creativo en la generación de ideas para el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico, producto o espacio.

5.3.3. Seleccionar las técnicas, herramientas y procedimientos a utilizar en propuestas de diseño, argumentando su adecuación a la finalidad estética, funcional y comunicativa del producto y explorando las propias preferencias creativas.

5.3.4. Organizar el flujo de trabajo, planificando las distintas fases del diseño, distribuyendo responsabilidades de forma inclusiva y adecuando el proceso de trabajo al objetivo de la propuesta y los recursos disponibles.

5.4. Crear propuestas de diseño, utilizando diferentes sistemas de representación y presentación, con criterio estético, rigor y precisión técnica, dando respuesta a las necesidades detectadas, desde una perspectiva personal, sostenible e inclusiva.

5.4.1. Desarrollar bocetos previos en la exploración de distintas respuestas creativas a los requisitos del diseño detectados, incorporando criterios de inclusión y sostenibilidad.

5.4.2. Analizar la adecuación de diferentes soluciones creativas con los objetivos del diseño, escogiendo de manera justificada los aspectos formales que conformarán la propuesta definitiva, desde la corrección técnica y en coherencia con el gusto personal.

5.4.3. Crear propuestas de diseño utilizando diferentes recursos plásticos, digitales y técnicos, aplicando la normativa vigente y la corrección en el uso de herramientas y espacios.

5.4.4. Evaluar el proceso de diseño, reconduciendo si fuera necesario el desarrollo del trabajo hacia posibles mejoras, mostrando una actitud abierta ante opiniones ajenas.

5.5. Concretar el producto diseñado mediante la realización de artes finales, maqueta o prototipado, con exigencia en la calidad del acabado y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas del diseño.

5.5.1. Generar el producto final de una propuesta de diseño, a partir de artes finales, maqueta o prototipo, utilizando con corrección las técnicas más adecuadas a su finalidad, con exigencia en el acabado.

5.5.2. Presentar el diseño final a la comunidad, defendiendo sus aspectos formales y estéticos en relación con la intención expresiva y comunicativa del mismo, y justificando la propuesta final.

5.5.3. Buscar información sobre los entornos laborales vinculados al diseño, analizando los conocimientos y habilidades relacionadas con ellos, y valorando críticamente su contribución a la generación de referentes culturales y artísticos.