

TALLER DE DISEÑO

1. INTRODUCCIÓN

Esta nueva materia que se imparte como optativa Taller Iniciación Profesional, tiene por objetivo usar los conocimientos adquiridos por los alumnos de 1º y 3º de la ESO, durante los cursos de secundaria y emplearlos en la práctica laboral de una rama profesional dentro del campo del diseño.

Se aplicará lo aprendido en Matemática, Ciencias de la Naturaleza, en Educación Plástica, así como en Tecnología, y orientar su formación con los contenidos de la familia profesional correspondiente, en este caso en Diseño. Un dibujo es una expresión libre de una idea, o la expresión subjetiva de una forma. El diseño es un dibujo que está al servicio de unas necesidades, funciones y estéticas específicas, y depende de un proceso industrial.

Es importante que el alumno sepa relacionar el diseño con una actividad cercana a él, relacionada por ejemplo con la fabricación de ropa que visten, mobiliario que usan, electrodomésticos de la vida cotidiana... y las marcas que más consumen.

Será una asignatura “Realista” existe entre nosotros y “Cercana” nos rodea.

El proceso de diseño de un objeto comienza con la representación gráfica de éste. Unas veces no será necesario el dibujo geométrico, como en el caso del diseño textil o gráfico, pero en otras ocasiones, como el diseño de mobiliario, coches, electrodomésticos o edificios será indispensable preparar dibujos objetivos con medidas exactas.

El fin será iniciarlos en una Familia Profesional, además de llevarlos a descubrir elementos de transición a la vida adulta, como es conocer el mundo de la empresa, la búsqueda de empleo y los mecanismos para el desarrollo de un producto industrial o de mercado.

2. CONTEXTO Y GRUPO DE ALUMNOS.

Nuestra propuesta educativa se centra en el grupo de alumnos de 1º ESO y 3º ESO que han elegido esta asignatura optativa. El grupo de 12 posibilita un ambiente adecuado de trabajo en aula, pudiendo tener un trabajo y atención más individualizada.

Debido a la poca predisposición al aprendizaje de los contenidos de carácter más teóricos se hace necesario el trabajo de estos contenidos con gran cantidad de actividades de carácter práctico, que indirectamente les hagan profundizar en sus contenidos.

Los alumnos demuestran predisposición a los contenidos de carácter procedimental a desarrollar en taller. Para este objetivo se desarrollarán 3 bloques prácticos relacionados con el diseño gráfico, publicitario y de moda, diseño industrial y textil, diseño de interiores y decoración.

Estos tres bloques dentro del diseño nos acercan a la gran oferta profesional y laboral dentro del mercado del Diseño y las Artes Plásticas, así como la aplicación de éste en todos los campos. Todo lo que nos rodea son objetos, espacios, imágenes... y por ello todo tiene cabida en el diseño, ya sea gráfico, publicitario, industrial, arquitectónico...

El diseño interviene en las siguientes familias profesionales:

1. Textil, Confección y Piel: Ropa, dibujo de figurines, etiquetado, patronaje, redes y módulos...
2. Sanidad: Entidades corporativas (compañías sanitarias), instalaciones, vehículos, ropa, documentación...
3. Química: Envases y productos, identificación de productos peligrosos, tipografía...
4. Madera y mueble: Diseño industrial, enseres, objetos, maquetas...
5. Imagen personal: Cosmética, colonias, envases, prensa, publicidad...
6. Hostelería y turismo: presentación del producto, envases y packaging, locales, trípticos, hoteles, mobiliario, decoración e interiorismo...
7. Administración y Gestión: Imagen de empresa, imagen corporativa, tipografía...
8. Alimentaria: Envase y packaging, el color, tipografía...
9. Marketing y Comercio: Imagen (por ej. Un banco), el color como entidad propia y simbología...
10. Edificación y Obra Civil: Diseño y decoración de casas, ferias, stand, edificios públicos...
11. Electricidad y electrónica: Diseño industrial, electrodomésticos, catálogo, montaje...

3. OBJETIVOS

La enseñanza del Taller tecnológico y profesional contribuye al desarrollo de las siguientes capacidades:

PARTE COMÚN

- 1.** Conocer las posibilidades, los intereses y las motivaciones propias a través de la práctica de aprendizajes profesionales y actuar con iniciativa y creatividad.
- 2.** Obtener, seleccionar e interpretar información utilizando distintas fuentes para adquirir una visión global de las distintas profesiones relacionadas con cada sector y las posibilidades para encontrar trabajo en ellas.
- 3.** Participar en proyectos en equipo aplicando los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas técnicos y cotidianos y fomentar la comunicación y el intercambio de ideas y alternativas.
- 4.** Conocer y comprender los mecanismos y valores básicos de funcionamiento de la empresa y del mundo productivo y sus relaciones laborales.
- 5.** Conocer y utilizar de manera adecuada los materiales, herramientas, aparatos de medida adecuados a cada familia profesional, utilizar la simbología básica, valorar la importancia del trabajo bien hecho y del respeto a las normas de seguridad e higiene en el trabajo.
- 6.** Tomar conciencia de las desigualdades existentes por razón de sexo en las opciones formativas y en el mundo de las profesiones, contribuyendo activamente en los cambios de actitudes que favorecen la igualdad de oportunidades.

PARTE ESPECÍFICA

- 7.** Valorar el diseño e identificar su carácter representativo de los valores culturales de un espacio y época determinada.
- 8.** Entender el diseño como un proceso comunicativo realizado mediante un lenguaje universal y conocer y utilizar el vocabulario básico y técnicas propias de cada actividad.
- 9.** Planificar mediante el trabajo en equipo la elaboración del diseño anticipando las dificultades y resolver los problemas surgidos en el proceso.
- 10.** Realizar diseños implicándose en el proceso creativo, de investigación y comunicación.
- 11.** Favorecer la desinhibición para así poder posibilitar una mayor capacidad de expresión libre a través del lenguaje gráfico-plástico.
- 12.** Desarrollar la capacidad de observación y percepción como medio para comprender las estructuras formales que nos rodean, potenciando las propias capacidades de actividad representativa: sensibilidad, memoria visual, imaginación y fantasía.

13. Comprender la problemática que comporta la representación formal y extraer soluciones desde las diferentes culturas a lo largo de la Historia del arte, del diseño y de la comunicación
14. Desarrollar la capacidad de análisis de dibujos geométricos.
- 15 Reconocer la importancia de todos los campos del diseño en la sociedad.
16. Ser capaces de crear diseños sencillos del campo textil e industrial.

4. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

El Diseño contribuye, especialmente, a adquirir las siguientes competencias básicas:

Competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a partir del conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Dicha competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones dentro del diseño, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de nosotros. Asimismo, implica fomentar la expresión gráfica, aplicando el uso correcto de las técnicas artísticas, desarrollando la cultura visual y la creatividad.

De igual modo, se pretende facilitar al alumnado información acerca de las tendencias de diseño actual, aportando también conocimientos sobre los diferentes periodos culturales y artísticos desde cada una de las distintas manifestaciones: arquitectura, escultura, pintura, etc.

Mediante el análisis de algunos diseños relevantes del mundo contemporáneo, el alumnado podrá reforzar el poder comunicativo y expresivo del lenguaje visual, formal y funcional. Para ello, será necesario conocer el vocabulario específico y utilizar las herramientas y soportes con las que poder transmitir adecuadamente las ideas. De idéntica forma se plantea la realización de trabajos dirigidos a la educación de la comunicación visual, fomentando la realización de actividades sobre visualización, a partir de proyectos basados en procesos creativos, por medio de la descripción y la narración del entorno que lo rodea.

Esta materia ayuda a la adquisición de *la autonomía e iniciativa personal* dado que todos los procesos de creación suponen convertir una idea en una obra. A tal efecto se trabajarán estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En definitiva, sitúa al alumnado ante un proceso que lo obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el desarrollo del espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

La competencia en comunicación lingüística se verá incrementada en esta materia a través del estudio de los distintos tipos de lenguaje, el verbal, el gestual, el musical y el lenguaje plástico. Su estudio en los contenidos se centrará en este último, cuyo poder de transmisión es indiscutible al no conocer barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población a la que va dirigida la información, independientemente de su ubicación geográfica, idioma, grupo social y cultural. Asimismo, esta competencia se desarrollará cuando el alumnado describa el proceso de trabajo, cuando argumente las soluciones dadas, o cuando realice valoraciones de una obra artística. Verbalizar los nuevos conceptos aprendidos, manejar el vocabulario propio de la materia, formular preguntas acerca de las técnicas y los recursos que le son propios, así como la lectura de textos e imágenes posibilitará que los alumnos y alumnas adquieran una mejor comprensión de

los diferentes códigos del diseño. Es una competencia ampliamente desarrollada en los lenguajes visuales mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas, marcas...

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, el diseño permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

Competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Asimismo, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual que induce al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, podrá proporcionar experiencias directamente vinculadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la **competencia para aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, puesto que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, y también la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En el currículo adquieren importancia los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia, desarrollando la **competencia en el tratamiento de la información.** En la sociedad actual, el uso de recursos tecnológicos específicos es el método básico y generalizado en la creación y difusión de imágenes. Por tal motivo, se establece como objetivo propio de la materia el aprendizaje de las nuevas técnicas para la interpretación de la información, en especial la transformación de lenguajes no verbales (gráfico, audiovisual, etc.) y el manejo de los recursos técnicos adecuados para comunicarlos a públicos diversos por medio de soportes y formatos diferentes, colaborando de esta forma a mejorar la **competencia digital.**

El uso combinado de las herramientas propias de la materia y de las tecnologías podrán aumentar los recursos para que el alumnado se exprese y comunique la creación de sus producciones artísticas. Se trata de motivarlo para que desarrolle tareas con sentido que, según la edad y competencia, irá realizando de manera progresiva a medida que vaya adquiriendo conocimientos más complejos. La realización de trabajos relacionados con creativos actuales, cuyas creaciones hagan uso de los recursos tecnológicos, le podrá proporcionar un conocimiento más cercano del arte.

También, la materia en su variedad de manifestaciones colabora a la adquisición de la **competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico** utilizando procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación de ésta.

Esta competencia refuerza en el alumnado la comprensión de la realidad formal del entorno que lo rodea, aportando un mayor conocimiento y respeto de la naturaleza y reforzando la capacidad de interpretar el mundo físico mediante representaciones bidimensionales y tridimensionales del entorno.

Por último, una de las finalidades de la materia es enseñar al alumnado a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje del diseño, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, por medio de la geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas. Tales capacidades podrán

contribuir a que los alumnos y alumnas adquieran la *competencia matemática* ya que permitirá abordar la puesta en funcionamiento del proceso creativo con la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones y equilibrio de las formas de manera adecuada, y comprender el mecanismo de creación de un proyecto de diseño.

Competencia emocional

El diseño debe potenciar y despertar el deseo de saber en el alumno, ampliando sus conocimientos ,educar su sensibilidad tanto por medio de los procesos artísticos a lo largo de toda la historia como por su propia capacidad de crear a través del lenguaje visual, análisis de la forma, composición, expresividad en el trazo etc. Ayudando a tener una vida afectiva sana y completa, potenciando su compromiso moral.

5. CONTENIDOS

Los contenidos de esta materia se estructuran en tres bloques, dos de ellos de carácter común y el otro de carácter específico. En el bloque específico se distribuye a su vez en tres, uno por cada trimestre y evaluación. Su desarrollo es continuo y progresivo.

La temporalización de las unidades didácticas es la siguiente:

Temporalización	1º ESO	3º ESO
I Trimestre (I Ev)	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Gráfico • Diseño Industrial Diseño de envases y packaging Imagen corporativa, etiquetado Claroscuro y volumen. La luz Proporción. Escalas. Sistemas de Representación Funcionalidad y estética Modelado (por ej. En arcilla) Maqueta. 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de moda • Diseño textil Figurines Prendas Publicidad Escenografía Estudio histórico de la evolución de las prendas El color Estereotipos
II Trimestre (II Ev)	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Publicitario Publicidad y medios de comunicación Campaña publicitaria Presentación del producto Logotipos y Marcas Imagen corporativa (correspondencia, facturas, vehículos, ropa, instalaciones...) Imagen fija y en movimiento Tiendas y escaparates	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Publicitario • Imagen personal La fotografía publicitaria La imagen en movimiento El engaño en la publicidad. Trucos fotográficos Evolución de la publicidad Publicidad y medios de comunicación Campaña publicitaria Presentación del producto Logotipos y Marcas

<p>III Trimestre (III Ev)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de espacios arquitectónicos (interiorismo) • Diseño textil <p>El mundo del mueble El mundo textil (Cortinas, alfombras...) El mundo decorativo. El espacio La ambientación El escaparatismo Creación de atmósferas (Casas, locales de reunión: discoteca, biblioteca, teatro...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de espacios arquitectónicos (escenarios, ferias y stand) • Diseño de interiores (Decoración) <p>Puesta en escena Escenografía Escaparatismo Las luces y los focos Decorados Maquetación Sistemas de Representación Escalas Pasarela (pase de modelos)</p>
-------------------------------	---	---

PARTE COMÚN

1º ESO

UNIDAD 1: LA EMPRESA : Conocimiento del entorno económico y profesional.

(BLOQUE 1): (6 sesiones)

OBJETIVOS

- Conocer las funciones y características de las empresas.
- Entender las diferentes tipos de empresas.
- Analizar los diferentes sectores de actividades empresariales.
- Comprender las diferentes categorías profesionales y responsabilidades dentro de la empresa.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Conceptos de empresa.
- Clases y tipos de empresas.
- Actividades empresariales.
- Categorías profesionales y responsabilidades dentro de la empresa.

PROCEDIMIENTOS:

- Analizar distintos artículos periodísticos.
- Realizar supuestos sobre empresas.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento del mundo laboral y la empresa.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Análisis de noticias sobre la empresa y mundo laboral.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer las funciones de la empresa..
- Distinguir los distintos tipos de empresas.
- Identificar diferentes sectores de actividad profesional.
- Analizar las distintas categorías profesionales dentro de la empresa.

UNIDAD 2: EL PROCESO PRODUCTIVO (BLOQUE 2): (5 sesiones)

OBJETIVOS

- Conocer los diferentes etapas en el diseño de un producto.
- Comprender los diferentes modelos productivos fomentando el trabajo en equipo.
- Analizar las diferentes herramientas, máquinas y materiales.
- Fomentar la planificación y organización de los trabajos.
- Comprender las normas de seguridad de higiene en el trabajo fomentando el cumplimiento de las normas laborales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Etapas en el diseño de producto.
- Modelos productivos: trabajo en equipo.
- Herramientas, máquinas y materiales.
- Planificación y organización de los trabajos.
- Normas de seguridad de higiene en el trabajo. Responsabilidad ante los deberes y normas laborales.

PROCEDIMIENTOS:

- Comentarios de textos.
- Realizar un supuesto sobre la creación de un producto.
- Redactar una tabla resumen con las normas de seguridad e higiene en el trabajo.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento del mundo laboral y la empresa.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Análisis de noticias sobre la empresa y mundo laboral.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer las distintas fases en el diseño de un producto.
- Distinguir los diferentes modelos productivos.
- Identificar las diferentes herramientas conociendo su utilidad.
- Planificar los trabajos.
- Observar las normas de seguridad e higiene en el trabajo.

UNIDAD 3: LA EMPRESA Y EL MEDIO AMBIENTE.
(BLOQUE 2): (5 sesiones)

OBJETIVOS

- Analizar el impacto medioambiental de la explotación de los recursos naturales.
- Conocer el impacto ambiental de los procesos productivos.
- Comprender el impacto social de las empresas.
- Reflexionar sobre la repercusión medioambiental y social de los avances tecnológicos.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Impacto ambiental de la explotación de los recursos naturales.
- Impacto ambiental de los procesos productivos.
- Impacto social de las empresas.
- Valoración medioambiental y social de los avances tecnológicos.

PROCEDIMIENTOS:

- Comentarios de textos.
- Análisis de diferentes tipos de empresas.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Valoración del impacto medioambiental de la producción de productos y explotación de recursos naturales.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Fomento del consumo responsable.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer el impacto medioambiental de la explotación de los recursos naturales.
- Identificar el impacto ambiental de los procesos productivos.
- Analizar el impacto ambiental de las empresas.
- Reflexionar sobre la repercusión medioambiental y social de los avances tecnológicos.

UNIDAD 4: ACTIVIDAD ECONÓMICA Y EMPRESA (BLOQUE 1): (6 sesiones)

OBJETIVOS

- Conocer los distintos sectores económicos y grupos de actividad..
- Comprender la dimensión personal de una vida laboral activa, ocupada y desocupada.
- Analizar las características del trabajo asalariado, asociado y por cuenta propia.
- Reflexionar sobre la igualdad de oportunidades y distribución de la población activa femenina.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Actividad económica y trabajo: sectores económicos y grupos de actividad.
- Población activa, ocupada y desocupada.
- Trabajo asalariado, asociado y por cuenta propia.
- Sectores de actividad, profesionales y categorías laborales.
- Igualdad de oportunidades socioprofesionales.
- Distribución de la población activa femenina.

PROCEDIMIENTOS:

- Comentarios de textos.
- Análisis sobre diferentes ofertas de empleo.
- Análisis de páginas de internet.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento de la realidad económica y profesional.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Reflexión personal sobre inquietudes profesionales.

CRITERIOS EVALUCIÓN

- Reconocer los diferentes sectores económicos.
- Analizar las implicaciones personales de una vida activa ocupada o desocupada.
- Distinguir las diferentes entre trabajo asalariado, asociado y por cuenta propia.
- Reflexionar sobre la igualdad de oportunidades y distribución de la población activa femenina.

PARTE ESPECIFICA

1º ESO

Bloque I

DISEÑO GRÁFICO – DISEÑO INDUSTRIAL

OBJETIVOS:

- Facilitar los conceptos básicos de los sistemas de representación de mayor aplicación industrial. Se revisan sus fundamentos geométricos y los normalización. De esta forma, se inicia al alumno en las técnicas fundamentales del dibujo industrial como medio gráfico de transmisión de información técnica.
- Realizar diseños impresos a partir de un modelo.
- Conseguir autonomía en la toma de decisiones para el diseño de productos impresos adaptados al público y al objetivo comunicativo deseado.
- Tomar conciencia sobre la trascendencia de las rutinas profesionales implicadas en la producción gráfica e industrial y su consecuencia en el producto final.
- Conocer y aplicar los requisitos técnicos necesarios para presentar el material Diseñado de forma adecuada para su producción profesional (artefinal).

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

- Diseño y composición
- Componentes del diseño gráfico e industrial
- Criterios compositivos
- Elementos: Posición, forma, dirección, jerarquías y equilibrio
- Bocetado
- Delimitación espacial: mancha y estructura interna
- Distribución de elementos
- Interpretación e indicación del diseño
- Color
- Concepto y sistemas de representación
- Aplicación según soporte
- Pantones.
- Imágenes
- Tipos de imágenes
- Tipografía
- Elementos de la tipografía
- Clasificaciones
- Uso: como elemento textual y como elemento gráfico
- Formatos, pliegos y tipos de papel
- Soportes
- Diseño y adaptación compositiva
- Diseño y adaptación técnica

PROCEDIMIENTOS

- Utilizar de modo adecuado herramientas profesionales de diseño gráfico e industrial
- Adquirir conciencia de la necesidad de entregar correctamente los materiales al proceso final de producción.

- Realizar de forma autónoma diseños gráficos e industriales con criterios básicos compositivos y funcionales.
- Observación de las características de los diversos campos del diseño.
- Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.
- Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

- Ser consciente de la necesidad de planificar previamente al diseño, con el fin de prever sus posibles necesidades de adaptación a diferentes soportes y formatos.
- Tener la capacidad suficiente para prever un producto atendiendo a la finalidad del mismo.
- Decidir de forma autónoma y razonada el tipo de producto que se pretende crear a partir de las necesidades y limitaciones empresariales.
- Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.
- Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.
- Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.
- Confianza en la propia capacidad creativa.

Bloque II

DISEÑO PUBLICITARIO

OBJETIVOS:

Diseño Publicitario será cuando nos referimos a la forma de presentar, promocionar o anunciar, una empresa, producto o servicio. A lo largo del tiempo han ido surgiendo diversos métodos de comunicación, desde los grafitis (que eran las pintadas en la pared que realizaban los romanos para comunicar alguna noticia), los carteles, los primeros diarios y más tarde las revistas, hasta la radio la televisión... Este desarrollo de los medios, se ve ligado a su vez al desarrollo del mercado, los productos, las empresas, factores que defenderán en gran medida de los diferentes medios.

Y es en este momento cuando aparecen los anuncios (tanto en prensa como en radio y televisión) como forma de publicidad, y con ellos los folletos, los catálogos, trípticos, packaging... Pues bien, en todas estas manifestaciones de comunicación y publicidad existen algunos puntos comunes a tener en cuenta en la mayoría de las circunstancias

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

El diseñador debe conocer el producto, para poder transmitir sus características, sus ventajas, novedades, en definitiva, a de conocerlo para poder convencer al público.

Además del conocimiento del producto, hay otro aspecto importantísima que no debemos olvidar a la hora de crear un anuncio, el estudio del público al que va dirigido, Debemos tener presente que es lo que espera el cliente del producto para poder ofrecérselo, convencerlo, estimularlo, en otras palabras, darle una razón para comprarlo o adquirirlo.

La base para crear un buen diseño que será capaz de transmitir las características o atributos del producto de la forma más clara posible.

PROCEDIMIENTOS

El diseño publicitario será más eficaz en un medio u otro. Es decir, no es lo mismo anunciar un nuevo producto de cosmética, en una revista dirigida a la mujer como

«Mía» o la tan conocida revista del corazón «Hola», que anunciarlo en una revista especializada en negocios. La revista especializada en negocios no es el medio más adecuado para anunciar este producto, puesto que no va dirigido a las personas que pueden estar interesadas en dicho producto.

Esto no quiere decir que no sea posible, pero: ¿es eficaz?, ¿va dirigido al público adecuado?. Esta claro que no.

Cada medio, ya sea un tipo de revista o un periódico, tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, e incluso jerarquía de los elementos.

Observación de las características de los diversos campos del diseño.

Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.

Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

El conocimiento o reflexión de algunos puntos de la competencia, como la respuesta del público hacia su publicidad y por tanto a su producto, pueden sernos útil a la hora de valorar nuestro trabajo.

Los factores que determinan una buena comunicación, no se deben separar, deben formar un conjunto coherente y funcional.

Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.

Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.

Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.

Confianza en la propia capacidad creativa.

Bloque III

DISEÑO DE INTERIORES - TEXTIL

OBJETIVOS:

Hoy en día, el diseño integral de un ambiente personalizado es la demanda del individuo y de la sociedad en la búsqueda de la calidad de su entorno de vida.

Modificar, adaptar y variar el espacio, huyendo de los tópicos existentes en torno a esta profesión. El programa engloba todas las áreas de conocimiento que debe tener un diseñador de Interiores: artísticos, estéticos, técnicos, gráficos, conceptuales, y socioculturales, desarrollando la capacidad creativa hacia el análisis y las propuestas de diseño necesarias para la transformación del entorno que nos rodea.

A través de estos conocimientos teóricos y los ejercicios prácticos, el alumno estará dotado de una amplia visión de las herramientas necesarias para influir en el espacio cotidiano.

El Diseño de Interiores combina conceptos artísticos, estéticos, técnicos, gráficos, conceptuales, y socioculturales. Por ello, requiere de una programación en la cual se entrelacen todos los conceptos de un modo coherente, aportando una visión global que permita su posterior aplicación concreta.

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

Análisis del cliente

Recogida de información relacionada con el proyecto propuesto

Elaboración de un programa de necesidades funcionales y decorativas

Panel -presentación de la información gráfica requerida

Técnicas de expresión gráfica

Dibujo artístico. estudio del color, psicología del color, color como fenómeno físico y visual. Círculo cromático

Elementos de composición cromática: armonías y contrastes

El ojo humano. percepciones. luces y sombras

Proporción y medidas

Dibujo técnico. lectura e interpretación de planos

Sistema de representación en 2 y 3 dimensiones

- Conozca el lenguaje de la decoración y de la arquitectura de interiores y aprenda a usarlo de forma creativa.

- Adquiera las habilidades técnicas necesarias para el manejo de herramientas digitales de última generación.

- Esté capacitado para desarrollar proyectos de: Decoración y ordenación de espacios domésticos, Diseño y acondicionamiento de espacios comerciales, Proyección de espacios expositivos, Concepción y desarrollo de productos de decoración.

- Desarrolle su capacidad de crítica y la aceptación del juicio ajeno para afrontar con garantías de éxito la exposición pública de sus proyectos.

- Se enfrente al ejercicio de su profesión con actitud competitiva e imprima un acabado profesional a todos sus proyectos.

PROCEDIMIENTOS

Plantear claramente el problema a solucionar.

Aporta soluciones lógicas.

Describir las distintas fases del proyecto.

Justificar las decisiones tomadas.

Observación de las características de los diversos campos del diseño.

Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.

Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

Diseñar un proyecto de trabajo de forma coherente y estructurada.

Manejar técnicas y conceptos del proceso de diseño y la normalización.

Las técnicas y/o soportes utilizados son los adecuados.

Explica los datos técnicos de los ejercicios desarrollados.

El trabajo final es técnicamente correcto.

Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.

Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.

Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.

Confianza en la propia capacidad creativa.

PARTE COMÚN

3º ESO

UNIDAD 1: LA EMPRESA Y EL PROCESO PRODUCTIVO

(BLOQUE 2): (6 sesiones)

OBJETIVOS

- Conocer las funciones y características de las empresas.
- Entender las diferentes funciones de la empresa: compra, fabricación, comercial y distribución.
- Analizar la importancia de la planificación y control dentro de la empresa.
- Conocer las características de gestión de un almacén.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Conceptos y características de empresa.
- Funciones compra, fabricación, comercial y distribución.
- Planificación y control.
- Control de almacenes.

PROCEDIMIENTOS:

- Analizar distintos artículos periodísticos.
- Realizar supuestos sobre empresas.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento del mundo laboral y la empresa.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Análisis de noticias sobre la empresa y mundo laboral.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer los modelos de empresas.
- Identificar las distintas funciones dentro de la empresa.
- Analizar comentarios de textos.
- Establecer prioridades en el puesto de trabajo.

UNIDAD 2: LA EMPRESA: CLASES, ORGANIZACIÓN Y MODALIDADES **(BLOQUE 2): (4 sesiones)**

OBJETIVOS

- Conocer los diferentes tipos de empresas.
- Comprender los indicadores macroeconómicos de una empresa.
- Analizar las fases de creación de una empresa.
- Conocer los medios de cobro y pago de una empresa.
- Analizar la dimensión social de la empresa y del trabajo.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Tipos de empresas.
- Indicadores macroeconómicos: Activo, Pasivo, Cuentas de Pérdidas y Ganancias
- Creación de una empresa.
- Medios de cobro y pago.
- Dimensión social de la empresa y del trabajo.

PROCEDIMIENTOS:

- Ver e identificar medios de cobro y pago.
- Realizar supuestos sobre empresas.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento del mundo laboral y la empresa.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Análisis de noticias sobre la empresa y mundo laboral.
- **Competencia matemática:** Ejercicios sobre supuesto de empresas.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer los tipos de empresas.
- Identificar indicadores de la empresa.
- Describir las fases de creación de una empresa.
- Reconocer los medios de cobro y pago.

UNIDAD 3: LAS CONDICIONES DEL TRABAJO
(BLOQUE 1): (5 sesiones)

OBJETIVOS

- Comprender las relaciones entre jornada de trabajo, categoría y remuneración.
- Conocer las características y tipos de contratos de trabajo.
- Analizar el estatuto de los trabajadores y convenios colectivos.
- Conocer las distintas asociaciones profesionales y sindicales.
- Comprender la necesidad de afiliación a la seguridad social y el IRPF.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Categorías profesionales y remuneración.
- Tipos de contrato de trabajo.
- Estatuto de trabajadores y convenios colectivos.
- Asociaciones empresariales y sindicales.
- Afiliación a la seguridad social e IRPF

PROCEDIMIENTOS:

- Comentarios de textos.
- Análisis de formularios de contratos.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento del mundo laboral y organizaciones
- **Autonomía e iniciativa personal:** Análisis de contratos de trabajo y seguridad social.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Reconocer relación entre categoría y remuneración.
- Distinguir tipos de contratos de trabajo.
- Identificar las funciones de sindicatos y organizaciones empresariales.
- Analizar la afiliación a la seguridad social y IRPF.

UNIDAD 4: EL EMPLEO Y EL PUESTO DE TRABAJO
(BLOQUE 1): (4 sesiones)

OBJETIVOS

- Analizar estrategias para la búsqueda de empleo.
- Conocer organismos para la búsqueda de empleo.
- Conocer la estructura de un currículum.
- Analizar ofertas de empleo.
- Comprender la igualdad de oportunidades conociendo los derechos y distribución de la población activa.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Búsqueda de empleo.
- Organismos institucionales.
- Currículum vitae.
- Ofertas de empleo.
- Discriminación e igualdad de oportunidades.

PROCEDIMIENTOS:

- Análisis sobre diferentes ofertas de empleo.
- Realización de currículum vital personal.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** Conocimiento de estrategias búsqueda de empleo.
- **Autonomía e iniciativa personal:** Realización de currículum vitae.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Identificar estrategias búsqueda de empleo.
- Realizar currículum vital personal.
- Distinguir las diferentes asociaciones y sindicatos conociendo sus funciones.
- Analizar la discriminación laboral.

UNIDAD 5: PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES: SEGURIDAD Y SALUD

(BLOQUE 1): (5 sesiones)

OBJETIVOS

- Comprender el concepto de accidente de trabajo y enfermedad profesional.
- Analizar los factores humanos y factores técnicos.
- Analizar la Ley de Prevención de Riesgos Laborales: LEY 31/1995.
- Aprender las normas de seguridad y salud en taller.
- Conocer los riesgos derivados del manejo de herramientas.
- Conocer los materiales de protección individual.
- Comprender las medidas de primeros auxilios.

CONTENIDOS

CONCEPTOS:

- Accidente de trabajo y enfermedad profesional
- Factores humanos y factores técnicos en un accidente.
- Ley de Prevención de Riesgos Laborales.
- Normas de seguridad y salud en el taller.
- Riesgos derivados del manejo de herramientas y materiales de protección individual.
- Medidas de primeros auxilios.

PROCEDIMIENTOS:

- Análisis sobre diferentes métodos de trabajo.
- Visualizar diferentes materiales de protección individual y medidas de primeros auxilios.

ACTITUDES:

- Participación activa en las actividades propuesta.
- Orden y claridad en el cuaderno de la materia.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y ciudadana:** responsabilidad en el trabajo en taller y manejo de herramientas.
- **Autonomía e iniciativa personal:** utilización de herramientas y pequeña maquinaria con criterios de seguridad y autoprotección.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Distinguir un accidente de una enfermedad profesional.
- Identificar los factores humanos y factores técnicos en un riesgos laboral.
- Analizar la Ley de Prevención de Riesgos Laborales.
- Analizar la discriminación laboral.
- Respetar las normas de seguridad y salud en taller manejando herramientas.
- Utilizar los materiales de protección individual.

PARTE ESPECÍFICA

3º ESO

Bloque I

DISEÑO DE MODA – DISEÑO TEXTIL

OBJETIVOS:

Asegurar la preparación de los nuevos diseñadores que la industria necesita, procurándoles los conocimientos y las técnicas adecuadas para satisfacer la demanda manifestada por el Sector de la Confección, con objeto de optimizar la calidad y competitividad de sus productos, en los que el Diseño constituye un valor esencial.

- Alentar y dar cauce a la creatividad, como cualidad necesaria del Diseñador de Moda.
- Formar Diseñadores de Moda con una sólida base teórica y práctica, en diferentes materias y campos que cubren las salidas profesionales que existen en nuestra sociedad, relacionadas con el Diseño de Moda.
- La formación de Diseñadores de Moda que conozcan en profundidad la estructura de funcionamiento y especialidades de la industria de la Confección.
- La realización de estudios e investigaciones que respondan a necesidades concretas que se planteen en el Sector Textil-Confección.

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

Capacitar al alumno de conceptos básicos y necesarios para entender la moda y su proceso en la industria.

Historia de la moda:

capacitar al alumno de las transformaciones y evoluciones que ha tenido la moda a lo largo de su historia. estas clases se impartirán de forma teórica, pero a la vez con ejercicios y visitas que le ayuden a entender más los conceptos.

Sociología de la moda:

Capacitar al alumno de conceptos sociológicos en la moda y dotar al alumno de métodos para su estudio detallado.

- Análisis y escenarios de la moda
- Marketing y publicidad en la moda
- Investigación de las tendencias y nuevas formas
- Tecnología textil:

introducción al diseño de complementos y accesorios

- Diseño gráfico y moda:

figurinismo / técnicas de ilustración / diseño de moda

- Diseño y aplicación de etiquetado
- Diseño de packaging en moda

PROCEDIMIENTOS

- Puesto que las modas del pasado son una fuente inagotable de creatividad, conocer las épocas históricas de la vestimenta y su entorno histórico-social.

- Estudio de la anatomía del cuerpo humano, sus proporciones y su equilibrio, para llevarte a dibujar la figura en diversas posturas. Practicando sobre los ejemplos

propuestos, lograrás adquirir la destreza necesaria en el trazo y dominar las técnicas de realización del figurín de moda, tanto en blanco y negro como en color.

- Adquirir habilidad gráfica para dibujar y realizar figurines de moda.
- Utilizar de modo adecuado herramientas profesionales del diseño textil y de moda.
- Adquirir conciencia de la necesidad de entregar correctamente los materiales al proceso final de producción.
- Realizar de forma autónoma diseños con criterios básicos compositivos y funcionales.
- Observación de las características de los diversos campos del diseño.
- Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.
- Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

- Ser consciente de la necesidad de planificar previamente al diseño, con el fin de prever sus posibles necesidades de adaptación a diferentes soportes y formatos.
- Tener la capacidad suficiente para prever un producto atendiendo a la finalidad del mismo.
- Decidir de forma autónoma y razonada el tipo de producto que se pretende crear a partir de las necesidades y limitaciones.
- Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.
- Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.
- Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.
- Confianza en la propia capacidad creativa.

Bloque II

DISEÑO PUBLICITARIO

OBJETIVOS:

Diseño Publicitario será cuando nos referimos a la forma de presentar, promocionar o anunciar, una empresa, producto o servicio. A lo largo del tiempo han ido surgiendo diversos métodos de comunicación, desde los grafitis (que eran las pintadas en la pared que realizaban los romanos para comunicar alguna noticia), los carteles, los primeros diarios y más tarde las revistas, hasta la radio la televisión... Este desarrollo de los medios, se ve ligado a su vez al desarrollo del mercado, los productos, las empresas, factores que defenderán en gran medida de los diferentes medios.

Y es en este momento cuando aparecen los anuncios (tanto en prensa como en radio y televisión) como forma de publicidad, y con ellos los folletos, los catálogos, trípticos, packaging... Pues bien, en todas estas manifestaciones de comunicación y publicidad existen algunos puntos comunes a tener en cuenta en la mayoría de las circunstancias

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

El diseñador debe conocer el producto, para poder transmitir sus características, sus ventajas, novedades, en definitiva, a de conocerlo para poder convencer al público.

Además del conocimiento del producto, hay otro aspecto importantísima que no debemos olvidar a la hora de crear un anuncio, el estudio del público al que va dirigido, Debemos tener presente que es lo que espera el cliente del producto para poder

ofrecérselo, convencerlo, estimularlo, en otras palabras, darle una razón para comprarlo o adquirirlo.

La base para crear un buen diseño que será capaz de transmitir las características o atributos del producto de la forma más clara posible.

PROCEDIMIENTOS

El diseño publicitario será más eficaz en un medio u otro. Es decir, no es lo mismo anunciar un nuevo producto de cosmética, en una revista dirigida a la mujer como «Mía» o la tan conocida revista del corazón «Hola», que anunciarlo en una revista especializada en negocios. La revista especializada en negocios no es el medio más adecuado para anunciar este producto, puesto que no va dirigido a las personas que pueden estar interesadas en dicho producto.

Esto no quiere decir que no sea posible, pero: ¿es eficaz?, ¿va dirigido al público adecuado?. Esta claro que no.

Cada medio, ya sea un tipo de revista o un periódico, tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, e incluso jerarquía de los elementos.

Observación de las características de los diversos campos del diseño.

Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.

Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

El conocimiento o reflexión de algunos puntos de la competencia, como la respuesta del público hacia su publicidad y por tanto a su producto, pueden sernos útil a la hora de valorar nuestro trabajo.

Los factores que determinan una buena comunicación, no se deben separar, deben formar un conjunto coherente y funcional.

Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.

Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.

Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.

Confianza en la propia capacidad creativa.

Bloque III

DISEÑO DE INTERIORES DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

OBJETIVOS:

Hoy en día, el diseño integral de un ambiente personalizado es la demanda del individuo y de la sociedad en la búsqueda de la calidad de su entorno de vida.

Modificar, adaptar y variar el espacio, huyendo de los tópicos existentes en torno a esta profesión. El programa engloba todas las áreas de conocimiento que debe tener un diseñador de Interiores: artísticos, estéticos, técnicos, gráficos, conceptuales, y socioculturales, desarrollando la capacidad creativa hacia el análisis y las propuestas de diseño necesarias para la transformación del entorno que nos rodea.

A través de estos conocimientos teóricos y los ejercicios prácticos, el alumno estará dotado de una amplia visión de las herramientas necesarias para influir en el espacio cotidiano.

El Diseño de Interiores combina conceptos artísticos, estéticos, técnicos, gráficos, conceptuales, y socioculturales. Por ello, requiere de una programación en la cual se entrelacen todos los conceptos de un modo coherente, aportando una visión global que permita su posterior aplicación concreta.

CONTENIDOS:

CONCEPTOS

Análisis del cliente

Recogida de información relacionada con el proyecto propuesto

Elaboración de un programa de necesidades funcionales y decorativas

Panel -presentación de la información gráfica requerida

Técnicas de expresión gráfica

Dibujo artístico. estudio del color, psicología del color, color como fenómeno físico y visual. Círculo cromático

Elementos de composición cromática: armonías y contrastes

El ojo humano. percepciones. luces y sombras

Proporción y medidas

Dibujo técnico. lectura e interpretación de planos

Sistema de representación en 2 y 3 dimensiones

- Conozca el lenguaje de la decoración y de la arquitectura de interiores y aprenda a usarlo de forma creativa.

- Adquiera las habilidades técnicas necesarias para el manejo de herramientas digitales de última generación.

- Esté capacitado para desarrollar proyectos de: Decoración y ordenación de espacios domésticos, Diseño y acondicionamiento de espacios comerciales, Proyección de espacios expositivos, Concepción y desarrollo de productos de decoración.

- Desarrolle su capacidad de crítica y la aceptación del juicio ajeno para afrontar con garantías de éxito la exposición pública de sus proyectos.

- Se enfrente al ejercicio de su profesión con actitud competitiva e imprima un acabado profesional a todos sus proyectos.

PROCEDIMIENTOS

Plantear claramente el problema a solucionar.

Aporta soluciones lógicas.

Describir las distintas fases del proyecto.

Justificar las decisiones tomadas.

Observación de las características de los diversos campos del diseño.

Estudio de los elementos visuales de los distintos tipos de diseño.

Realización de dibujos preparatorios para el diseño.

ACTITUDES

Diseñar un proyecto de trabajo de forma coherente y estructurada.

Manejar técnicas y conceptos del proceso de diseño y la normalización.

Las técnicas y/o soportes utilizados son los adecuados.

Explica los datos técnicos de los ejercicios desarrollados.

El trabajo final es técnicamente correcto.

Interés por descubrir manifestaciones de diseño en el entorno.

Capacidad de asombro y admiración ante diseños creativos y funcionales.

Valoración de los diseños gráficos, industriales y arquitectónicos de otras épocas y culturas diferentes a las propias.
Confianza en la propia capacidad creativa.

6. METODOLOGÍA

Esta materia tiene un carácter inequívocamente práctico, que se concretará en una metodología basada en proyectos que permita al alumnado compartir la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones, así como sentirse satisfecho con el producto terminado y el trabajo en equipo.

La metodología utilizada en clase será **activa**, haciendo partícipe al alumno de propuestas prácticas referidas siempre a alcanzar las competencias propuestas. Se realizará mediante la exposición de conceptos, trabajo en grupo, consultas de trabajos en Internet y evaluación con ejercicios de clase. En algunos casos se realizarán preguntas y/o trabajos en clase sobre los temas tratados con la correspondiente calificación.

PARTE ESPECÍFICA:

- Insistir sobre la importancia que tienen los distintos campos del diseño en la sociedad actual.
- Mostrar al alumno revistas y otros documentos sobre diferentes tipos de diseño y analizar las características formales y funcionales de cada uno de ellos.
- Recordar al alumno la importancia de un diseño bien ideado, que cumpla adecuadamente la función para la cual ha sido creado.
- Insistir en la necesidad de dibujar con un trazo limpio y claro.
- Mostrar a los alumnos imágenes de la obra de los iconos del diseño, en todos sus campos.

6.1. Medios y Recursos Didácticos

Como recurso didáctico básico del profesor, se utilizará las explicaciones y exposiciones de la profesora apoyadas por resúmenes y tablas resúmenes para desarrollar unidades didácticas. Los alumnos también realizarán ejercicios durante la clase, para reforzar los contenidos teóricos, así como la resolución de cuestionarios y tareas.

Las presentaciones y exposiciones estarán apoyadas por presentaciones ordenador y cañón proyector si fuera necesario.

La utilización de recursos muy visuales que se localizan en internet tendrán una especial importancia para la mejor comprensión de las aplicaciones prácticas.

El trabajo práctico será un de los pilares básicos para la mejor comprensión de los contenidos con determinados desarrollos prácticos y visualización del diseño en el grupo.

6.2. Agrupamientos y Espacios

Se desarrollará conjuntamente, en un aula de dibujo y en el aula de informática(cuando sea necesario), los contenidos de Búsqueda de Empleo, Empresa y Diseño y Producción a lo largo del curso junto con los de la propia familia profesional de Diseño.

Las actividades en el aula de Informática se realizarán en grupos alternativos de 2 ó 3 alumnos, al igual que en el aula de dibujo.

6.3. Medidas de atención a la diversidad del alumnado

Se utilizarán las siguientes estrategias para poder atender a la diversidad de motivaciones y capacidades:

- Proponer actividades graduadas en niveles de complejidad, bien sea a través de propuestas de trabajo o bien a través de la utilización de técnicas más adecuadas al nivel de desarrollo y en relación con la destreza de cada alumno

- Formar grupos de trabajo flexibles y heterogéneos donde los alumnos puedan aportar ideas que enriquezcan al resto de compañeros o donde aquellos que tengan un nivel más alto de conocimientos puedan compartirlos. Así el enriquecimiento es mutuo, ya que los alumnos que puedan tener mas facilidad para aprender unos determinados contenidos van profundizando más en ellos cuando los difundan al resto de los compañeros.

- A lo largo del curso se mantendrá un seguimiento del alumnado, informando al Departamento de Orientación de cualquier problema que se observe para que dicho Departamento adopte las medidas pertinentes.

7. PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO.

Para los alumnos que tengan la materia no superada se establecerán un conjunto de actividades que le permitan alcanzar una grado mínimo de competencias en los contenidos tratados en ella. Este trabajo se ajustará a las capacidades de los alumnos de forma individualizada tratando de que no interrumpa el ritmo normal del resto de las asignaturas.

En el caso de los alumnos que repiten curso se desarrollarán unas actividades de forma individualizada que permitan reforzar los contenidos tratados en aula tratando de adquirir un grado de competencias básico.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Describir las capacidades propias de una forma realista y asociarlas a la toma de decisiones académicas y profesionales. Este criterio valora el nivel de autoconocimiento alcanzado por el alumno y la alumna sobre la competencia demostrada a lo largo de su historia escolar, sus aficiones y motivaciones, como un condicionante significativo a la hora de tomar decisiones sobre su futuro.

2. Elaborar informes de las características de las distintas profesiones a partir de la identificación de indicadores relevantes. Este criterio valora el dominio de las técnicas de consulta y recogida de información de las distintas fuentes, la selección de indicadores para analizar y comparar la oferta profesional (titulación, oferta, salario, promoción...).

3. Analizar las causas que determinan las diferencias existentes en el acceso al mercado laboral entre hombres y mujeres y valorar la aportación de la mujer al desarrollo económico. Este criterio valora el conocimiento adquirido por el alumnado sobre la distribución por sexos en el trabajo, y su nivel de interpretación de las causas que generan diferencias especialmente de tipo cualitativo a la hora de acceder a determinados puestos y salarios.

4. Analizar las particularidades del mundo de la empresa, las relaciones laborales que establecen y la normativa que las regula como una estrategia para la búsqueda de empleo. Este criterio valora el conocimiento adquirido sobre la actividad económica, los procesos de producción, la cualificación y el perfil profesional, el trabajo y su remuneración, las normas básicas y el uso de estrategias de presentación y búsqueda de empleo.

5. Identificar los riesgos laborales existentes en el trabajo en taller conociendo las normas de seguridad y autoprotección a aplicar. Este criterio evalúa la forma de trabajar en el taller con criterios de seguridad y autoprotección y el conocimiento de unas normas de seguridad y salud básicas.

6.- Reflexionar sobre el impacto ambiental de la explotación de los recursos naturales y actividades empresariales. Este criterio evalúa en el alumno su compromiso con la protección del medio ambiente y consumo responsable.

7. Utilizar las herramientas propias de cada actividad profesional de forma idónea a la tarea a desarrollar para evitar su deterioro y evitar los riesgos que se pueden derivar de su uso incorrecto. Este criterio valora además del conocimiento que el alumnado tiene sobre la idoneidad de una determinada herramienta en el proceso productivo en función del material utilizado, del momento y la tarea a desarrollar, el respeto a normas de seguridad e higiene para mantener un entorno de trabajo seguro, ordenado y saludable, y toma de conciencia de los peligros.

8. Reconocer los distintos campos del diseño.

9. Realizar bocetos para los distintos proyectos de diseño. Necesidades e ideas.

10. Realización de arte final al acabar cada proyecto.

11. Realizar los ejercicios de diseño con atención, interés y cuidado.

12. Emplear los elementos plásticos de manera adecuada a la expresión de una idea determinada.

9. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION, Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

9.1. Procedimientos de Evaluación.

La evaluación es **continua**, a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal que las pruebas escritas, ejercicios y trabajos prácticos servirán para valorar el rendimiento académico en cada una de las evaluaciones en cada trimestre y al final del curso, de manera global.

9.2. Criterios de Calificación y Recuperación

La calificación del alumno habrá que tener en cuenta no sólo la cantidad de conocimientos adquiridos, sino que hay que valorar de forma fundamental que el alumno ha adquirido las capacidades propuestas anteriormente en cada Unidad Didáctica.

Se deben así tomar en consideración:

- El trabajo realizado por el alumno en el aula, prácticas, memorias, etc.
- Los resultados obtenidos en las pruebas escritas u orales que se van realizando a lo largo de cada unidad de trabajo y/o al final de cada trimestre.
- La actitud y aptitud del alumno entendidas como la soltura del mismo a la hora de realizar los trabajos, búsqueda de información, aportación de soluciones, limpieza y fiabilidad de los trabajos, etc.

Para establecer la calificación se tendrán en cuenta la asistencia a clase, la cual es obligatoria, las pruebas escritas que se realizarán sobre los conceptos básicos estudiados, además de los **trabajos en grupo** y de las **prácticas en el taller**.

Los porcentajes serán los siguientes:

**70% Pruebas teóricas-prácticas realizadas por escrito sobre los contenidos +
Proyectos y prácticas realizadas en taller.**

30% Actitud desarrollada en la práctica, trabajo en clase y cuaderno del alumno.

Para los alumnos que no superen los objetivos y capacidades propuestas, después de cada evaluación, el profesor propondrá actividades de recuperación, bien con ejercicios escritos ó prácticos.

El profesor de esta materia, será el responsable de la evaluación individual del alumno y del grupo-clase, que participará en la junta de evaluación trimestral del curso.