

Evaluación inicial

Diseño · 2.º de Bachillerato

Diagnóstico de competencias visuales, creativas y de proyecto.
Material listo para imprimir, corregir y registrar.

CURSO

2026 / 2027

DURACIÓN

65 min

PUNTUACIÓN

10 puntos

ACTIVIDADES

10 · 5 bloques

**Recursos ESO**

Materiales para el aula de Secundaria

recursoseso.com

Evaluación inicial · Colección Artes

CONTENIDO DEL RECURSO

Guía docente

Finalidad, aplicación y advertencias de uso.

Prueba del alumnado

10 actividades en 5 bloques + autoevaluación.

Solucionario

Respuestas y criterios de corrección desglosados.

Registro e informe

Ficha individual, registro de grupo y vinculación curricular.

**FINALIDAD**

Comprobar si el alumnado sabe **convertir la necesidad de un usuario en una solución**, que es la pregunta central de esta materia.

DURACIÓN

60-70 minutos (recomendado: 65). Casi todo es análisis y boceto: no se necesita material especial.

MATERIAL

Lápiz, goma, regla y algún color. Los bocetos se hacen **a mano alzada**.

01. Qué evalúa esta prueba

No existe una materia de 1.º que sea requisito de continuidad, así que la prueba **no presupone conocimientos de Diseño** ya aprendidos. **No se piden** la Bauhaus ni las escuelas del diseño en profundidad, la metodología proyectual formal, la tipografía desarrollada, la identidad corporativa completa, la señalética, la ergonomía y la antropometría formales, el packaging desarrollado, el diseño de interiores ni las patentes y marcas: son contenidos de la materia que empieza.

1 · Qué es diseñar		1,75 puntos
2 · Usuario y problema		2 puntos
3 · Comunicación gráfica		3,25 puntos
4 · Producto y espacio		2 puntos
5 · Proyecto de rediseño		1 punto

02. Cómo está construida

CRITERIO DE DISEÑO	PLANTEAMIENTO
Enfoque	Diagnóstico y competencial. Se corrige cómo piensa , no la calidad del dibujo: problema, usuario, idea, forma, función y comunicación.
Tipo de tarea	Se combinan respuesta cerrada, aplicación de procedimientos y tareas competenciales con explicación razonada, evitando la prueba enteramente tipo test.
Formato	10 actividades con varios apartados y 10 puntos exactos, con puntuación parcial por apartado.
Autoevaluación	Al final de la prueba y sin puntuación: recoge la percepción del alumnado sobre su desempeño sin convertirla en calificación.

03. Corrección y registro

- El **solucionario** (págs. 13-17) incluye la respuesta correcta y los criterios de puntuación por apartado, para homogeneizar la corrección entre docentes.
- La **ficha individual** (pág. 18) convierte la puntuación de cada bloque en un nivel diagnóstico por áreas.
- El **registro de grupo** (pág. 19) permite detectar necesidades comunes y fijar prioridades de repaso antes de la sesión de evaluación inicial.
- La **vinculación curricular** (pág. 20) relaciona cada actividad con competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Consolidado

80-100 %

Adecuado

60-79 %

En proceso

40-59 %

Necesita refuerzo

0-39 %

Advertencia de uso

Esta evaluación tiene carácter diagnóstico y orientativo. No pretende reproducir una prueba final del curso anterior ni determinar por sí sola una calificación académica. Conviene comunicar al alumnado que el resultado no cuenta como nota y explicarle para qué sirve.

NOMBRE Y APELLIDOS

GRUPO

FECHA

PUNTUACIÓN

___ / 10

Antes de empezar · no puntúa

¿Has cursado alguna materia de dibujo o de imagen en 1.º? Sirve para interpretar tu resultado.

☐ Dibujo Artístico ☐ Dibujo Técnico Aplicado ☐ Cultura Audiovisual o Volumen ☐ Ninguna

Antes de empezar

Lee cada enunciado con atención y contesta en el espacio previsto. Escribe siempre el procedimiento, no solo el resultado: los pasos también puntúan. Si un ejercicio se te resiste, pasa al siguiente y vuelve al final. **Esta prueba no cuenta como nota:** sirve para saber desde dónde partimos.

1

Qué es diseñar

FORMA, FUNCIÓN Y ANÁLISIS

1,75 puntos

1 ¿Qué es diseñar?

0,75 p



- a) ¿Qué tienen en **común** estos seis objetos, siendo tan distintos? (0,3 p)
- b) Sitúa cada uno en **diseño gráfico, de producto o de espacios e interfaces**. (0,25 p)
- c) ¿En qué se diferencia el **diseño** del **arte**, de la **artesanía** y de la **ingeniería**? No hace falta una definición cerrada. (0,2 p)

2 Análisis de un producto.

1 p



Completa la ficha de análisis.

ASPECTO	TU ANÁLISIS
Función principal	
Usuario	
Forma	
Material	
Fabricación probable	
Ergonomía	
Problema detectado	
Mejora posible	

a) Rellena los ocho apartados. (0,7 p)

b) De todo lo anterior, ¿cuál es el **problema más importante** y por qué ese y no otro? (0,3 p)

3 Necesidad, usuario y problema.

1 p

Una situación real

En un aula muy pequeña, el alumnado deja las **mochilas en el suelo**, junto a las mesas. Se tropieza con ellas, estorban al pasar, se ensucian y en caso de evacuación bloquean el paso. Las mesas no tienen ganchos y las paredes están ocupadas por armarios y corcheras.

- a) Formula el **problema** en una frase. No es «faltan ganchos». (0,2 p)
- b) Define al **usuario** y una **restricción** del contexto. (0,2 p)
- c) Establece **cuatro requisitos** que debería cumplir cualquier solución. (0,25 p)
- d) Dibuja **dos soluciones** rápidas y distintas, y elige una justificando por qué. (0,35 p)

Un envase difícil

Un bote de conserva de vidrio con **tapa metálica a rosca**, etiqueta plástica que rodea todo el cuerpo con el texto en cuerpo muy pequeño y poco contraste, y superficie exterior lisa y resbaladiza.

Tres personas distintas intentan abrirlo: alguien con **movilidad reducida en una mano**, alguien con **baja visión** y una **persona mayor** con poca fuerza de agarre.

- a) ¿Qué **barrera concreta** encuentra cada una de las tres personas? (0,3 p)
- b) Propón **tres modificaciones** que resuelvan esas barreras **sin perjudicar la función** de conservar el alimento. (0,35 p)
- c) Valora el envase en **material, cantidad, reciclaje y reutilización**. (0,25 p)
- d) ¿Alguna de tus mejoras beneficia también a quien **no** tiene ninguna dificultad? (0,1 p)

5 Lenguaje visual y composición.

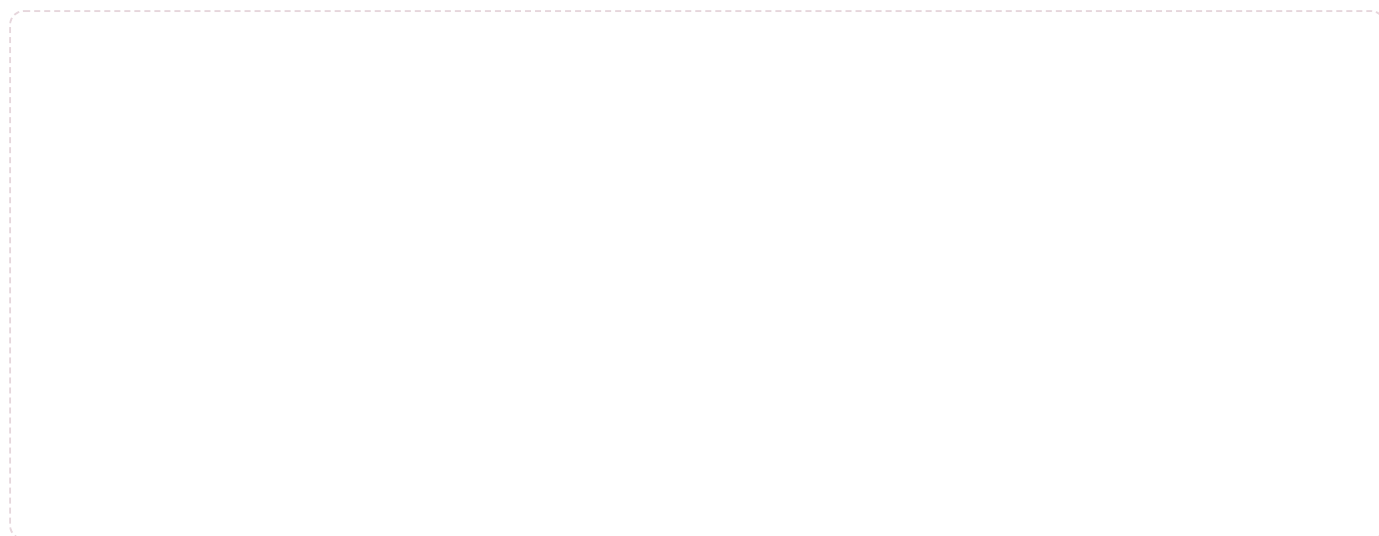
1 p



- a) Marca qué elemento debería verse **primero**, cuál **segundo** y cuál **tercero**. (0,3 p)
- b) Analiza **jerarquía**, **equilibrio**, **contraste** y **relación texto-imagen**. (0,4 p)
- c) Señala **un fallo** del cartel y cómo lo corregirías. (0,3 p)

Encargo

Diseña la propuesta de un **cartel** para anunciar la **exposición de fin de curso** del centro. Debe incluir **título, fecha, lugar** y una **imagen o forma principal**. Bocetado a mano alzada: **no se evalúa la calidad de la ilustración**.



a) Realiza la propuesta. (0,9 p)

b) Explica en qué orden quieres que se lea y cómo lo has conseguido. (0,35 p)



1	2
JORNADAS DE DISEÑO 24 MAY 2027 Sala Norte • 18:30 h	JORNADAS DE DISEÑO 24 MAY 2027 Sala Norte • 18:30 h
3	4
JORNADAS DE DISEÑO 24 MAY 2027 Sala Norte • 18:30 h	JORNADAS DE DISEÑO 24 MAY 2027 Sala Norte • 18:30 h

- a) ¿Cuál de las cuatro versiones **funciona** y qué falla en las otras tres? (0,4 p)
- b) Diseña a mano una **jerarquía** de tres niveles para: **EVENTO • FECHA • INFORMACIÓN SECUNDARIA**. (0,4 p)
- c) ¿Con qué recursos, además del tamaño, se puede crear jerarquía? (0,2 p)

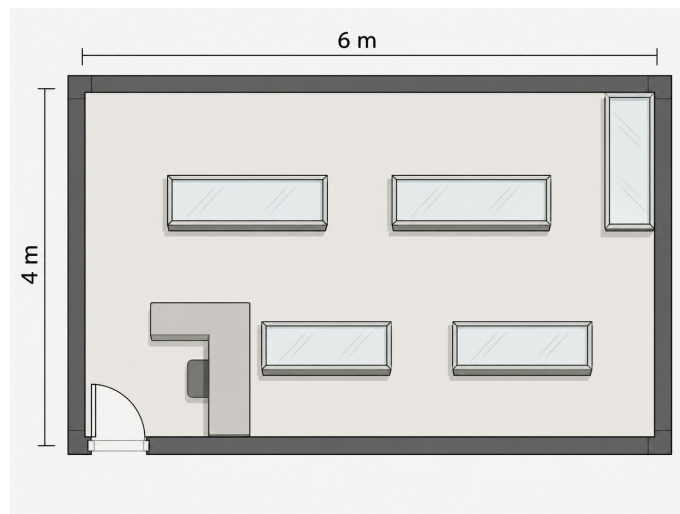
8 Diseño de producto.

1 p

Encargo

Diseña un pequeño **soporte para el móvil** pensado para una **mesa de estudio**, fabricable en una sola pieza.

- a) Define **usuario** y **función**: ¿para qué se usa el móvil en una mesa de estudio? (0,2 p)
- b) Dibuja **dos bocetos** distintos. (0,35 p)
- c) Elige uno, indica **dimensiones** aproximadas y **material**. (0,3 p)
- d) ¿Qué has tenido en cuenta para que **no vuelque**? (0,15 p)



La sala tiene problemas de **acceso**, de **circulación** y de **elementos mal situados**.

- Identifica **tres problemas** concretos del plano. (0,3 p)
- Redibuja la planta reorganizándola. (0,4 p)
- Justifica tu propuesta en términos de **recorrido**, **accesibilidad** y **visibilidad**. (0,3 p)

10 Mini proyecto de rediseño.

1 p

Proyecto

Elige un objeto cotidiano que presente un problema real —botella, paraguas, mochila, papelería, envase de comida— y rediseñalo conceptualmente.

- a) Problema y usuario. (0,2 p)
- b) Dos bocetos distintos. (0,3 p)
- c) Solución elegida y material. (0,25 p)
- d) Sostenibilidad y justificación de la decisión. (0,25 p)

Antes de entregar: ¿cómo te has sentido?

Esta parte **no puntúa**. Nos ayuda a saber cómo has vivido la prueba. Marca la casilla que mejor te represente.



Muy seguro/a

☐

Bastante seguro/a

☐

Algunas dificultades

☐

Muchas dificultades

☐

¿Qué parte te ha resultado más fácil?

¿Qué parte te ha resultado más difícil?

¿Hay algún tipo de ejercicio que no recuerdes haber trabajado antes?

Criterio general. Se valora el **procedimiento y el razonamiento**, no solo el resultado. Una respuesta incompleta pero bien encaminada recibe parte de la puntuación del apartado, y una respuesta correcta sin justificar no obtiene la puntuación entera cuando el apartado pide justificarla.

1

Qué es diseñar

SOLUCIONES

1,75 puntos

1 ¿Qué es diseñar?

0,75 p

- a) Todos han sido **proyectados** antes de existir, para **alguien** y con una **finalidad**, y todos están pensados para **reproducirse**. Se acepta cualquier formulación que recoja la idea de intención previa y de destinatario. No puntúa «todos son bonitos».
- b) Gráfico: el logotipo y el cartel. De producto: la silla, el envase y la lámpara. De espacios e interfaces: la aplicación. Se admite discutir el envase como gráfico y de producto a la vez, y suma advertirlo.
- c) Frente al **arte**, el diseño responde a un **encargo y a una función**, mientras que el arte no tiene que servir para nada. Frente a la **artesanía**, el diseño se piensa para **reproducirse** y separa quien proyecta de quien fabrica. Frente a la **ingeniería**, el diseño atiende además al **significado y al uso**, no solo a que funcione. Las fronteras son porosas y decirlo suma.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,25 · c) 0,2. **No se exigen definiciones cerradas:** se evalúa el razonamiento.

2 Análisis de un producto

1 p

El objeto es una **botella reutilizable** metálica con tapón de rosca y asa. Respuesta orientativa: función, transportar líquido sin que se derrame; usuario, quien la lleva al centro, al deporte o de excursión; forma, cilindro liso de hombros redondeados que cabe en la mano y en un portabotellas; material, acero con acabado en pintura mate y tapón de plástico; fabricación, embutición o conformado del metal e inyección del tapón; ergonomía, asa para colgarla de un dedo y tapón con estrías para girarlo; problema, boca ancha que obliga a desenroscar todo el tapón para beber y cuerpo liso que resbala con las manos mojadas; mejora, pico abatible en el tapón o textura en el cuerpo. Criterios de corrección de la ficha:

- a) **Función:** una sola y principal, no una lista. **Usuario:** acotado, no «todo el mundo». **Forma:** descrita por lo que aporta al uso, no por su aspecto. **Material y fabricación:** coherentes entre sí; si el material es plástico rígido y hay formas curvas continuas, lo probable es el moldeado por inyección. **Ergonomía:** cómo se agarra, con cuánta fuerza, en qué postura. **Problema:** algo que ocurre al usarlo, no una opinión estética. **Mejora:** debe responder al problema anterior.
- b) Se puntúa la **jerarquización:** elegir un problema y decir por qué es más importante —porque afecta a más usuarios, porque impide la función principal, porque tiene consecuencias de seguridad— es exactamente lo que hace un diseñador antes de proyectar. Un listado de problemas sin priorizar no puntúa aquí.

Puntuación: a) 0,7, 0,0875 por apartado · b) 0,3. La coherencia entre **problema** y **mejora** se penaliza si falla, aunque ambos por separado sean razonables.

3 Necesidad, usuario y problema

1 p

- a) El problema bien formulado no nombra la solución. Algo como: «**no hay dónde dejar las mochilas sin que ocupen el suelo de paso en un aula donde no sobra espacio**». Decir «faltan ganchos» es dar por buena una solución antes de analizar, y es el error más común.
- b) Usuario: alumnado de esa aula, que entra y sale a la vez y con prisa. Restricciones válidas: **aula pequeña**, paredes ocupadas, mesas sin ganchos, necesidad de **vía de evacuación libre**, y que la solución debe servir para muchas mochilas a la vez.
- c) Requisitos válidos: que no invada el paso; que sea accesible sin levantarse o con un gesto; que soporte el peso real de una mochila cargada; que no dañe la mesa ni la pared; que sea barato y replicable; que no obstaculice la evacuación. Deben ser **comprobables**, no deseos.
- d) Las dos soluciones deben ser **realmente distintas** —no dos versiones del mismo gancho— y la elección debe apoyarse en los requisitos de c). Ese encadenamiento es lo que se evalúa.

Puntuación: a) 0,2 · b) 0,2 · c) 0,25 · d) 0,35. **No se evalúa el dibujo:** se evalúa el pensamiento de diseño.

Nota al docente. El apartado a) es el más revelador de toda la prueba: distingue a quien analiza de quien salta directamente a la solución. Conviene anotarlo aparte.

4 Diseño inclusivo y sostenible

1 p

- a) Con **movilidad reducida en una mano**: no puede sujetar el bote y girar la tapa a la vez, y la superficie lisa impide apoyarlo contra el cuerpo. Con **baja visión**: el texto es pequeño y de bajo contraste, y la etiqueta rodea todo el cuerpo sin un punto de referencia. **Persona mayor**: la rosca metálica exige una fuerza de agarre que quizá no tiene, agravada por lo resbaladizo del vidrio.
- b) Modificaciones válidas: **textura o nervios** en el cuerpo y en la tapa para agarrar; tapa de mayor diámetro o con lengüeta que haga **palanca**; una base que permita apoyar y girar con una mano; **tipografía mayor y con contraste**, con la información esencial en una cara y no envolviendo; y un relieve o muesca que sirva de referencia táctil. Todas deben mantener el **cierre hermético**: si la mejora estropea la conservación, no puntúa.
- c) El **vidrio** es reciclable indefinidamente y reutilizable como recipiente, pero pesa y encarece el transporte. La **tapa metálica** es reciclable si se separa. La **etiqueta plástica** que rodea todo el cuerpo es lo peor del conjunto: dificulta el reciclado del vidrio si no se retira. Se valora señalar que el envase aprovechable como bote es un punto a favor.
- d) Sí, y es la idea clave: una tapa con textura, un texto legible o una apertura que no exija fuerza **le sirven a todo el mundo**. El diseño pensado para quien tiene más dificultad suele mejorar el producto para todos. Reconocerlo puntúa el apartado entero.

Puntuación: a) 0,3, 0,1 por perfil · b) 0,35, y no puntúa una mejora que impida conservar el alimento · c) 0,25 · d) 0,1.

5 Lenguaje visual y composición

1 p

Cartel *Muestra de cine de otoño*. Orden esperable: **1** el título, **2** la fecha y el lugar, **3** la información de horario y entrada. Es un cartel correcto, con fallos concretos: la **fecha**, del mismo color y casi del mismo peso que la segunda línea del título, **compite** con él; hay **dos lemas** en letra pequeña y espaciada —«Otras historias también nos unen» y «Buen cine para otros tiempos»— que dicen casi lo mismo y restan limpieza; y el horario queda en el último nivel, cuando es un dato necesario para asistir. Criterios:

- a) El orden de lectura lo marcan **tamaño, contraste y posición**. Lo habitual en un cartel de acto: primero de qué va, después cuándo y dónde, y por último el resto. Se puntúa que el orden propuesto sea **coherente con lo que el cartel anuncia**.
- b) Debe usar los cuatro términos con sentido: **jerarquía** —¿hay tres niveles claros?—, **equilibrio** —¿el peso está repartido?—, **contraste** —¿se lee de lejos?— y **relación texto-imagen** —¿la imagen aporta o solo rellena?—.
- c) Se exige un fallo **concreto** y una corrección **accionable**: «subir el cuerpo de la fecha», «separar el título de la imagen», «oscurecer el fondo detrás del texto». No puntúa «queda soso».

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,4, 0,1 por término · c) 0,3.

6 Diseño gráfico y comunicación

1,25 p

No hay solución correcta. Rúbrica:

Jerarquía 0,30 — hay tres niveles claros y el orden de lectura funciona.

Legibilidad 0,25 — el texto se lee, incluso imaginado a distancia.

Composición 0,20 — el conjunto está organizado y equilibrado.

Contraste 0,15 — el cartel destaca y separa figura de fondo.

Relación forma-mensaje 0,25 — la imagen o forma principal tiene que ver con lo que se anuncia.

Debe contener los **cuatro datos**: título, fecha, lugar e imagen. Faltar uno resta directamente, porque un cartel que no informa no cumple su función por bello que sea.

- b) Debe explicar el orden y **con qué recurso** lo ha conseguido: tamaño, posición, color, aislamiento. Es el apartado que distingue la decisión consciente del acierto casual.

Puntuación: a) 0,9 según la rúbrica · b) 0,35. **No se evalúa la calidad de la ilustración**: un cartel de formas geométricas bien jerarquizado puntúa más que un dibujo excelente ilegible.

- a) Funciona la **4**. Fallan la **1**, por **cuerpo insuficiente**; la **2**, por mezclar **tres tipografías** de estilos opuestos —rotulada a pincel, condensada con remates y mecanográfica—; y la **3**, por **contraste insuficiente** entre texto gris claro y fondo claro. Fallos que deben identificarse: **cuerpo insuficiente**, que impide leer a la distancia de uso; **exceso de tipografías**, que rompe la unidad y confunde la jerarquía; **contraste insuficiente** entre texto y fondo, que es el fallo más grave porque afecta a la accesibilidad; y la versión correcta, con tres niveles claros y una o dos familias.
- b) Debe distinguirse **tres niveles** a simple vista, con el evento dominante, la fecha en segundo plano y la información secundaria claramente subordinada. Se corrige la jerarquía, **no la caligrafía**.
- c) Recursos válidos: **grosor** —negrita frente a regular—, **color** y contraste, **mayúsculas y minúsculas**, **espacio en blanco** alrededor, **posición** en la página y cambio de **familia**. El espacio es el más olvidado y el más eficaz: aislar un elemento lo jerarquiza sin agrandarlo.

Puntuación: a) 0,4 — 0,1 por identificar la correcta y 0,1 por cada fallo · b) 0,4 · c) 0,2, 0,1 por recurso.

4

Producto y espacio

SOLUCIONES

2 puntos

8 Diseño de producto

1 p

- a) En una mesa de estudio el móvil se usa sobre todo **en vertical para consultar y en horizontal para ver vídeo**, y a menudo debe cargarse mientras está apoyado. Definir eso condiciona todo lo demás: un soporte que no deje pasar el cable no sirve. Usuario: quien estudia en una mesa con poco espacio.
- b) Los dos bocetos deben proponer **principios distintos** —una cuña, un plegado, una ranura, un apoyo en dos puntos—, no dos variantes del mismo.
- c) Dimensiones coherentes con un móvil: entre 7 y 9 cm de anchura útil y una altura que no tape la pantalla. Material coherente con «una sola pieza»: chapa plegada, plástico moldeado, madera fresada o cartón rígido.
- d) Para que no vuelque: **base más profunda** que la altura del apoyo, peso o superficie de contacto suficiente, y ángulo que mantenga el centro de gravedad del móvil **dentro** de la base. Es el apartado técnico de la actividad y el que más se falla.

Puntuación: a) 0,2 · b) 0,35 · c) 0,3 · d) 0,15. Suma advertir el paso del cable de carga, que casi nadie prevé.

9 Espacio y experiencia del usuario

1 p

- a) Midiendo sobre la cota de 6 m: la **puerta**, en la esquina inferior izquierda, tiene unos 60 cm de paso; el **mostrador en L** junto a la entrada casi toca el primer expositor inferior y cierra el paso hacia la derecha; los **pasillos** entre expositores y paredes quedan entre 60 y 90 cm; y el **expositor vertical** de la esquina superior derecha queda encajonado y fuera del recorrido. Problemas esperables: el **mostrador junto a la puerta** obliga a rodearlo nada más entrar y crea un tapón; los expositores **estrechan el paso** por debajo del ancho necesario para una silla de ruedas; y la **zona del fondo** queda fuera de cualquier recorrido, de modo que lo que se exponga ahí no se verá.
- b) Se corrige que la nueva planta resuelva los tres problemas: **recorrido** continuo y sin retrocesos, **paso libre** suficiente, y todos los expositores dentro del itinerario. Suele funcionar liberar la entrada, situar el mostrador al fondo o a un lado, y disponer los expositores en un recorrido perimetral.
- c) La justificación debe usar los tres términos: por dónde se entra y se sale sin cruzarse, qué anchura queda libre y desde dónde se ve cada pieza. Suma pensar en la **salida**: una sala en la que hay que volver sobre los propios pasos se percibe peor aunque el recorrido sea correcto.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,4 · c) 0,3. **No se exige normativa de accesibilidad**: se evalúa el criterio, no las medidas legales.

10 Mini proyecto de rediseño

1 p

No hay solución correcta. Se corrige que la **secuencia completa** se sostenga: problema → usuario → bocetos → solución → material → sostenibilidad → justificación. Un eslabón que no encaje con el anterior resta más que un boceto flojo.

a) El problema debe ser **real y observado**, no inventado, y el usuario acotado. Problemas válidos habituales: la botella que suda y moja la mesa, el paraguas que gotea al entrar, la mochila que no se sostiene de pie, la papelera cuya tapa obliga a tocarla.

b) Dos bocetos con **principios distintos**.

c) Material coherente con la función, el uso y el coste del objeto.

d) La sostenibilidad debe ser **concreta**: monomaterial para facilitar el reciclaje, piezas separables, menos material, vida útil más larga o reparabilidad. No puntúa «usaría materiales ecológicos». Y la justificación debe volver al problema del apartado a).

Puntuación: a) 0,2 · b) 0,3 · c) 0,25 · d) 0,25. Es la actividad que mejor anticipa el curso: **el profesor debe poder ver cómo piensa**, no solo el resultado.

Resumen para la corrección

BLOQUE	ACTIVIDADES	PUNTOS	QUÉ INFORMA ESTE BLOQUE
1 • Qué es diseñar	1, 2	1,75	Si entiende qué comparten los objetos de diseño y analiza un producto con criterio.
2 • Usuario y problema	3, 4	2	Si formula el problema sin nombrar la solución y diseña pensando en quien tiene dificultades.
3 • Comunicación gráfica	5, 6, 7	3,25	Si construye jerarquía, legibilidad y relación entre forma y mensaje.
4 • Producto y espacio	8, 9	2	Si resuelve un objeto y reorganiza un espacio pensando en el recorrido del usuario.
5 • Proyecto de rediseño	10	1	Si encadena problema, usuario, propuesta, material y justificación sin que se rompa.
TOTAL	10 actividades	10	

Hoja de corrección rápida

ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
MÁXIMO	0,75	1	1	1	1	1,25	1	1	1	1	10
OBTENIDO											

ALUMNO / ALUMNA

GRUPO

FECHA

ÁREA EVALUADA	PUNTOS	%	NIVEL DIAGNÓSTICO
1 • Qué es diseñar	/ 1,75		
2 • Usuario y problema	/ 2		
3 • Comunicación gráfica	/ 3,25		
4 • Producto y espacio	/ 2		
5 • Proyecto de rediseño	/ 1		
TOTAL	/ 10		

Escala de interpretación

NIVEL	RESULTADO	LECTURA PEDAGÓGICA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN
Consolidado	80–100 %	El aprendizaje previo es sólido. Puede avanzar sin refuerzo y asumir tareas de ampliación o de apoyo a iguales.
Adecuado	60–79 %	Base suficiente con lagunas puntuales. Bastará con repaso incorporado a las primeras unidades.
En proceso	40–59 %	El aprendizaje no está afianzado. Conviene dedicar sesiones específicas de repaso antes de introducir contenidos que dependan de esta área.
Refuerzo	0–39 %	Se detectan carencias que condicionarán el curso. Valorar medidas de refuerzo, materiales adaptados y coordinación con el equipo docente y la familia.

Fortalezas detectadas

Aprendizajes que requieren refuerzo

Autoevaluación del alumno y observaciones

Recordatorio

El resultado de esta prueba es un punto de partida, no una etiqueta. Conviene contrastarlo con la observación de aula de las primeras semanas y con la información del curso anterior antes de tomar decisiones sobre agrupamientos o medidas de refuerzo.

N.º	ALUMNO / ALUMNA	1 · QUÉ ES /1,75	2 · USUARIO /2	3 · GRÁFICO /3,25	4 · PRODUCTO /2	5 · REDISEÑO /1	TOTAL /10
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
MEDIA DEL GRUPO							

Necesidades generales detectadas

☐ Qué es diseñar
 ☐ Usuario y problema
 ☐ Comunicación gráfica
 ☐ Producto y espacio
 ☐ Proyecto de rediseño

Prioridades de repaso para el primer trimestre

Relación entre cada actividad, la competencia específica y el criterio de evaluación de Diseño del RD 243/2022. La materia tiene **seis competencias específicas**.

ACT.	APRENDIZAJE EVALUADO	COMP. ESPECÍFICA	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
1	Forma, función y campos del diseño	CE1	1.1	A. Concepto, historia y campos del diseño — relación entre forma y función
2	Análisis crítico de un producto	CE1 · CE2	1.2 · 2.2	A. Concepto y campos del diseño — análisis de soluciones de diseño existentes
3	Del problema del usuario a la propuesta	CE4 · CE5	4.1 · 5.1	B. Configuración formal y metodología — planificación y respuesta a una necesidad
4	Diseño inclusivo y sostenible	CE2 · CE6	2.2 · 6.3	B y D — intervención del diseño inclusivo y valoración del impacto
5	Análisis compositivo de una pieza gráfica	CE3	3.1 · 3.2	C. Diseño gráfico — estructuras compositivas y relaciones formales
6	Proyecto de cartel	CE3 · CE6	3.2 · 6.1	C. Diseño gráfico — proyectos elementales de comunicación visual
7	Jerarquía tipográfica y legibilidad	CE3	3.1	C. Diseño gráfico — organización de la información y legibilidad
8	Diseño de un producto sencillo	CE5 · CE6	5.1 · 6.1	D. Diseño tridimensional — proyectos elementales de diseño industrial
9	Espacio, recorrido y accesibilidad	CE6	6.1 · 6.3	D. Diseño tridimensional — diseño de espacios y experiencia del usuario
10	Rediseño completo de un objeto	CE4 · CE5	4.1 · 5.2	Transversal — metodología, generación de propuestas y evaluación crítica

Competencias específicas implicadas

CE1	Reconocer la relación entre forma, función y significado en los objetos de diseño.
CE2	Analizar la historia, las funciones y el impacto del diseño.
CE3	Reconocer y aplicar estructuras formales, compositivas y comunicativas.
CE4	Planificar proyectos de diseño y organizar el trabajo.
CE5	Generar y evaluar críticamente propuestas creativas.
CE6	Realizar proyectos de diseño sostenibles, inclusivos y técnicamente coherentes.

No hay materia previa obligatoria. El Anexo V no establece ninguna materia de 1.º como requisito de continuidad para Diseño, de modo que esta prueba **no evalúa conocimientos del temario de la materia**, sino competencias visuales, creativas y de proyecto que pueden proceder de distintos sitios. Conviene leer el resultado junto a la respuesta de la pregunta previa: quien viene de Dibujo Técnico Aplicado suele resolver mejor el producto y el espacio, y quien viene de Dibujo Artístico o Cultura Audiovisual, la parte gráfica.

Lo que esta prueba no mide. La **CE2** en su dimensión histórica —los movimientos y corrientes del diseño— no se diagnostica aquí porque es contenido del curso. Y no se evalúa la calidad del dibujo: se evalúa cómo piensa.