ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Didáctica del Diseño en el Bachillerato de Artes: Proyectos de Diseño Gráfico y de Producto

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Didáctica del Diseño en el Bachillerato de Artes: Proyectos de Diseño Gráfico y de Producto de ICUFOR. Este programa está diseñado para docentes y profesionales del ámbito educativo artístico que desean especializarse en la enseñanza del diseño dentro del marco normativo actual, integrando metodologías innovadoras y herramientas tecnológicas adaptadas al contexto del Bachillerato de Artes.

A lo largo de la formación, profundizarás en los fundamentos teóricos y epistemológicos de la didáctica del diseño, dominando el aprendizaje basado en proyectos como metodología central. Conocerás estrategias específicas para desarrollar secuencias didácticas de diseño gráfico y de producto, desde la identidad visual y el diseño editorial hasta el prototipado de objetos y la fabricación digital.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Conocer el marco normativo y curricular del Bachillerato de Artes, identificando las competencias específicas, los saberes básicos y los criterios de evaluación de las materias de diseño.

Dominar el aprendizaje basado en proyectos como metodología vertebradora, diseñando briefings educativos y secuencias didácticas adaptadas al aula de diseño.

Utilizar herramientas digitales y recursos tecnológicos para la enseñanza del diseño, seleccionando las más adecuadas al nivel del alumnado y al contexto del Bachillerato de Artes.

Implementar estrategias de atención a la diversidad y de inclusión en el aula de diseño, fomentando la creatividad y la personalización del aprendizaje del alumnado adolescente.

Fundamentar la práctica docente en diseño, analizando las principales teorías del aprendizaje y los modelos didácticos aplicables a las disciplinas proyectuales.

Aplicar los fundamentos del diseño gráfico y del diseño de producto en contextos educativos, desarrollando propuestas didácticas que integren procesos manuales y digitales.

Diseñar instrumentos de evaluación específicos para proyectos de diseño, incorporando rúbricas analíticas, portafolios de proceso y modalidades de autoevaluación y coevaluación.

Elaborar una programación didáctica completa para una materia de diseño del Bachillerato de Artes, integrando situaciones de aprendizaje, conexiones interdisciplinares y mecanismos de mejora continua de la práctica docente.

Temario

01 Marco normativo y curricular del Bachillerato de Artes en relación con las materias de diseño

1.1. Estructura general del Bachillerato de Artes en el sistema educativo español
1.2. Regulación curricular de las materias de diseño en el marco de la LOMLOE
1.3. Competencias clave y perfil de salida del alumnado del Bachillerato de Artes
1.4. Relación entre las materias de diseño y otras asignaturas del itinerario artístico
1.5. Implicaciones del marco normativo para la planificación docente en diseño

02 Fundamentos teóricos y epistemológicos de la didáctica del diseño

2.1. Naturaleza del conocimiento en diseño: entre la teoría, la técnica y la creatividad
2.2. Principales teorías del aprendizaje aplicadas a la enseñanza del diseño
2.3. Modelos didácticos específicos para la enseñanza del diseño
2.4. Desarrollo del pensamiento visual y la alfabetización gráfica en la adolescencia
2.5. El papel del profesorado como mediador entre la cultura del diseño y el alumnado
2.6. Investigación educativa en didáctica del diseño: estado de la cuestión y principales líneas de estudio

Temario

03 El aprendizaje basado en proyectos como metodología vertebradora de la enseñanza del diseño

3.1. Fundamentos pedagógicos del aprendizaje basado en proyectos
3.2. El proyecto de diseño como eje articulador del currículo: especificidades del ABP en las disciplinas proyectuales
3.3. Fases del proyecto de diseño adaptadas al contexto del Bachillerato de Artes
3.4. Diseño de briefings educativos eficaces para proyectos de diseño gráfico y de producto
3.5. Gestión del tiempo y planificación temporal de los proyectos en el aula
3.6. Estrategias para fomentar la autonomía y la autorregulación del alumnado durante el proceso proyectual
3.7. Integración del trabajo individual y el trabajo colaborativo en proyectos de diseño

Temario

04 Fundamentos del diseño gráfico aplicados a la enseñanza en el Bachillerato de Artes

4.1. Elementos constitutivos del lenguaje visual y la comunicación gráfica
4.2. Principios de percepción visual y retórica de la imagen en el diseño gráfico
4.3. Ámbitos profesionales del diseño gráfico con mayor potencial didáctico
4.4. Procesos y flujos de trabajo profesionales en diseño gráfico: adaptación al aula
4.5. Cultura visual contemporánea y referentes del diseño gráfico para el alumnado de Bachillerato
4.6. Selección y secuenciación de contenidos de diseño gráfico para primero y segundo de Bachillerato

Temario

05 Didáctica de los proyectos de diseño gráfico: planificación, desarrollo y estrategias de aula

5.1. Tipologías de proyectos de diseño gráfico para el Bachillerato de Artes
5.2. Diseño de secuencias didácticas completas para proyectos de diseño gráfico
5.3. Integración de procesos manuales y digitales en los proyectos de diseño gráfico
5.4. Estrategias metodológicas específicas para el aula de diseño gráfico
5.5. Gestión de la diversidad de ritmos y niveles creativos en los proyectos de diseño gráfico
5.6. Dificultades habituales del alumnado en los proyectos de diseño gráfico y estrategias de intervención docente
5.7. Propuestas prácticas desarrolladas: ejemplificación de proyectos completos de diseño gráfico para el aula

Temario

06 Fundamentos del diseño de producto aplicados a la enseñanza en el Bachillerato de Artes

6.1. Principios esenciales del diseño de producto: función, forma, materiales y usuario
6.2. Materiales y procesos de fabricación con aplicación didáctica en el Bachillerato
6.3. Ámbitos del diseño de producto con mayor relevancia educativa: objetos cotidianos, diseño sostenible y microarquitectura efímera
6.4. Sistemas de representación y comunicación del proyecto de producto
6.5. Cultura material y referentes del diseño de producto para la formación del alumnado

Temario

07 Didáctica de los proyectos de diseño de producto: planificación, desarrollo y estrategias de aula

7.1. Tipologías de proyectos de diseño de producto para el Bachillerato de Artes
7.2. Diseño de secuencias didácticas completas para proyectos de diseño de producto
7.3. El taller como espacio de aprendizaje: organización, seguridad y gestión de recursos
7.4. Gestión del proceso de prototipado: del boceto inicial al modelo funcional
7.5. Estrategias metodológicas específicas para el aula de diseño de producto
7.6. Dificultades habituales del alumnado en proyectos de diseño de producto y estrategias de intervención docente
7.7. Propuestas prácticas desarrolladas: ejemplificación de proyectos completos de diseño de producto para el aula

Temario

08 Herramientas digitales y recursos tecnológicos para la enseñanza del diseño gráfico y de producto

8.1. Criterios pedagógicos para la selección e integración de herramientas digitales en el aula de diseño
8.2. Herramientas digitales para el diseño gráfico en el Bachillerato
8.3. Herramientas digitales para el diseño de producto en el Bachillerato
8.4. Recursos digitales complementarios para la documentación, presentación y difusión de proyectos
8.5. Gestión del aula digital: organización de archivos, flujos de entrega y retroalimentación en línea

Temario

09 Evaluación del aprendizaje en proyectos de diseño gráfico y de producto

9.1. Desafíos específicos de la evaluación en las disciplinas de diseño
9.2. Marco competencial para la evaluación: competencias específicas y criterios de evaluación del currículo
9.3. Instrumentos de evaluación adaptados a los proyectos de diseño
9.4. Modalidades de evaluación y su aplicación en el aula de diseño
9.5. La calificación en proyectos de diseño: ponderación de dimensiones y comunicación de resultados
9.6. Diseño de situaciones de aprendizaje evaluables vinculadas a los proyectos de diseño

10 Atención a la diversidad, inclusión y desarrollo de la creatividad en el aula de diseño

10.1. Diversidad del alumnado en el Bachillerato de Artes: perfiles, motivaciones y necesidades
10.2. Diseño universal para el aprendizaje aplicado a la enseñanza del diseño
10.3. Estrategias de personalización y adaptación de los proyectos de diseño
10.4. Fomento de la creatividad y gestión de los bloqueos creativos en el alumnado adolescente

Temario

11 Interdisciplinariedad, conexión con el entorno profesional y proyección cultural de los proyectos de diseño

11.1. Integración interdisciplinar de los proyectos de diseño con otras materias del Bachillerato de Artes
11.2. Colaboración con el entorno profesional, institucional y cultural
11.3. Orientación académica y profesional del alumnado hacia los estudios superiores de diseño
11.4. Proyección y difusión de los proyectos del alumnado en el entorno escolar y comunitario

Temario

12 Programación didáctica de diseño para el Bachillerato de Artes: elaboración, implementación y mejora continua

12.1. La programación didáctica como instrumento de planificación docente en las materias de diseño
12.2. Diseño de la secuencia de proyectos a lo largo del curso: criterios de ordenación y progresión
12.3. Elaboración de situaciones de aprendizaje integradas en torno a proyectos de diseño
12.4. Recursos materiales, espaciales y organizativos para la implementación de la programación
12.5. Evaluación de la práctica docente y mecanismos de revisión y mejora de la programación
12.6. Elaboración del proyecto final del curso: diseño de una programación didáctica propia para una materia de diseño del Bachillerato de Artes

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06

Contenidos actualizados

Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07

El curso, por escrito

Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08

Autónomo, pero acompañado

Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09

Enseñanza adaptada

Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10

Estudio sencillo e intuitivo

Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

