

## Artes

### 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"> <li>– Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</li> <li>– Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</li> <li>– 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.</li> <li>– 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.</li> </ul>
Bloque 2. Elementos de configuración formal.	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</li> <li>– Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</li> <li>– Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.</li> <li>– Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</li> <li>– Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</li> </ul>
Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</li> <li>– Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</li> <li>– Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</li> <li>– Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</li> <li>– Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.</li> </ul>
Bloque 4. Diseño gráfico.	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</li> <li>– Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</li> <li>– Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</li> <li>– Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</li> <li>– 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.</li> </ul>
Bloque 5. Diseño del producto y del espacio.	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</li> <li>– Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</li> <li>– Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</li> <li>– Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</li> <li>– Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</li> <li>– Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</li> </ul>