

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>1.Describir los principales movimientos, corrientes y escuelas en la historia del diseño, reconocer la función y los ámbitos del diseño, y explicar las diferencias entre diseño y arte, valorando la incidencia que tiene esta disciplina en la formación de actitudes éticas, estéticas, sociales y en los hábitos de consumo de la sociedad contemporánea y la vinculación del diseño a los condicionantes del entorno natural, social y cultura, así como a los aspectos funcionales, simbólicos y estéticos a los que se quiere dar respuesta, a partir del análisis de imágenes y productos de diseño bidimensional y tridimensional, utilizando las TIC de forma eficiente y responsable, tanto para la búsqueda como para el tratamiento de la información, con la finalidad de ampliar conocimientos, construyendo un aprendizaje propio con sentido crítico, y de realizar tareas integrando en su propio trabajo el uso de distintos recursos que le ayuden a valorar la importancia del diseño en el pasado y en la actualidad.</p> <p>A través de este criterio, se pretende comprobar si el alumnado, identifica el origen del diseño, y si describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño, reconociendo los ámbitos de esta disciplina y valorando su influencia en las actitudes éticas, estéticas y sociales contemporánea en los hábitos de consumo, en la ecología y medioambiente..., a partir del análisis de imágenes, productos de diseño (marcas, imágenes publicitarias, carteles, folletos, envases, objetos cotidianos del entorno y espacios habitables...) y de obras de arte. Se constatará, además que es capaz de explicar razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre diseño y arte. Se verificará que, para ello, el alumnado hace uso de los diferentes recursos que le ofrecen las TIC tanto para, la recopilación de información como para la elaboración de producciones individuales o colaborativas, propias del ámbito escolar (presentaciones, resúmenes, esquemas, mapas conceptuales...) o del ámbito social (noticias, reportajes, entrevistas, etc.), con sentido crítico y colaborativo, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia y mostrando interés por utilizar la lengua de manera correcta y personal. Todo ello con la finalidad de valorar la importancia del diseño, desarrollar la propia creatividad y favorecer el pensamiento divergente.</p>	<p><b>Demuestra dificultades</b> para identificar el origen del diseño y los ámbitos de esta disciplina, y describe <b>con imprecisiones importantes</b> las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño, valorando <b>de forma mecánica</b> su influencia en las actitudes éticas, estéticas y sociales contemporáneas. Para ello, analiza <b>con escasa profundidad</b> imágenes, productos de diseño y obras de arte, de manera que <b>le cuesta</b> explicar las principales semejanzas y diferencias entre diseño y arte. Además, hace un uso <b>poco personal y muy elemental</b> de las TIC tanto para, la recopilación de información como para la elaboración de sus producciones, en las que utiliza <b>con muchas dificultades</b> la terminología específica de la materia y demuestra <b>poco interés</b> por utilizar la lengua de manera correcta y personal.</p>	<p>Identifica <b>adecuadamente</b> el origen del diseño y los ámbitos de esta disciplina, y describe <b>aunque con algunas imprecisiones</b> las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño, valorando <b>con conciencia superficial</b> su influencia en las actitudes éticas, estéticas y sociales contemporáneas. Para ello, analiza <b>con la suficiente profundidad</b> imágenes, productos de diseño y obras de arte, explicando además las principales semejanzas y diferencias entre diseño y arte y haciendo un uso <b>personal aunque básico</b> de las TIC tanto para, la recopilación de información como para la elaboración de sus producciones, en las que utiliza <b>con algunas dificultades poco importantes</b> la terminología específica de la materia y demuestra <b>cierto interés</b> por utilizar la lengua de manera correcta y personal.</p>	<p>Identifica <b>con bastante exactitud</b> el origen del diseño y los ámbitos de esta disciplina, y describe <b>con bastante precisión</b> las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño, valorando <b>con deliberación</b> su influencia en las actitudes éticas, estéticas y sociales contemporáneas. Para ello, analiza <b>con bastante profundidad</b> imágenes, productos de diseño y obras de arte, explicando además las principales semejanzas y diferencias entre diseño y arte y haciendo un uso <b>personal y eficaz</b> de las TIC tanto para, la recopilación de información como para la elaboración de sus producciones, en las que utiliza <b>con cierta fluidez</b> la terminología específica de la materia y demuestra <b>bastante interés</b> por utilizar la lengua de manera correcta y personal.</p>	<p>Identifica <b>con exactitud</b> el origen del diseño y los ámbitos de esta disciplina, y describe <b>con precisión</b> las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño, valorando <b>con conciencia crítica</b> su influencia en las actitudes éticas, estéticas y sociales contemporáneas. Para ello, analiza <b>con destacable profundidad</b> imágenes, productos de diseño y obras de arte, explicando además las principales semejanzas y diferencias entre diseño y arte y haciendo un uso <b>personal y versátil</b> de las TIC tanto para, la recopilación de información como para la elaboración de sus producciones, en las que utiliza <b>con fluidez destacable</b> la terminología específica de la materia y demuestra <b>interés constante</b> por utilizar la lengua de manera correcta y personal.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual, así como los recursos compositivos y las teorías de la percepción, a partir del análisis de imágenes o productos de distintos ámbitos del diseño y de la descomposición de sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos; y aplicarlos en la realización de propuestas concretas de diseño. Todo ello con la finalidad de desarrollar la creatividad, favorecer el pensamiento divergente y valorar la importancia del lenguaje visual en los diferentes ámbitos del diseño.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado identifica los elementos visuales básicos (punto, línea, plano, color, forma, textura) que configuran diferentes objetos de diseño o del entorno cotidiano, a partir del análisis de objetos, imágenes o productos de diseño, diferenciando los aspectos funcionales, estéticos, comunicativos y simbólicos de los mismos. Se constatará, además, que es capaz de seleccionar y aplicar de manera equilibrada los principales recursos del lenguaje visual, así como los fundamentos compositivos y las teorías de la percepción, en la realización, individual o colaborativa, de composiciones gráficas (signos, imágenes y composiciones gráficas sencillas...), con técnicas tradicionales (rotuladores, colores, collage...) o informáticas, en las que se utilicen diferentes criterios para la organización, (repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...) de los elementos básicos del lenguaje visual en diferentes soportes y formatos compositivos, y distinguiendo el nivel funcional, estético o simbólico de los elementos básicos del lenguaje visual en composiciones gráficas propias o ajenas. Todo ello con la finalidad de desarrollar la creatividad, favorecer el pensamiento divergente y valorar la importancia del lenguaje visual en los diferentes ámbitos del diseño.</p>	<p>Analiza <b>con ingenuidad</b> los elementos visuales básicos que configuran objetos del entorno cotidiano, imágenes o productos de diseño, y composiciones gráficas propias o ajenas, así como los aspectos funcionales, estéticos, comunicativos y simbólicos de los mismos. Asimismo, realiza composiciones gráficas <b>elementales</b> en las que selecciona y aplica, <b>de manera inadecuada</b> y <b>poco</b> equilibrada los principales recursos del lenguaje visual así como los fundamentos compositivos y las teorías de la percepción.</p>	<p>Analiza <b>con la suficiente profundidad</b> los elementos visuales básicos que configuran objetos del entorno cotidiano, imágenes o productos de diseño, y composiciones gráficas propias o ajenas, así como los aspectos funcionales, estéticos, comunicativos y simbólicos de los mismos. Asimismo, realiza composiciones gráficas <b>sencillas</b> en las que selecciona y aplica, <b>aunque no siempre de manera pertinente</b> y equilibrada los principales recursos del lenguaje visual así como los fundamentos compositivos y las teorías de la percepción.</p>	<p>Analiza <b>con bastante profundidad</b> los elementos visuales básicos que configuran objetos del entorno cotidiano, imágenes o productos de diseño, y composiciones gráficas propias o ajenas, así como los aspectos funcionales, estéticos, comunicativos y simbólicos de los mismos. Asimismo, realiza composiciones gráficas <b>de cierta complejidad</b> en las que selecciona y aplica <b>de manera pertinente</b> y equilibrada los principales recursos del lenguaje visual así como los fundamentos compositivos y las teorías de la percepción.</p>	<p>Analiza <b>con profundidad destacable</b> los elementos visuales básicos que configuran objetos del entorno cotidiano, imágenes o productos de diseño, y composiciones gráficas propias o ajenas, así como los aspectos funcionales, estéticos, comunicativos y simbólicos de los mismos. Asimismo, realiza composiciones gráficas <b>complejas</b> en las que selecciona y aplica <b>de manera pertinente, con rigor</b> y de manera equilibrada los principales recursos del lenguaje visual así como los fundamentos compositivos y las teorías de la percepción.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Aplicar la metodología proyectual básica en la resolución de problemas de diseño de manera creativa, lógica y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a la función estética, práctica y comunicativa de los productos diseñados, recopilando y analizando información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para llevar a cabo propuestas creativas y realizables, que aporten soluciones diversas, ante un problema de diseño, aplicando técnicas básicas de realización de croquis y bocetos. Presentar con corrección los proyectos y argumentarlos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos. Todo ello con la finalidad valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, el desarrollo, la realización y la comunicación eficaz del proyecto de diseño, desarrollar la creatividad, favorecer el pensamiento divergente y aprender a aprender.</b></p> <p>A través de este criterio se pretende evaluar si el alumnado aplica, de forma individual o colaborativa, la metodología proyectual básica. Para ello, se comprobará que es capaz de realizar proyectos sencillos de diseño gráfico, objetual y de espacio habitable, que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas. Se verificará que utiliza diferentes métodos, analógicos y digitales, para recopilar, seleccionar y analizar la información, haciendo un uso responsable de las TIC tanto para la búsqueda como para la producción de material propio del ámbito escolar (mapas conceptuales, esquemas, presentaciones etc.), para posteriormente realizar propuestas creativas, a partir de la información obtenida y la aplicación de técnicas para desarrollar la creatividad, haciendo bocetos y croquis, con las técnicas más apropiadas y que mejor ayuden a la explicación y comprensión de los proyectos, de manera que utiliza la geometría, la escala y los sistemas de representación para visualizar la pieza y detallar las</p>	<p>Realiza proyectos sencillos de diseño gráfico, objetual y de espacio habitable, <b>en las que no demuestra creatividad</b>, utilizando diferentes métodos para recopilar, seleccionar y analizar la información, haciendo para todo ello un uso <b>poco personal y elemental</b> de las TIC. Para ello, <b>con muchas impresiones</b>, hace bocetos y croquis, así como maquetas bidimensionales o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas, <b>sin</b> aplicar las técnicas más apropiadas. Asimismo, planifica <b>con mucha ayuda</b> su propio proceso de trabajo y <b>no</b> participar activamente en procesos de trabajo cooperativo. Por último, <b>manifiesta dificultades</b> para defender de manera argumentada sus proyectos y evalúa <b>con automatismo</b> tanto sus propias producciones como las ajenas, utilizando <b>con dificultades importantes</b> un vocabulario propio de la materia para todo ello.</p>	<p>Realiza proyectos sencillos de diseño gráfico, objetual y de espacio habitable, <b>con algunas aportaciones creativas</b>, utilizando diferentes métodos para recopilar, seleccionar y analizar la información, haciendo para todo ello un uso <b>personal aunque básico</b> de las TIC. Para ello, <b>con algunas impresiones</b>, hace bocetos y croquis, así como maquetas bidimensionales o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas, aplicando <b>aunque no siempre</b> las técnicas más apropiadas. Asimismo, planifica <b>con algunas orientaciones</b> su propio proceso de trabajo, participando activamente en procesos de trabajo cooperativo. Por último, defiende de manera argumentada sus proyectos y evalúa <b>con conciencia superficial</b> tanto sus propias producciones como las ajenas, utilizando <b>con algunas dificultades poco importantes</b> un vocabulario propio de la materia para todo ello.</p>	<p>Realiza proyectos sencillos de diseño gráfico, objetual y de espacio habitable, en los que demuestra <b>creatividad</b>, utilizando diferentes métodos para recopilar, seleccionar y analizar la información, haciendo para todo ello un uso <b>personal y eficaz</b> de las TIC. Para ello, <b>con bastante precisión</b>, hace bocetos y croquis, así como maquetas bidimensionales o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas, aplicando <b>generalmente</b> las técnicas más apropiadas. Asimismo, planifica <b>con bastante autonomía</b> su propio proceso de trabajo, participando activamente en procesos de trabajo cooperativo. Por último, defiende de manera argumentada sus proyectos y evalúa <b>con deliberación</b> tanto sus propias producciones como las ajenas, utilizando <b>con cierta fluidez</b> un vocabulario propio de la materia para todo ello.</p>	<p>Realiza proyectos sencillos de diseño gráfico, objetual y de espacio habitable, en los que demuestra <b>creatividad y originalidad</b>, utilizando diferentes métodos para recopilar, seleccionar y analizar la información, haciendo para todo ello un uso <b>personal y versátil</b> de las TIC. Para ello, <b>con precisión</b>, hace bocetos y croquis, así como maquetas bidimensionales o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas, aplicando <b>siempre</b> las técnicas más apropiadas. Asimismo, planifica <b>de manera totalmente autónoma</b> su propio proceso de trabajo, participando activamente en procesos de trabajo cooperativo. Por último, defiende de manera argumentada sus proyectos y evalúa <b>con conciencia crítica</b> tanto sus propias producciones como las ajenas, utilizando <b>con fluidez destacable</b> un vocabulario propio de la materia para todo ello.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

características técnicas y estéticas de los objetos diseñados, y construye maquetas bidimensionales o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas. Se evaluará también si planifica su propio proceso de trabajo en diferentes fases, desde la gestación de ideas hasta la solución final, pasando por momentos de análisis, reflexión, desarrollo, verificación, corrección, presentación y realización del objeto de diseño, de manera que participa activamente en procesos de trabajo cooperativo, distribuye el trabajo y realiza una coordinación eficaz con otros integrantes del grupo, valorando además, las ideas, opiniones y realizaciones de otros miembros del grupo con una actitud abierta y respetuosa hacia todos y todas. Se constatará por último si complementa la presentación de sus proyectos mediante la defensa argumentada y crítica de estos, basada en los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos, utilizando un vocabulario propio de la materia, de manera que desarrolla la capacidad de argumentación, y la autocrítica, pudiendo evaluar tanto sus propios proyectos como los ajenos. Todo ello con la finalidad de que adquieran hábitos de investigación y creación que proporcionen respuestas originales a las necesidades materiales, sociales y culturales de las personas, de que valoren la importancia de la metodología en el desarrollo de un proyecto de diseño y de favorecer el pensamiento divergente y la capacidad de aprender a aprender

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>4. Analizar, desde el punto de vista formal y comunicativo, los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados en diversos productos de diseño gráfico, identificando las principales familias tipográficas y reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.; y aplicar estos conocimientos en la realización de proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y los materiales adecuados para su materialización, e iniciándose en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño para la implementación de estos proyectos. Todo ello con la finalidad de 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 y explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico.</p> <p>Este criterio tiene el propósito de evaluar si el alumnado es capaz de analizar diferentes objetos de diseño gráfico y editoriales de su entorno (marcas, señales, <i>flyers</i>, folletos, carteles, revistas, envases, etc.) y de determinar su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas. De esta manera, se comprobará que puede relacionar el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas; identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición; así como si es capaz de evaluar los diferentes usos de la tipografía en estos productos. Asimismo, se verificará que puede crear, de manera individual o colaborativa, diseños tipográficos y editoriales (abecedarios creativos, marcas, <i>flyers</i>, etc.), así como proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico (como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad) para resolver problemas básicos de comunicación visual, utilizando los métodos, las</p>	<p>Analiza con <b>ingenuidad</b> diferentes objetos de diseño gráfico y editoriales de su entorno, determinando su idoneidad en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas, y relacionando el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas. De esta manera, identifica <b>con muchas impresiones</b> las principales familias tipográficas, así como las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición; y evalúa los diferentes usos de la tipografía en estos productos. Asimismo realiza diseños tipográficos y editoriales, así como proyectos sencillos <b>poco creativos</b> y utilizando, <b>con algunas dificultades destacables</b> y cometiendo <b>muchas incoherencia</b>, los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas, así como las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico y recursos informáticos de ilustración y diseño. Además valora <b>de manera mecánica</b> su propio proceso de trabajo y los resultados obtenidos, así como las producciones ajenas, explicando la solución gráfica propuesta, y empleando para</p>	<p>Analiza con la <b>suficiente profundidad</b> diferentes objetos de diseño gráfico y editoriales de su entorno, determinando su idoneidad en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas, y relacionando el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas. De esta manera, identifica <b>aunque con algunas impresiones</b> las principales familias tipográficas, así como las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición; y evalúa los diferentes usos de la tipografía en estos productos. Asimismo realiza diseños tipográficos y editoriales, así como proyectos sencillos <b>esforzándose por ser creativo</b> y utilizando, <b>con algunas dificultades poco destacables</b> y cometiendo <b>alguna incoherencia</b>, los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas, así como las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico y recursos informáticos de ilustración y diseño. Además valora <b>con conciencia superficial</b> su propio proceso de trabajo y los resultados obtenidos, así como las producciones ajenas, explicando la solución gráfica propuesta, y empleando para</p>	<p>Analiza con <b>bastante profundidad</b> diferentes objetos de diseño gráfico y editoriales de su entorno, determinando su idoneidad en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas, y relacionando el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas. De esta manera, identifica <b>con bastante precisión</b> las principales familias tipográficas, así como las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición; y evalúa los diferentes usos de la tipografía en estos productos. Asimismo realiza diseños tipográficos y editoriales, así como proyectos sencillos <b>demostrando cierta imaginación y creatividad</b>, y utilizando, <b>con bastante fluidez destacable</b> y <b>cierta coherente</b>, los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas, así como las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico y recursos informáticos de ilustración y diseño. Además valora <b>con deliberación</b> su propio proceso de trabajo y los resultados obtenidos, así como las producciones ajenas, explicando la solución gráfica propuesta, y empleando para</p>	<p>Analiza con <b>profundidad destacable</b> diferentes objetos de diseño gráfico y editoriales de su entorno, determinando su idoneidad en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas, y relacionando el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas. De esta manera, identifica <b>con precisión</b> las principales familias tipográficas, así como las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición; y evalúa los diferentes usos de la tipografía en estos productos. Asimismo realiza diseños tipográficos y editoriales, así como proyectos sencillos <b>demostrando imaginación y creatividad</b>, utilizando <b>con fluidez destacable</b> y <b>de manera coherente</b> los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas, así como las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico y recursos informáticos de ilustración y diseño. Además valora <b>con conciencia crítica</b> su propio proceso de trabajo y los resultados obtenidos, así como las producciones ajenas, explicando la solución gráfica propuesta, y empleando para ello los conocimientos y el vocabulario propio de la</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

<p>herramientas y las técnicas de representación adecuadas, y utilizando las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, de manera que demuestra imaginación, creatividad y sentido de la iniciativa en la gestión y resolución de los proyectos de diseño propuestos. Se constatará que puede utilizar los recursos informáticos idóneos para la creación gráfica y el diseño de estos productos. Se evaluará, además, si reflexiona, con sentido crítico, tanto acerca de su propio proceso de trabajo y de los resultados obtenidos, realizando memorias de trabajo que contengan las conclusiones de su recorrido creativo y la explicación de la solución gráfica propuesta, como sobre las producciones ajenas, utilizando para sus valoraciones los conocimientos y el vocabulario propios de la materia, la sensibilidad y el gusto personal, y relacionando la propia producción gráfica o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende. Se valorará que comunique ,sus opiniones de manera razonadas, respetuosa y tolerante, superando estereotipos y prejuicios discriminatorios o excluyentes. Todo ello con la finalidad de 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.</p>	<p>vocabulario propio de la materia, y relacionando <b>de forma poco aceptable</b> la propia producción gráfica o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende. s o excluyentes.</p>	<p>ello los conocimientos y el vocabulario propio de la materia, y relacionando <b>de forma aceptable</b> la propia producción gráfica o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende. s o excluyentes.</p>	<p>ello los conocimientos y el vocabulario propio de la materia, y relacionando <b>de manera adecuada</b> la propia producción gráfica o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende.</p>	<p>materia, y relacionando <b>de manera pertinente</b> la propia producción gráfica o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende.</p>							
---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--

**RÚBRICA DISEÑO- 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p>5. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, valorando la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño para optimizar el uso de un objeto y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos. Aplicar los estos aspectos en la realización de proyectos elementales de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. Todo ello con la finalidad de adquirir hábitos de investigación y creación que proporcionen respuestas originales sobre las necesidades materiales, sociales y culturales de las personas.</p> <p>A través de este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de analizar diferentes «objetos de diseño» (objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano u objetos propios del diseño), indicando sus características formales y técnicas, y atendiendo al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y comunicativas; así como si puede determinar su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética. Se evaluará asimismo si aplica los conocimientos adquiridos en este proceso de análisis en el desarrollo, individual o colaborativo, de proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos, previamente determinados, aplicando la metodología proyectual, de manera que es capaz de realizar previamente bocetos y croquis para visualizar la propuesta y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, proponiendo soluciones viables de usabilidad, y aplicando las nociones básicas de ergonomía y antropometría, y utilizando de manera adecuada los materiales (lápices, rotuladores, utensilios de dibujo) y las técnicas de representación gráfica (sistema diédrico, perspectivas, maquetas 3D...). Se comprobará que participando activamente en la planificación, coordinación y presentación y defensa del proyecto, respetando y valorando las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes o las integrantes, y que es capaz de evaluar tanto su propio proyecto como los ajenos. Se evaluará también si interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial (vistas de objetos, detalles constructivos...). Todo ello con la finalidad de adquirir hábitos de investigación y creación que proporcionen respuestas originales sobre las necesidades materiales, sociales y culturales de las personas, así como para desarrollar la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p>	<p>Analiza <b>con ingenuidad</b> los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, <b>costándole</b> determinar su idoneidad, a partir de estudios de su dimensión pragmática, simbólica y estética, así como interpretar de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial. Asimismo, interpreta, <b>con automatismo</b>, la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial. Además, emplea <b>con dificultades destacables</b> la metodología proyectual para la realización de proyectos sencillos de diseño <b>poco aceptables</b>, participando, <b>de manera poco activa</b>, en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza, <b>con muchas imprecisiones</b>, bocetos y croquis para visualizar la propuesta; aplica <b>sin demostrar creatividad</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría; y usa <b>de manera poco adecuada</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica. Posteriormente, evalúa <b>de manera mecánica</b> tanto sus propios proyectos como los ajenos en lo que se refiere a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como la viabilidad y usabilidad de las soluciones propuestas.</p>	<p>Analiza <b>con la suficiente profundidad</b> los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, determinando su idoneidad, a partir de estudios de su dimensión pragmática, simbólica y estética, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial. Además, emplea <b>con algunas dificultades poco destacables</b> la metodología proyectual para la realización de proyectos sencillos de diseño <b>aceptables</b>, participando, <b>aunque no siempre de manera activa</b>, en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza, <b>con algunas imprecisiones</b>, bocetos y croquis para visualizar la propuesta; aplica <b>con aportaciones comunes</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría; y usa <b>de manera mejorable</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica. Posteriormente, evalúa <b>con conciencia superficial</b> tanto sus propios proyectos como los ajenos en lo que se refiere a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como la viabilidad y usabilidad de las soluciones propuestas.</p>	<p>Analiza <b>con bastante profundidad</b> los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, determinando su idoneidad, a partir de estudios de su dimensión pragmática, simbólica y estética, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial. Además, emplea <b>con cierta fluidez</b> la metodología proyectual para la realización de proyectos sencillos de diseño <b>adecuadamente acabados</b>, participando de manera <b>bastante activa</b> en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza, <b>con bastante precisión</b>, bocetos y croquis para visualizar la propuesta; aplica <b>con aportaciones creativas</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría; y usa <b>adecuadamente</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica. Posteriormente, evalúa <b>con deliberación</b> tanto sus propios proyectos como los ajenos en lo que se refiere a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como la viabilidad y usabilidad de las soluciones propuestas.</p>	<p>Analiza <b>con destacable profundidad</b> los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, determinando su idoneidad, a partir de estudios de su dimensión pragmática, simbólica y estética, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño industrial. Además, emplea <b>con fluidez</b> la metodología proyectual para la realización de proyectos sencillos de diseño <b>con un acabado notable e impronta personal</b>, participando <b>de manera activa</b> en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza, <b>con precisión</b>, bocetos y croquis para visualizar la propuesta; aplica <b>con creatividad</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría; y usa <b>con destreza</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica. Posteriormente, evalúa <b>con conciencia crítica</b> tanto sus propios proyectos como los ajenos en lo que se refiere a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como la viabilidad y usabilidad de las soluciones propuestas.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DISEÑO – 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Realizar, de manera individual o grupal, un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas apropiadas y valorando la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño como herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un espacio y adecuarlo a las medidas, morfología y bienestar humanos. Todo ello con la finalidad de adquirir destrezas en la creación que proporcionen respuestas originales sobre las necesidades materiales, sociales y culturales de las personas.</b></p> <p>A través de este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de desarrollar, individual o colaborativamente, proyectos sencillos de espacios interiores, en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados, y de interpretar la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño del espacio (vistas de objetos, planos de espacios...), aplicando la metodología proyectual y utilizando los materiales (lápices, rotuladores, utensilios de dibujo) y las técnicas de representación gráfica (sistema diédrico, perspectiva, maquetas, 3D...) adecuadas. De esta manera, se constatará que, realiza bocetos y croquis para visualizar la propuesta, valorando la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, proponiendo soluciones de usabilidad, habitabilidad, distribución y circulación en el espacio, y aplicando las nociones básicas de ergonomía y antropometría. Se verificará que participa activamente en la planificación, coordinación, presentación y defensa del trabajo, respetando y valorando las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes o las integrantes, y que evalúa los proyectos propios y ajenos con una actitud asertiva. Todo ello con la finalidad de adquirir hábitos de investigación y creación que proporcionen respuestas originales sobre las necesidades materiales, sociales y culturales de las personas, así como para desarrollar la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p>	<p>Aplica <b>con dificultades destacables</b> la metodología proyectual en el desarrollo de proyectos sencillos de diseño de espacios interiores, que desarrolla <b>copiando modelos y sin adecuarse</b> a condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados, demostrando que <b>no es capaz</b> de interpretar la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño del espacio, y participando <b>de manera poco activa</b> en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza bocetos y croquis <b>con muchas imprecisiones</b> para visualizar la propuesta, aplica <b>sin demostrar creatividad</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría, y utiliza <b>con manera poco adecuada</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica. Posteriormente, valora <b>de forma mecánica</b> tanto su propio proyecto como los ajenos atendiendo a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como a la usabilidad, habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en el proyecto propuesto.</p>	<p>Aplica <b>con algunas dificultades poco destacables</b> la metodología proyectual en el desarrollo de proyectos sencillos de diseño de espacios interiores <b>con aportaciones personales</b>, en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño del espacio, participando, <b>aunque no siempre de manera activa</b>, en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza bocetos y croquis <b>con algunas imprecisiones</b> para visualizar la propuesta, aplica <b>con aportaciones comunes</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría, y utiliza <b>de manera mejorable</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica adecuadas. Posteriormente, valora <b>con conciencia superficial</b> tanto su propio proyecto como los ajenos atendiendo a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como a la usabilidad, habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en el proyecto propuesto.</p>	<p>Aplica <b>con cierta fluidez</b> la metodología proyectual en el desarrollo de proyectos sencillos de diseño de espacios interiores <b>con cierta impronta personal</b>, en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño del espacio, participando <b>de manera bastante activa</b> en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza bocetos y croquis <b>con bastante precisión</b> para visualizar la propuesta, aplica <b>con aportaciones creativas</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría, y utiliza <b>adecuadamente</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica adecuadas. Posteriormente, valora <b>con deliberación</b> tanto su propio proyecto como los ajenos atendiendo a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como a la usabilidad, habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en el proyecto propuesto.</p>	<p>Aplica <b>con fluidez</b> la metodología proyectual en el desarrollo de proyectos sencillos de diseño de espacios interiores <b>originales</b> en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados, y de la interpretación de la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño del espacio, participando <b>de manera activa</b> en la planificación, coordinación, presentación y defensa del proyecto. Para ello, realiza bocetos y croquis <b>con precisión</b> para visualizar la propuesta, aplica <b>con creatividad</b> las nociones básicas de ergonomía y antropometría, y utiliza <b>con destreza</b> los materiales y las técnicas de representación gráfica adecuadas. Posteriormente, valora <b>con conciencia crítica</b> tanto su propio proyecto como los ajenos atendiendo a la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos, así como a la usabilidad, habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en el proyecto propuesto.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALE



