

Diseno · 2.º Bachillerato · Illes Balears

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decret 33/2022, de 11 d'agost

Generado 10/07/2026 21:48

6 Competencias	15 Criterios	89 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Diseño
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Illes Balears
Decreto autonómico	Decret 33/2022, de 11 d'agost
Particularidad	En Illes Balears, el catalán (modalidad balear) es lengua vehicular preferente y existe Lengua Catalana i Literatura con currículum propio.

2. Competencias específicas

Diseño

CE.1 · Identificar els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tri...

TEXTO OFICIAL

Identificar els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tridimensional, per aprofundir en la comprensió, tant de la complexitat dels processos i eines que intervenen com de la dimensió simbòlica i semàntica dels seus llenguatges. La diversitat del patrimoni cultural i artístic és una riquesa de la humanitat. Els productes elaborats per aquesta materialitzen la diversitat en el disseny, que es fonamenta en processos i eines propis. Mitjançant l'exploració de les formes i funcions d'aquests objectes i produccions, tant bidimensionals com tridimensionals, els alumnes poden desxifrar-ne les estructures internes i els

RESUMEN CLARO

Analizar objetos y gráficos para entender cómo están hechos, qué herramientas se usaron y qué significados culturales o emocionales transmiten al usuario.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa críticamente productos reales, desglosando sus elementos técnicos y simbólicos para comprender por qué el diseño funciona y qué mensaje comunica.

NO ES

No es memorizar definiciones teóricas ni estudiar historia del arte. No es copiar dibujos, sino razonar sobre la utilidad y el significado del objeto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elige un envase de perfume y explica qué materiales se usaron y qué valores (lujo, frescura) proyecta su estética.

analizar

CE.2 · Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents...

TEXTO OFICIAL

Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents èpoques, estils i àmbits d'aplicació, per valorar de manera crítica l'impacte mediambiental, social i cultural que tenen. El concepte de disseny ha variat al llarg de la història, però sempre ha estat lligat a la planificació del desenvolupament de productes que aportin solucions de problemes determinats. Com a conseqüència de la variabilitat dels problemes i necessitats de les diferents societats i àmbits d'aplicació, la història del disseny reflecteix com les circumstàncies històriques, geogràfiques, econòmiques i socials han condicionat fortament l'estètica i la funcionalitat dels productes que aquelles han creat. El coneixement d'aquests aspectes pels alumnes els condueix, a més, a una reflexió profunda sobre la manera en què la humanitat ha transformat el planeta sense prendre consciència de l'impacte mediambiental que produïa. En canvi, el disseny actual es presenta com una eina potent per cercar la sostenibilitat en qualsevol activitat i fer possible així l'amortiment d'aquest impacte. També es propiciarà la reflexió sobre altres aspectes rellevants que ajudin a fer visibles absències clamoroses en la construcció del cànon del disseny pretesament universal, com la inclusió de dones entre les figures rellevants d'aquesta disciplina o el reconeixement de l'aportació de les cultures no occidentals. Els alumnes poden treballar aquests aspectes per mitjà de la recerca de fonts documentals de diversos tipus, tant analògiques com digitals, com també de l'anàlisi dels propis objectes, comunicant les seves conclusions mitjançant produccions orals, escrites i multimodals.

RESUMEN CLARO

Entender por qué se diseñan las cosas de cierta forma y cómo esos objetos influyen en la sociedad y el planeta a lo largo del tiempo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga la evolución de objetos o marcas, comparando estilos históricos para explicar cómo el diseño soluciona problemas y qué consecuencias tiene en nuestro entorno actual.

NO ES

No es memorizar una cronología de estilos artísticos ni aprender nombres de diseñadores de memoria. No es solo describir la estética de un objeto sin contexto social.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Comparar una silla de plástico actual con una de madera clásica, analizando su durabilidad, proceso de fabricación y su impacto en el consumo masivo.

[analizar](#)

CE.3 · Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compositives i estructurals presents en el diss...

TEXTO OFICIAL

Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compositives i estructurals presents en el disseny de diferents productes, identificar-ne els elements plàstics, estètics, funcionals i comunicatius per enriquir les produccions pròpies i conformar-se l'opinió informada sobre l'impacte de la disciplina en la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable. El disseny respon majoritàriament a estratègies comercials i de màrqueting vinculades al disseny gràfic, a campanyes de disseny publicitari, a l'embalatge dels productes a consumir o al disseny

RESUMEN CLARO

Examinar a fondo cómo se diseñan los objetos para mejorar las creaciones propias y entender su impacto social y ambiental.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado descompone productos reales para identificar sus funciones y estética, usando ese conocimiento en sus proyectos mientras reflexiona sobre sostenibilidad e inclusión.

NO ES

No es memorizar nombres de diseñadores ni copiar formas sin sentido. No es solo juzgar si algo es bonito, sino entender su utilidad y ética.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza una silla ergonómica evaluando sus materiales, facilidad de uso y accesibilidad, redactando una breve crítica sobre su sostenibilidad.

analizar

CE.4 · Planificar projectes de disseny individuals i col·lectius, seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per ...

TEXTO OFICIAL

Planificar projectes de disseny individuals i col·lectius, seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per promoure i analitzar críticament solucions creatives en resposta a necessitats pròpies i alienes. El disseny gràfic, de producte o d'espais, tant bidimensional com tridimensional, incloent l'entorn digital, requereix d'una metodologia concreta basada en la planificació de fases específiques. L'organització d'aquestes estratègies de planificació depèn de molts factors, però en gran manera, el condicionant major és el públic objectiu al qual es destina el producte. Els alumnes han d'avaluar el projecte valorant l'adequació als objectius proposats i seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per acomplir el treball, entre els quals es compten els suports, tècniques, mètodes i sistemes de representació i presentació —incloses les eines digitals—, entenent que el procés és una part fonamental del disseny i ha de tenir-se en compte tant com el producte final que cal generar. En valorar el procés es destaquen els mecanismes subjacents que envolten el producte creat, la qual cosa permet aplicar-los tant a les subsegüents creacions pròpies com a l'anàlisi d'altres productes de disseny aliens. En el context global de sostenibilitat que privilegia la disciplina, s'ha de promoure l'enfocament creatiu i innovador tant en el procés de cerca de solucions i planificació, com en la resolució i creació dels productes. La matèria preveu el treball col·laboratiu com una forma d'enriquiment personal i com una manera d'anticiparse a possibles projeccions acadèmiques o professionals, integrant els alumnes en equips de treball que s'organitzin de manera autònoma i responguin de manera diversa i imaginativa als problemes que sorgeixen en el desenvolupament de projectes de disseny. Per això, és important que els alumnes siguin capaços de respondre amb flexibilitat i eficàcia a les necessitats, circumstàncies i característiques dels projectes que es plantegin.

RESUMEN CLARO

Organizar y ejecutar el proceso de creación de objetos o mensajes gráficos que resuelvan problemas reales de forma útil y original.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado define las fases de un trabajo, elige los materiales adecuados y desarrolla prototipos que satisfacen una demanda específica, evaluando críticamente su viabilidad.

NO ES

No es realizar dibujos libres sin objetivo. No es copiar estilos estéticos sin propósito. No es usar herramientas digitales sin justificar su utilidad técnica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y planifica la identidad visual de una marca de ropa sostenible, justificando la elección de soportes, colores y materiales.

diseñar

CE.5 · Desenvolupar propostes personals i imaginatives a partir d'idees o productes preexistents, considerant la propietat inte...

TEXTO OFICIAL

Desenvolupar propostes personals i imaginatives a partir d'idees o productes preexistents, considerant la propietat intel·lectual, per respondre amb creativitat a necessitats pròpies i alienes i potenciar l'autoestima i el creixement personal. L'activitat del disseny suposa plantejar la solució d'un problema o una necessitat per mitjà de diverses propostes. El desenvolupament d'aquestes propostes és, d'una banda, un vehicle per comunicar idees pròpies, sentiments i inquietuds personals i, per una altra, una oportunitat de la imaginació i la creativitat per materialitzar-se en productes amb una funció determinada, procés que resulta especialment efectiu partint de l'entorn immediat dels alumnes. En aquest sentit, l'adaptació creativa de productes de disseny preexistents és un exercici molt enriquidor per als alumnes, que els permet, a més, familiaritzar-se amb les regulacions que protegeixen la propietat intel·lectual i assimilant-la com un element essencial per a l'exercici d'una ciutadania responsable i respectuosa.

RESUMEN CLARO

Transformar diseños existentes en soluciones nuevas y creativas que resuelvan problemas reales, respetando la autoría original y ganando confianza propia.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza objetos o marcas actuales para proponer versiones mejoradas y originales, gestionando legalmente las fuentes de inspiración para satisfacer una demanda específica o personal.

NO ES

No es copiar diseños ajenos sin permiso. No es hacer dibujos artísticos sin utilidad práctica. No es simplemente reproducir técnicas sin aportar una visión propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Rediseñar el packaging de un producto local para hacerlo más sostenible, documentando las referencias visuales y adaptándolo a un nuevo público objetivo.

crear

CE.6 · Crear productes de disseny, responent amb creativitat a necessitats concretes, incloses les del disseny inclusiu i les r...

TEXTO OFICIAL

Crear productes de disseny, responent amb creativitat a necessitats concretes, incloses les del disseny inclusiu i les relatives a la sostenibilitat i cuidant la correcció tècnica, la coherència i el rigor de la factura del producte per potenciar una actitud crítica i responsable que afavoreixi el desenvolupament personal, acadèmic o professional en el camp del disseny. El disseny és un procés que comporta la realització d'un producte físic o digital, per la qual cosa ha de complir amb criteris tècnics d'elaboració i execució i ajustar-se a les normes de representació formal i material de la proposta, ja sigui en dues o en tres dimensions. Davant les diverses classes de necessitats que se li plantegin, els alumnes han de seleccionar i utilitzar de manera coherent els recursos tècnics i procedimentals al seu abast, utilitzant-los com un suport facilitador de la comunicació i no com un condicionant. El procés requereix tant d'una actitud crítica com autocrítica, cosa que, a més, contribueix a la construcció i l'enriquiment de la identitat personal i de les aptituds acadèmiques o professionals dels alumnes. D'altra banda, entre els canvis que han enriquit la disciplina en les últimes dècades, s'hi troben els produïts per la incorporació de la sostenibilitat i el disseny inclusiu. Aquest últim implica una modificació en la mentalitat respecte al paradigma de la normalitat, ja que part de la idea que les limitacions no corresponen a les persones, sinó que es produeixen en la interacció entre aquestes i l'entorn i els objectes. Aquesta categoria del disseny, també coneguda com a total o universal, considera a l'origen les habilitats, en lloc de proposar adaptacions a una solució de disseny no inclusiva. Així doncs, aquesta competència pretén que els alumnes prenguin consciència que el disseny inclusiu estigui en la base de totes les seves propostes de disseny gràfic, de producte o d'espais i que sigui també el punt de partida des del qual argumentar redissenys innovadors de productes ja existents, tant en projectes individuals com col·lectius. De la mateixa manera, els alumnes han de considerar la sostenibilitat en les seves propostes, tenint en compte per a això aspectes econòmics, socials i ecològics. Els alumnes han de valorar el disseny inclusiu i la sostenibilitat com a eines de transformació de la societat, tant en el personal com en el compartit, amb múltiples derivades en diversos àmbits socials, acadèmics i professionals i no han d'oblidar el relatiu a la propietat intel·lectual, sempre important en els treballs de disseny.

RESUMEN CLARO

El alumnado desarrolla proyectos de diseño originales que resuelven problemas reales de forma ética, sostenible y con un acabado profesional de calidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado idea y materializa soluciones gráficas o de producto que son accesibles para todos, respetuosas con el medio ambiente y técnicamente impecables.

NO ES

No es realizar dibujos artísticos libres, ni copiar estilos existentes sin propósito, ni ignorar el impacto social o ambiental del objeto diseñado.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar el packaging de un producto local utilizando materiales biodegradables y tipografía de alta legibilidad para personas con visión reducida.

crear

3. Criterios de evaluación

Diseño

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconèixer la relació entre les formes i les funcions en objectes de disseny bidimensionals o tridimensionals i percebre'ls com a productes susceptibles de transformacions i millores.</p> <p>Analizar la relación entre la estética y la utilidad de objetos o gráficos, identificando oportunidades de mejora en su configuración formal y funcional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe de análisis formal y funcional de un producto de diseño, incluyendo esquemas gráficos y propuestas justificadas de rediseño.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de análisis de productos cotidianos donde se descompone su estructura para entender cómo la forma sigue (o no) a la función.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar el análisis exclusivamente en la apariencia visual (estética) olvidando la función práctica, ergonómica o comunicativa del objeto de diseño.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Explicar en els objectes de disseny les dimensions simbòliques i semàntiques pròpies del seu llenguatge, identificar-ne els elements sintàctics i constitutius amb actitud receptiva i respectuosa.</p> <p>Explicar las dimensiones simbólica y semántica de objetos de diseño, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos, con actitud receptiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta una exposición oral o escrita en la que analiza un objeto de diseño, detallando su simbolismo y semántica, y señalando sus componentes formales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de un cartel publicitario o un mueble icónico, seguido de una presentación oral.</p> <p><i>Evitar:</i> confundir dimensión simbólica con semántica o limitarse a describir sin explicar significados</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>
2.1	CE.2	<p>Identificar les característiques fonamentals dels principals moviments, corrents, escoles i teòrics relacionats amb el disseny, comparant productes de disseny de contextos geogràfics, històrics i socials diversos i reflexionar de manera crítica sobre les aportacions de les dones i de les cultures no occidentals. Identificar les característiques fonamentals dels principals moviments, corrents, escoles i teòrics relacionats amb el disseny. Comparar productes de disseny en diferents contextos geogràfics, històrics i socials. Reflexionar de manera crítica sobre les aportacions de les dones i de les cultures no occidentals.</p> <p>Compara productos de diseño de distintos contextos y reflexiona críticamente sobre el papel de mujeres y culturas no occidentales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis comparativo de productos de diseño de diferentes épocas y culturas, incluyendo reflexión sobre aportaciones de mujeres y culturas no occidentales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis en grupo de productos de diseño de distintos periodos y regiones, guiado por preguntas sobre género y diversidad cultural.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la memorización de escuelas y movimientos, sin exigir comparación ni reflexión crítica sobre diversidad cultural y de género.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Comparar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Analitzar de manera crítica les diferents solucions de disseny vinculades a un mateix problema, reflexionar sobre l'impacte en l'entorn i establir arguments que promoguin la consciència compromesa amb el medi ambient i amb el disseny sostenible. Analitzar des d'un punt de vista crític les múltiples solucions de disseny vinculades a un mateix problema. Reflexionar sobre l'impacte de les solucions als possibles problemes de disseny sobre l'entorn proper i el medi ambient. Establir arguments que promoguin la consciència i les actuacions compromeses amb el medi ambient i amb productes de disseny sostenible.</p> <p>Analizar críticamente soluciones de diseño para un mismo problema, valorando su impacto ambiental y promoviendo la sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis comparativo de al menos tres soluciones de diseño, justificando su valoración ambiental.</p> <p><i>Contexto:</i> El docente propone un problema de diseño real y el alumnado compara soluciones existentes.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele limitarse a describir soluciones sin compararlas ni valorar su impacto ambiental.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.1	CE.3	<p>Reconèixer les estructures formals, compositives i estructurals en objectes i productes de diferents àmbits del disseny, analitzant els processos i mètodes utilitzats per a desenvolupar-los, així com les finalitats funcionals i comunicatives de les quals parteixen i el seu impacte en aspectes com ara la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable. Reconèixer les estructures formals, compositives i estructurals en objectes i productes de diferents àmbits del disseny. Analitzar els processos i mètodes utilitzats per desenvolupar els productes de diferents àmbits del disseny. Examinar les finalitats funcionals i comunicatives de les quals parteixen les estructures per al desenvolupament d'objectes i productes de diferents àmbits del disseny.</p> <p>Analizar críticamente las estructuras formales y funcionales de objetos de diseño, evaluando su impacto social y ambiental.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito o gráfico de las estructuras formales, compositivas y estructurales de un producto de diseño, explicando sus procesos y valorando su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Contexto:</i> Examen de varios productos de diseño (muebles, envases, interfaces) para analizar su configuración y finalidad.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Analitzar les relacions compositives en diferents productes de disseny, identificant els elements bàsics del llenguatge visual i explicant el seu impacte en aspectes com la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable Analitzar les relacions compositives en diferents productes de disseny. -</p> <p>Analizar relaciones compositivas en productos de diseño e identificar elementos visuales explicando su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o presentación donde identifica relaciones compositivas, elementos visuales y explica su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de productos reales (envases, muebles, apps) seguido de exposición oral o informe escrito.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos describen elementos sin explicar su impacto en inclusión, sostenibilidad o consumo responsable.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Planificar adequadament projectes de disseny individuals o col·lectius, establint objectius en funció de l'impacte de comunicació cercat, programar les diferents fases del pla de desenvolupament, seleccionar amb criteri les eines i recursos i prioritzar la sostenibilitat. Planificar adequadament, fomentant la creativitat, projectes de disseny individuals o col·lectius. Establir objectius en funció de l'impacte de comunicació cercat programant les diferents etapes del desenvolupament del pla. Seleccionar amb criteri les eines i recursos necessaris per prioritzar la sostenibilitat.</p> <p>Elaborar un plan de proyecto de diseño con objetivos, fases, herramientas y criterios de sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de proyecto que detalla objetivos comunicativos, fases, herramientas seleccionadas y justificación de sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Ante un reto de diseño, el alumnado planifica individual o colectivamente el proyecto.</p> <p><i>Evitar:</i> No incluir la justificación de la sostenibilidad en el plan.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
4.2	CE.4	<p>Participar activament en l'organització adequada dels equips de treball en els projectes de disseny col·laboratiu, identificar les habilitats requerides i repartir i assumir les tasques amb criteri. Participar activament en l'organització, estructuració, rols i tasques dels equips de treball en l'elaboració de projectes de disseny col·laboratiu. Identificar les habilitats requerides per dur a terme les tasques de cada membre que forma part de l'equip de treball per dur endavant el projecte de disseny de forma col·laborativa. Repartir i assumir les tasques amb criteri entre els membres que integren l'equip de treball.</p> <p>Organizar el equipo de trabajo colaborativo, distribuyendo tareas según habilidades y asumiendo responsabilidades con criterio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un plan de organización del equipo, detallando roles, tareas asignadas y justificación basada en habilidades.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto de diseño en grupo: definir roles, distribuir tareas y autoevaluar el reparto.</p> <p><i>Evitar:</i> Asignar tareas por preferencia personal sin basarse en un análisis real de las habilidades del equipo.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: organizar</p>
4.3	CE.4	<p>Avaluar les propostes de planificació pròpies i alienes de manera crítica i argumentada, analitzant l'adequació a l'impacte de comunicació que se cerca. Avaluar les propostes de planificació pròpies i alienes de manera crítica i argumentada.</p> <p>Evaluar con argumentos críticos propuestas de planificación propias y ajenas según su impacto comunicativo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe crítico oral o escrito que evalúa la planificación de un proyecto de diseño, propio o ajeno, argumentando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis crítico de planificaciones de diseño en grupo, con debate y retroalimentación.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir evaluación crítica con opinión estética sin argumentos de comunicación visual o funcional.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Evaluar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.1	CE.5	<p>Projectar solucions de disseny innovadores en resposta a necessitats personals o d'expressió pròpies a partir d'idees o productes preexistents. Projectar solucions de disseny personals, imaginatives i innovadores en resposta a necessitats personals o d'expressió pròpies. Projectar solucions de disseny innovadores a partir d'idees o productes preexistents.</p> <p>Diseñar soluciones innovadoras a partir de ideas preexistentes para responder a necesidades propias o de expresión.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto de diseño que parte de un producto o idea previa y propone una solución personal e innovadora.</p> <p><i>Contexto:</i> En un taller de diseño, investiga referentes y desarrolla una propuesta creativa.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
5.2	CE.5	<p>Avaluar críticament les propostes de disseny personals, valorar-ne la coherència i adequació i considerant el respecte a la propietat intel·lectual, tant a l'aliena com a la pròpia. Avaluar críticament les propostes de disseny pròpies. -</p> <p>Evaluar críticamente propuestas de diseño propias analizando coherencia, adecuación y respeto a la propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis crítico escrito de su propia propuesta de diseño, justificando su coherencia y adecuación, y considerando la propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Tarea de autoevaluación tras presentar un proyecto de diseño personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Suele evaluarse solo la estética, omitiendo la coherencia funcional y el respeto a la propiedad intelectual ajena.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p>
6.1	CE.6	<p>Realitzar projectes elementals de disseny gràfic, disseny industrial o disseny d'espais habitables, de manera individual i col·lectiva, aplicar-hi solucions creatives en l'elaboració d'un producte innovador i tenint en compte les implicacions socials, econòmiques i de transformació, així com els aspectes relacionats amb la propietat intel·lectual. Realitzar projectes elementals de disseny gràfic, disseny industrial o disseny d'espais habitables, de manera individual i col·lectiva. Aplicar solucions creatives en l'elaboració d'un producte innovador en projectes elementals de disseny gràfic, disseny industrial o disseny d'espais habitables.</p> <p>Elaborar proyectos elementales de diseño gráfico, industrial o de espacios, individual o en grupo, aplicando soluciones creativas e innovadoras y considerando aspectos sociales, económicos y de propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto elemental de diseño que integra creatividad, innovación y consideraciones sociales, económicas y de propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo individual o cooperativo en el aula-taller, con materiales reales o digitales, para diseñar un producto concreto.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir 'proyecto elemental' con un boceto sin desarrollo técnico ni memoria justificativa.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Avaluar de manera crítica i argumentada treballs de disseny propis i aliens, valorar tant la selecció coherent i adequada de recursos tècnics, com el rigor i la correcció en l'aplicació de les tècniques d'execució, desenvolupament i presentació del producte, a més del grau d'adequació a l'impacte de comunicació que se cerca i el respecte a la propietat intel·lectual. Avaluar de manera crítica i argumentada els treballs de disseny propis i aliens. -</p> <p>Evaluar crítica y argumentadamente trabajos de diseño propios y ajenos, valorando recursos técnicos, técnicas y adecuación comunicativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe crítico argumentado sobre un trabajo de diseño, analizando recursos técnicos y adecuación comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis y debate crítico de trabajos de diseño, seguido de una presentación argumentada individual.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado tiende a opinar sin justificar técnicamente sus valoraciones, confundiendo gusto personal con criterio profesional.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: evaluar</p>
6.3	CE.6	<p>Identificar les possibilitats d'intervenció del disseny inclusiu en diferents àmbits de l'activitat humana i posar en valor els projectes innovadors i transformadors de la societat. Identificar les possibilitats d'intervenció del disseny inclusiu en diferents àmbits de l'activitat humana. Valorar els projectes innovadors i transformadors de la societat i la seva relació amb dissenys inclusius.</p> <p>Analizar cómo el diseño inclusivo se aplica en distintos ámbitos y valorar proyectos transformadores.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un informe o exposición donde analiza casos reales de diseño inclusivo y destaca su impacto social.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de proyectos de diseño inclusivo en ámbitos como educación, movilidad o salud.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir diseño inclusivo únicamente con accesibilidad para personas con discapacidad, ignorando otras diversidades.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
6.4	CE.6	<p>Realitzar col·lectivament un projecte de disseny inclusiu, prioritzant la seva adequació a una o diverses diversitats funcionals concretes, utilitzar de manera creativa les configuracions formals i argumentar les decisions preses. Realitzar col·lectivament un projecte de disseny inclusiu prioritzant la seva adequació a una o diverses diversitats funcionals. Utilitzar de manera creativa les configuracions formals d'un projecte de disseny inclusiu. -</p> <p>Diseñar en equipo un proyecto de diseño inclusivo, priorizando adaptaciones a diversidades funcionales y argumentando las decisiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto colectivo de diseño inclusivo con memoria justificativa y prototipo adaptado a una diversidad funcional.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para crear un producto inclusivo dirigido a una diversidad funcional concreta.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el aspecto estético sin valorar la adecuación a la diversidad ni la argumentación de decisiones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

4. Saberes bàsics

Diseño

Saberes bàsics del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El disseny, classificacions i camps d'aplicació. Disseny de missatges, objectes i espais: gràfic, tèxtil, moda, interiors, arquitectura, urbanisme, industrial, enginyeria, paisatgisme, etc	
2	Evolució històrica del disseny. Evolució del concepte de disseny. Teories del disseny. De la manufactura artesana a la producció industrial	
3	Els dissenys i la relació amb les característiques socials i polítiques de l'època en què es crearen	
4	Disseny i dissenyador a la societat actual. Noves necessitats	
5	Principals funcions aplicades a la resposta d'unes necessitats resoltes gràcies al desenvolupament tecnològic i determinades per la demanda de mercat	
6	Tendències, períodes i principals escoles i figures més representatives en el camp del disseny. La presència de la dona en l'àmbit del disseny. Miniaturisme. Tipografia medieval	
7	Capitulars. Manuscrits. La impremta. Art Nouveau. Arts and Crafts. El segle XX. Escoles	
8	Escola d'Ulm, Escola Vkhutemas, Escola d'arquitectura, Chicago, Bauhaus, Escola d'art i arquitectura de Glasglow, entre d'altres	
9	Disseny, ecologia i sostenibilitat. Materials i usos	
10	El disseny en la societat de consum. El disseny i la seva relació amb l'usuari en la «societat del consum»	
11	Aportacions de l'ecodisseny a la solució dels reptes socioambientals	
12	La vida del producte: longevitat. Productes de vida cíclica, no lineal. Objectes perdurables, reparables, reutilitzables, eficients i ecoefectius. Obsolescència programada	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
13	Disseny inclusiu. Definició. Anàlisi de tipus de usuaris. El disseny accessible i el disseny inclusiu	
14	La diversitat com a riquesa patrimonial	
15	Aportació de les cultures no occidentals al cànon del disseny universal. L'apropiació cultural	
16	Fonaments de la propietat intel·lectual. La protecció de la creativitat. Patents i marques	
17	Lleis aplicables (propietat intel·lectual, marques, publicitat)	
18	Drets d'autor. Copyright	
19	Creative Commons	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Elements del llenguatge visual i plàstic. Aplicacions formals del llenguatge plàstic, com per exemple, simetria, dinamisme, hieratisme, etc	
2	Sintaxi de la imatge bidimensional i tridimensional	
3	Composició bidimensional i tridimensional. Valors estètics i expressius. Les relacions de tensió, ritme i composició entre els elements plàstics. Tensió. Ritme. Direcció. Pes. Equilibri	
4	Línies i nusos visuals	
5	Ordenació i composició modular. Mòduls i estructures modulares bidimensionals	
6	Modularitat. Interrelació de formes. Estructures de repetició. Dinamisme-quietud, ordredesordre, unió-fragmentació, tancament-expansió	
7	Dimensió semàntica del disseny. Graus d'iconicitat	
8	Procés i fases del disseny. El projecte. La metodologia projectual. Dibuixos previs, maqueta i prototip	
9	Disseny, forma i funció. Principals corrents: funcionalisme, esteticisme, etc. Funció pràctica, estètica i simbòlica del disseny i el seu anàlisi	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
10	El llenguatge visual. Elements bàsics: punt, línia, pla, color, forma i textura. Estructura, composició i aplicacions del llenguatge visual	
11	Teoria del color. Mescla additiva i mescla subtractiva. To, saturació i lluminositat	
12	Simbologia i psicologia del color	
13	Estructura visual d'una imatge. Els elements determinen un ordre de lectura	
14	Procés de projectació: intuïció i mètode. Brífling	
15	Processos creatius en un projecte de disseny. Disseny i creativitat. Estratègies de cerca de idees. Exemples: pluja d'idees, relació inusual, entre d'altres	
16	Estratègies d'organització dels equips de treball. Objectius, distribució de tasques, terminis d'entrega, revisió, supervisió, posada en comú, control de qualitat del projecte, etc	
17	Vies de projectació: el dibuix, el modelat, la maquetació, la fotografia i la infografia	
18	Fases o etapes de projectació: determinació de l'encàrrec, documentació, anàlisi, propostes, selecció, elaboració, perfeccionament i projecte final	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Funcions comunicatives del disseny gràfic. Identitat, informació i persuasió. Tècniques de persuasió	
2	La tipografia, principals famílies, llegibilitat, propietats i usos en el disseny	
3	Les lletres: la forma i el missatge. Classificació tipogràfica. Fonts, estils i grandàries	
4	Terminologia específica. Parts de les lletres. El blanc de les lletres i el gris tipogràfic. Forma i llegibilitat. Estructura, espaiat i composició	
5	El disseny tipogràfic. Composició tipogràfica. Tècniques i procediments de creació tipogràfica. Estudi de tipografies no occidentals. Documentació gràfica	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Processos i tècniques de disseny gràfic. Preimpressió, impressió i postimpressió. Principals sistemes d'impressió. Acabats	
7	La imatge de marca: el disseny corporatiu. Concepte de logotip, monograma i marca	
8	Coneixement i aplicació del disseny i la identitat. Procés d'identificació. Caràcter informatiu i emblemàtic. Manual d'identitat corporativa	
9	Disseny editorial. La maquetació i composició de pàgines. Antecedents. Tipus de disseny editorial. El llibre. Principals parts d'un llibre. Participants en la producció editorial. La composició gràfica aplicada al disseny editorial. Sistemes de retícules compositives	
10	El disseny publicitari. Projectes de comunicació gràfica	
11	El cartell com a mitjà de comunicació de masses. Combinació d'imatge i text. Selecció d'elements i organització compositiva	
12	Els estils i moviments artístics en el cartellisme. Des de la revolució industrial a les tendències actuals	
13	Opcions expressives en el cartellisme. Unicitat/profusió. Dinamisme/quietud	
14	Tancament/expansió. Ordre/desordre. Unió/fragmentació	
15	Els alfabetes ornamentals	
16	El disseny gràfic i la composició. Opcions compositives: posició, direcció, nuclis, masses, pes, equilibri, ritme, etc	
17	El focus en la composició. Dirigir la mirada	
18	Estratègies, llei del tres terços, proporció àuria	
19	Principis compositius: balanç, contrast, èmfasi, unitat, proximitat, repetició	
20	Jerarquies compositiva	
21	Espai negatiu	
22	El disseny i la publicitat. L'ús de la retòrica. La poesia visual en el cartellisme	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
23	La senyalística, factors condicionants, pautes i elements i les seves aplicacions. Els pictogrames i la senyalització. Universalitat i funcionalitat. Llegibilitat i simplificació	
24	Tipus de missatges: restrictiu, informatiu i preventiu	
25	Senyalística en front de senyalització	
26	Els signes: icona, indicatiu, símbol	
27	La perspectiva de gènere al disseny gràfic i la publicitat	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Disseny de producte. Tipologies d'objectes en el disseny volumètric. Relació entre objecte i usuari	
2	El disseny d'objectes: l'objecte simple, l'objecte articulats. Forma, funció, estructura, material	
3	Tipus de disseny de producte. Procés de disseny	
4	Sistemes de representació i estructures compositives aplicats al disseny de producte	
5	Sistemes de representació	
6	La tercera dimensió i la seva relació amb la bidimensionalitat. Objecte real i representat	
7	L'espai. La representació de l'espai en el pla. Sistemes geomètrics descriptius per a la representació de la tercera dimensió	
8	Formes de presentació del projecte de disseny al client. Per exemple: el mockup	
9	Antropometria, ergonomia i biònica aplicades al disseny. Objecte i persona: aspectes ergonòmics i antropomètrics. La forma útil: dimensió i escala humana. L'ésser humà com a mida	
10	Forma i naturalesa (biònica). Proporció en la forma	
11	Disseny de producte i diversitat funcional	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
12	Materials, textures i colors. Sistemes de producció i la seva repercussió en el disseny. La llum i el color: influències cromàtiques en el pla i en l'espai. Sistemes de color. Simbologia del color. Aplicacions. Disseny del producte: materials, color i sistemes de fabricació. El producte industrial i el producte artesanal. El producte digital	
13	L'emalatge: del disseny gràfic al disseny del contenidor del producte tridimensional	
14	Iniciació al desenvolupament i les tècniques de producció	
15	Tridimensionalització d'un pla. Obtenció d'un volum funcional	
16	Els embalatges protectors com a suports d'identitat del producte	
17	Embalatge (packaging) primari, secundari i terciari. Exemples: etiqueta. Envàs. La bossa	
18	Funció/forma. Possibilitats creatives. Capsa. Desenvolupament a partir de formes geomètriques tridimensionals	
19	Concepte d'envàs i els seus usos industrials i comercials. Normes i problemes del reciclat d'envasos	
20	Tècniques de producció. Per exemple: plegats, encunyacions, etc	
21	El disseny inclusiu d'espais	
22	Disseny d'espais. Organització de l'espai habitable, públic o privat. Distribució d'espais i recorreguts. L'espai habitable, concepte i estructura. Distribució dels espais, itineraris i recorreguts. Punts calents. Habitatge flexible i habitatge estereotipat. Perspectiva cònica	
23	Aplicació en el disseny d'espais interiors	
24	Elements constructius. Principis d'il·luminació. Disseny d'espais interiors. La psicologia de l'espai. La proxèmica. Materials, color, textures, il·luminació i instal·lacions	
25	Percepció psicològica de l'espai. Estudi del color i de la llum. Aplicació i incidència en l'ambientació i expressivitat de l'espai habitable. Altres factors que incideixen en al percepció psicològica de l'espai; disposició, textura, etc	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Identificar els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tridimensional, per aprofundir en la comprensió, tant de la complexitat dels proces...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce elementos superficiales del producto (color, forma, material) pero no identifica la relación entre forma y función ni las dimensiones simbólicas o semánticas. El análisis es descriptivo y carece de crítica.</p> <p><i>Ejemplo: En el análisis de un cartel publicitario, enumera colores y tipografía usada, pero no relaciona estos con el mensaje o la función comunicativa.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica algunas relaciones entre forma y función en productos bidimensionales o tridimensionales, y señala algún elemento simbólico o semántico, pero el análisis es incompleto o necesita apoyo para profundizar en la complejidad de los procesos y herramientas.</p> <p><i>Ejemplo: Al analizar una silla, explica que la forma curva se adapta al cuerpo (función), pero no aborda la dimensión simbólica del diseño (por ejemplo, su significado estético o cultural).</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza críticamente productos de diseño 2D y 3D, identificando y explicando la relación entre forma y función, así como las dimensiones simbólica y semántica. Relaciona estos aspectos con la complejidad de los procesos y herramientas empleados, mostrando comprensión global.</p> <p><i>Ejemplo: En el análisis de un logotipo, explica cómo la forma, el color y la tipografía crean significado (semántica) y cumplen la función de identidad visual, y menciona brevemente las herramientas digitales usadas en su creación.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Realiza un análisis crítico exhaustivo y transferible: integra la relación forma-función, las dimensiones simbólica y semántica, y evalúa la complejidad de procesos y herramientas en productos diversos. Propone mejoras o alternativas fundamentadas, estableciendo conexiones con otros contextos o disciplinas.</p> <p><i>Ejemplo: Al analizar el diseño de una aplicación móvil, no solo identifica la relación entre interfaz y usabilidad, sino que también interpreta la carga simbólica de los iconos, critica la elección de herramientas y sugiere cambios para mejorar la experiencia de usuario, comparando con diseños análogos.</i></p>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents èpoques, estils i àmbits d'aplicació, per valorar de manera crítica l'impacte m...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada alguna característica superficial de producciones de diseño, pero no establece relaciones ni reflexiona sobre su impacto. <i>Ejemplo: En un comentario oral, menciona el color de un cartel publicitario sin vincularlo al movimiento artístico ni a su contexto social.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe rasgos básicos de movimientos o escuelas de diseño y reconoce alguna función, pero el análisis es parcial y carece de comparación crítica entre producciones. <i>Ejemplo: En una ficha técnica, enumera tres características del diseño escandinavo y una función, pero no contrasta con otro estilo.</i>
3	Adquirido	70-89%	Compara producciones de diferentes épocas o ámbitos, analizando principios y funciones del diseño, y reflexiona sobre su impacto medioambiental, social o cultural de manera estructurada. <i>Ejemplo: En un informe escrito, compara la silla Thonet y la silla Panton, explica su evolución formal y funcional, y valora su huella ecológica y recepción social.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente soluciones de diseño de distintas épocas, integrando criterios históricos, funcionales, estéticos y éticos, y transfiere ese análisis a propuestas propias o casos contemporáneos no vistos en clase. <i>Ejemplo: En un proyecto, rediseña un envase de plástico aplicando principios de economía circular, justifica las decisiones con referencias a movimientos históricos (como el diseño sustentable actual) y argumenta el impacto cultural y medioambiental esperado.</i>

CE.3 · 25 % Rubrica generica

Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compositives i estructurals presents en el disseny de diferents productes, identificar-ne els elements plàstics, estètics, func...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>El alumno reconoce algún elemento aislado (color, forma, material) pero no logra analizar las configuraciones formales, compositivas o estructurales del producto. No identifica relaciones entre elementos plásticos, estéticos, funcionales o comunicativos.</p> <p><i>Ejemplo: Ante el diseño de una silla, solo menciona que tiene patas y asiento, sin describir cómo la forma contribuye a la función o la estética.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>El alumno identifica algunas configuraciones y elementos, pero el análisis es incompleto o superficial. Reconoce elementos plásticos y estéticos, pero no establece conexiones claras con lo funcional o comunicativo. Apenas transfiere lo analizado a sus propias producciones.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza parcialmente una lámpara: describe su color y forma, pero no explica cómo la disposición de la luz afecta a la comunicación del espacio.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>El alumno analiza de manera crítica y rigurosa las configuraciones formales, compositivas y estructurales de distintos productos. Identifica con claridad los elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, y utiliza ese análisis para enriquecer sus propias producciones. Muestra una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad o el consumo responsable.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza un envase de comida: explica cómo su forma y gráfica comunican frescura, cómo su material afecta a la sostenibilidad, y propone un rediseño que mejora la accesibilidad e incorpora materiales reciclados.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>El alumno no solo analiza con profundidad, sino que evalúa críticamente el impacto social y ambiental del diseño, integrando consideraciones de inclusión, sostenibilidad y consumo responsable. Transfiere el análisis a contextos nuevos, propone alternativas fundamentadas y crea diseños originales que evidencian una reflexión ética y estética avanzada.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un estudio crítico de tres marcas de muebles, comparando su huella ecológica y accesibilidad, y diseña un prototipo de silla modular inclusiva, explicando cómo cada decisión formal y material responde a criterios de sostenibilidad y diversidad funcional.</i></p>

CE.4 · 20 %**Rubrica generica**

Planificar proyectos de disseny individuals i col·lectius, seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per promoure i analitzar críticament solucions creatives en resposta a necessitats p...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Presenta una planificación incompleta, sin objetivos claros ni criterio en la selección de herramientas y recursos. Participa de forma pasiva en los equipos de trabajo o no participa. No evalúa propuestas propias o ajenas, o lo hace sin argumentación.</p> <p><i>Ejemplo: Propuesta de proyecto que solo describe la idea general, sin fases, plazos ni listado de materiales. No aporta en la puesta en común del equipo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Planifica proyectos de diseño con cierta organización, aunque los objetivos son genéricos y la selección de herramientas y recursos depende de ayuda. Participa en el equipo pero no contribuye a la organización. Evalúa propuestas de forma básica, señalando algún acierto o error sin profundizar.</p> <p><i>Ejemplo: Plan de trabajo con fases identificadas pero sin detalles en los recursos. En equipo, acepta tareas pero no propone mejoras. Opina sobre una propuesta ajena diciendo "me gusta" sin argumentos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica adecuadamente proyectos de diseño individuales y colectivos, definiendo objetivos concretos y seleccionando herramientas y recursos con criterio. Participa activamente en la organización del equipo, distribuyendo tareas y plazos. Evalúa críticamente propuestas propias y ajenas, argumentando su opinión con referencias a criterios de diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Documento de proyecto con cronograma, presupuesto estimado, y justificación de la elección de un software de diseño frente a otro. En equipo, propone un sistema de seguimiento semanal. Analiza un diseño ajeno señalando fortalezas y debilidades en función de los requisitos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Planifica proyectos de diseño de forma innovadora, integrando la dimensión individual y colectiva de manera eficiente. Selecciona herramientas y recursos de manera óptima, anticipando posibles contingencias. Lidera la organización del equipo, fomentando la participación y la resolución de conflictos. Evalúa propuestas con un análisis crítico profundo, comparando alternativas y transfiriendo soluciones a nuevos contextos.</p> <p><i>Ejemplo: Plan de proyecto que incluye un análisis de riesgos y un plan B. En equipo, diseña una dinámica de roles rotativos para maximizar la creatividad. Evalúa varias propuestas de diseño y propone una síntesis mejorada aplicándola a un problema no planteado inicialmente.</i></p>

CE.5 · 25 %**Rubrica generica**

Desenvolupar propostes personals i imaginatives a partir d'idees o productes preexistents, considerant la propietat intel·lectual, per respondre amb creativitat a necessitats pròpies i alienes i poten...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reproduce ideas o productos preexistentes sin apenas modificación. No identifica la propiedad intelectual ni genera propuestas propias. La evaluación de su trabajo es superficial o ausente.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cartel que copia literalmente un diseño comercial, sin mencionar la fuente ni adaptar el mensaje a una necesidad propia.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Realiza modificaciones parciales sobre ideas preexistentes, pero mantiene estructuras ajenas. Menciona la propiedad intelectual de forma básica. Evalúa su propuesta con criterios poco definidos.</p> <p><i>Ejemplo: Rediseña un logotipo cambiando colores y tipografía, pero conserva el mismo símbolo; incluye una nota sobre el derecho de autor del original.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Desarrolla propuestas personales e imaginativas a partir de referentes, reinterpretándolos con originalidad y respetando la propiedad intelectual. Evalúa críticamente su trabajo, valorando coherencia y adecuación al contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie de carteles para una campaña social inspirándose en el pop art, pero transformando el estilo y mensaje; cita correctamente las fuentes y justifica las decisiones tomadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Genera soluciones innovadoras que integran y superan referentes previos, demostrando una comprensión profunda de la propiedad intelectual. Evalúa y reelabora sus propuestas de manera iterativa, vinculándolas con su crecimiento personal y la autoestima.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un producto sostenible combinando técnicas de diseño inclusivo y economía circular; elabora un dossier que analiza la evolución de su proceso creativo y cómo este ha reforzado su confianza como diseñador.</i></p>

CE.6 · 25 %**Rubrica generica**

Crear productos de disseny, responent amb creativitat a necessitats concretes, incloses les del disseny inclusiu i les relatives a la sostenibilitat i cuidant la correcció tècnica, la coherència i el ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>El proyecto de diseño presenta carencias graves: no responde a la necesidad planteada, carece de creatividad, presenta errores técnicos importantes y no considera diseño inclusivo ni sostenibilidad. La factura es deficiente y no se realiza una evaluación crítica.</p> <p><i>Ejemplo: Propuesta de cartel publicitario sin mensaje claro, con imágenes de baja resolución y tipografía ilegible; no se menciona accesibilidad ni materiales sostenibles.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>El proyecto de diseño responde parcialmente a la necesidad, con algunos aciertos creativos pero también carencias. La corrección técnica es irregular, se menciona el diseño inclusivo o la sostenibilidad de forma superficial, y la autoevaluación es poco argumentada.</p> <p><i>Ejemplo: Maqueta de silla ergonómica que se adapta a algunas posturas pero no a sillas de ruedas; justifica materiales reciclados solo en la memoria, sin integrarlos en el diseño.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>El proyecto de diseño satisface la necesidad con una solución creativa y técnicamente correcta. Incorpora de manera coherente principios de diseño inclusivo y sostenibilidad. La factura es cuidada y se realiza una evaluación crítica argumentada, identificando aciertos y áreas de mejora.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de una app móvil con interfaz accesible (contraste, lectores de pantalla) y propuesta de código abierto para reducir residuos digitales; memoria que analiza fortalezas y debilidades del prototipo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>El proyecto de diseño supera las expectativas: muestra una creatividad original y resuelve la necesidad con una solución innovadora y técnicamente impecable. Integra de forma natural y ejemplar el diseño inclusivo y la sostenibilidad, y propone mejoras viables. La evaluación crítica es profunda y conecta con otros contextos del diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto de mobiliario modular fabricado con materiales biodegradables y ensamblable sin herramientas, diseñado para personas con movilidad reducida; incluye un estudio comparativo con productos existentes y una propuesta de escalado industrial.</i></p>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar fichas visuales con diagramas anotados que relacionen elementos de diseño (línea, forma, color, textura) con su función simbólica en productos 2D y 3D reales.• Ofrecer un repositorio digital con modelos 3D interactivos (Thinglink o Sketchfab) que permitan girar, ampliar y etiquetar los componentes del diseño para analizar su dimensión semántica.• Presentar tablas comparativas de lenguajes de diseño (funcionalista, orgánico, posmoderno) acompañadas de ejemplos visuales y descripciones auditivas para facilitar la comprensión de la diversidad de enfoques.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado elabore un análisis crítico en formato vídeo-ensayo (3-5 min) donde muestre y comente productos seleccionados, destacando los fundamentos del diseño y su carga simbólica.• Ofrecer la opción de redactar un informe escrito o construir un mapa conceptual visual interactivo (Canva, MindMeister) que integre citas, imágenes y enlaces a los productos analizados.• Facilitar la creación de una maqueta a escala (física con cartulina o digital con Tinkercad) que descomponga un objeto 3D en sus elementos formales y explique su significado.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none">• Plantear un análisis de casos reales de rediseño controvertido (ej. cambio de logotipo de una marca conocida) que genere debate sobre la efectividad comunicativa del nuevo diseño.• Dejar que el alumnado elija libremente los productos a analizar entre categorías personalizadas (moda, videojuegos, mobiliario, packaging) para conectar con sus intereses.• Ofrecer niveles de reto diferenciados en la tarea de análisis: desde una guía con preguntas cerradas hasta una investigación autónoma con fuentes primarias y justificación crítica.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una línea del tiempo interactiva con hitos del diseño (ej. Bauhaus, Art Decó) que incluya imágenes, breves textos y enlaces a fuentes originales. • Facilitar una galería virtual comentada de objetos de diseño de diferentes épocas (silla Wassily, cartel de Toulouse-Lautrec) con audiodescripción de su función y contexto. • Proporcionar un banco de casos de estudio (diseño de packaging, mobiliario urbano) en formato ficha visual que relacione principios de diseño con impactos ambientales y sociales.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un análisis comparativo de dos objetos de diseño de distintas épocas mediante un póster digital (Canva, Genially) que integre imágenes, texto argumentativo y una conclusión sobre su impacto cultural. • Crear un podcast o vídeo breve donde el alumnado argumente la función y el valor crítico de un diseño contemporáneo, relacionándolo con un principio de diseño histórico. • Redactar un ensayo visual (formato libre: presentación, infografía, web) que contraste la evolución de un mismo tipo de producto (ej. lámpara, silla) en al menos tres movimientos de diseño.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples medios de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el ámbito de aplicación del diseño (producto, gráfico, moda, espacio) sobre el que centrará su análisis crítico, conectando con sus intereses personales. • Plantear un dilema ético actual (ej. obsolescencia programada, greenwashing) que deba resolverse aplicando los principios del diseño sostenible, con posibilidad de debatirlo en pequeño grupo. • Incorporar la autoevaluación mediante rúbricas transparentes que el alumnado conozca de antemano y le permitan ajustar su esfuerzo, ofreciendo dos niveles de profundización en las tareas.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de casos de diseño en diversos formatos (imágenes, modelos 3D interactivos, descripciones escritas y audios) para analizar configuraciones formales, compositivas y estructurales. • Utilizar organizadores gráficos comparativos (tablas, diagramas de Venn) que permitan visualizar los elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de distintos productos. • Presentar líneas de tiempo interactivas que contextualicen histórica y socialmente las tendencias de diseño, vinculando inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore un análisis crítico en el formato que prefiera: informe escrito, presentación oral, video comentario o infografía digital. • Solicitar la creación de una guía de análisis propia que apliquen a un producto de su elección, explicitando los criterios formales, funcionales y comunicativos. • Ofrecer la opción de realizar un prototipo o boceto comentado que ilustre cómo aplicarían los elementos analizados a una mejora del producto original.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación y compromiso	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear la actividad como un 'laboratorio de diseño ético': cada estudiante selecciona un producto cotidiano y evalúa su impacto en inclusión y sostenibilidad. • Incorporar gamificación mediante un juego de roles donde el alumnado actúe como consultor de diseño que debe argumentar mejoras responsables. • Fomentar la elección personal: que cada estudiante elija un producto (mueble, envase, app) que le interese y lo analice según los parámetros del criterio.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar el briefing del proyecto en formato textual, visual (infografía) y auditivo (grabación) para que el alumnado acceda según su preferencia. • Incluir ejemplos de proyectos de diseño resueltos con diferentes metodologías (Design Thinking, Canon de Diseño) en vídeo y esquemas. • Ofrecer plantillas estructuradas de planificación (cronograma, recursos, bocetos) en versión digital imprimible y editable.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado puede entregar la planificación del proyecto en formato escrito, oral (exposición con diapositivas), audiovisual (vídeo) o práctico (maqueta o prototipo). • Permitir la elección entre herramientas analógicas (bocetos a mano, cartulinas) o digitales (CAD, software de diseño gráfico) para mostrar el proceso. • Ofrecer guías de autoevaluación y rúbricas con distintos niveles de detalle para que cada estudiante ajuste su nivel de profundización.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto a necesidades reales del centro o la comunidad (rediseñar un espacio, crear material para una campaña) para aumentar la relevancia. • Ofrecer opciones temáticas dentro del mismo CE (diseño de producto, gráfico, espacio) para que elijan según su interés. • Incluir hitos de retroalimentación formativa (revisiones de pares, tutorías) que permitan celebrar avances parciales y ajustar la planificación.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una galería visual interactiva con ejemplos de rediseños icónicos (sillas, carteles, apps) que hayan respetado derechos de autor, acompañada de fichas descriptivas en formato accesible (texto simple, audio y lenguaje de signos). • Presentar casos reales de infracción y licencias Creative Commons mediante un mapa conceptual animado que relacione conceptos clave (autoría, plagio, transformación) con ejemplos del diseño gráfico e industrial. • Facilitar un dossier descargable en PDF y EPUB con extractos de la Ley de Propiedad Intelectual adaptados a diseño, incluyendo esquemas visuales y preguntas guía para el análisis de productos preexistentes.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de presentar la propuesta personal en formato físico (maqueta, prototipo impreso en 3D), digital (animación, infografía interactiva) o performativo (vídeo explicativo dramatizado), permitiendo diversidad de materiales y herramientas. • Solicitar un diario de proceso multimodal donde el alumnado documente su evolución mediante texto, audio, bocetos y fotos, subrayando las decisiones creativas y el manejo de la propiedad intelectual. • Posibilitar que la evaluación final incluya una autoevaluación grabada (podcast o vídeo) en la que el estudiante justifique cómo su propuesta transforma la idea original respetando los derechos de autor y cómo esto ha impactado en su autoestima.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que cada estudiante elija un producto preexistente de su interés personal (videojuego, prenda de ropa, mueble, logotipo) para rediseñar, conectando así la tarea con su identidad y contexto. • Introducir un sistema de insignias o niveles de logro que reconozcan hitos como 'investigación ética', 'originalidad transformadora' o 'colaboración en revisión por pares', ofreciendo rutas flexibles hacia el producto final. • Establecer una exposición final abierta al centro donde el alumnado muestre sus propuestas y reciba feedback de compañeros y docentes, reforzando el sentido de comunidad y la valoración del crecimiento personal.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar casos de estudio de diseño inclusivo (p. ej., productos ergonómicos o adaptables) en formato visual interactivo (infografías animadas) y textual (fichas técnicas) para abordar diferentes estilos de aprendizaje. • Ofrecer modelos 3D digitales (simulaciones CAD) y físicos (maquetas) que ilustren la corrección técnica y la factura del producto, permitiendo explorar detalles constructivos. • Utilizar vídeos cortos de procesos de fabricación sostenible junto con muestras de materiales reales (bioplásticos, madera certificada) para conectar teoría y práctica.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente el producto final mediante prototipo físico, render digital o plano técnico detallado, eligiendo el formato que mejor comunique su idea. • Ofrecer la opción de entregar la memoria del proyecto en formato escrito tradicional o en un video-pitch (máx. 5 min) que explique decisiones de diseño, sostenibilidad e inclusión. • Posibilitar una defensa oral del proyecto frente a un comité reducido como alternativa a la entrega individual escrita, valorando la argumentación y el rigor.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada estudiante elija un problema concreto de diseño (de un banco temático: movilidad urbana, envejecimiento activo, cero residuos) para conectar con sus intereses. • Permitir seleccionar materiales, herramientas o acabados dentro de un catálogo sostenible, fomentando la autonomía y el compromiso con la factura del producto. • Establecer niveles de dificultad graduados: nivel básico (cumplir requisitos funcionales), nivel avanzado (incorporar innovación o mejora social) y nivel experto (incluir restricciones de tiempo o presupuesto) para ajustar el reto.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto de tu CCAA que desarrolla el currículo de 2.º Bachillerato para Diseño. Identifica las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. Anota la estructura por bloques y el número de horas asignadas (3 semanales).

Tip: No te fíes solo del BOE; cada CCAA añade matices en las competencias clave y en la concreción de los saberes. Busca el anexo específico.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Enumera las 6 competencias específicas de Diseño y los 15 criterios de evaluación asociados. Clasifícalos por bloques (4) para tener una visión global. Esto te servirá de mapa para el curso.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, bloque, saberes vinculados. Así detectarás solapamientos.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1,5 horas

Selecciona los criterios de evaluación que consideres esenciales para desarrollar competencias clave. Asigna a cada criterio un instrumento de evaluación (rúbrica, diana, portfolio, etc.). Ten en cuenta que son 15 criterios para 3 horas semanales: prioriza.

Tip: No intentes evaluar todos los criterios en cada unidad. Reparte los instrumentos a lo largo del trimestre y usa la observación sistemática para los más transversales.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2 horas

Distribuye los 34 saberes básicos en tres bloques temporales (trimestres) de forma coherente. Cada saber debe trabajarse en al menos una situación de aprendizaje. Ajusta la carga a las 3 horas semanales.

Tip: Los saberes más procedimentales (como 'uso de herramientas de diseño asistido') colócalos al inicio para que los alumnos los practiquen todo el año. Deja los más teóricos para el segundo trimestre.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Crea una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 2 competencias específicas, varios saberes y criterios de evaluación. Define el producto final (lámina, proyecto, presentación) y las fases. Asegúrate de que sea realista para 3h/semana.

Tip: Para Diseño, que el producto final sea algo tangible: un cartel, una maqueta, un informe de análisis. Evita exámenes teóricos; prioriza proyectos prácticos que evidencien el uso de los saberes.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento (si es posible) el peso de cada criterio en la calificación final. Define cómo se integran las CE y los criterios en la nota del curso. Recuerda que LOMLOE pide evaluación competencial, no por saberes.

Tip: Propón que cada trimestre tenga una nota basada en los criterios trabajados, y la nota final sea la media ponderada de los tres trimestres. Intenta que el peso de la prueba escrita no supere el 30%.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1,5 horas

Incluye medidas de atención a la diversidad (adaptaciones curriculares, enriquecimiento) para alumnos con NEAE. Define cómo recuperar las competencias no superadas: plan de refuerzo, actividades específicas. Todo debe quedar en la programación.

Tip: Para Diseño, la recuperación puede ser mediante un proyecto alternativo que demuestre las mismas competencias. No hagas exámenes de recuperación globales; diseña una tarea competencial con rúbrica.