

OBJETIVOS

Determinar los elementos que intervienen en la Comunicación Visual.

Valorar la televisión como medio de comunicación que utiliza lenguajes visuales y apreciación del medio como soporte publicitario.

Activar la capacidad perceptiva y la imaginación, utilizando distintos recursos plásticos para simplificar, deformar y variar imágenes, dándoles otros valores y significados.

Representar la figura humana atendiendo a su estructura y proporciones, además de reconocer los elementos más llamativos del lenguaje del rostro y del cuerpo.

Analizar y representar las formas en la naturaleza y el paisaje urbano.

Conocimiento de Los fundamentos del diseño y sus diferentes áreas.

Conocer las normas y convenciones de los distintos Sistemas Representación

(Diédrico, Axonométrico, Perspectiva Cónica), y aplicarlas en el diseño tanto de espacios como de piezas y objetos sencillos.

Conocimiento de las principales Figuras Geométricas, así como de las principales construcciones de Tangencias y Enlaces y sobre todo sus Aplicaciones a Diseño Gráfico.

Valorar el Patrimonio Histórico-Artístico, especialmente en lo referente al entorno del Centro, reconociendo el valor estético y plástico de Construcciones singulares, o de piezas de museos de la zona.

Valoración de distintos medios audiovisuales (fotografía, cine...), como elementos de comunicación con un lenguaje y una expresividad específicos.

Utilización del Ordenador y distintos programas de dibujo como herramienta de trabajo y valoración de su funcionalidad y de sus cualidades expresivas.

CONTENIDOS

BLOQUE Nº 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

BLOQUE Nº 2: DIBUJO TÉCNICO

BLOQUE Nº 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

BLOQUE Nº 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

Utilizar recursos informáticos, muy presentes en el campo del diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador, la fotografía y la edición videográfica.

Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Realizar trabajos artísticos experimentando y utilizando diversas técnicas de expresión gráfico plástica (dibujo artístico, pintura, grabado...).

Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos, distinguiendo y valorando las diferentes fases del mismo.

Elaborar trabajos multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas específicas de cada uno de los medios, en función de los objetivos prefijados.

Manejar los procesos básicos del dibujo técnico con rigor y precisión, aplicándolos a sus diseños personales.

Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica para describir objetivamente las formas.

Identificar los diferentes elementos que forman el lenguaje audiovisual y multimedia y los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual concreto.

Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de nuestro entorno cotidiano y nuestro patrimonio cultural (obras de arte, diseño, multimedia...).

ASPECTOS MÍNIMOS CURRICULARES PARA SUPERAR LA ASIGNATURA.

Para superar la asignatura, el alumno deberá, como mínimo, ser capaz de:

Crear sensación de volumen en el plano utilizando el claroscuro y las perspectivas isométricas, cónicas u oblicuas.

Entender el proceso de creación artística y sus fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo.

Saber analizar esquemas compositivos de una obra de arte y aplicarlo en sus propias creaciones.
Conocer los principios, los procesos de elaboración y la historia del diseño gráfico e industrial.
Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

Saber realizar trazados geométricos básicos y aplicarlos al diseño de producciones propias.
Diferenciar los distintos elementos que envuelven a la publicidad y hacer sus propias creaciones aplicando lo aprendido.

Reconocer los fundamentos y evolución de la imagen fija y en movimiento.

Utilizar el lenguaje escultórico adecuadamente.

Utilizar distintos materiales y aplicar diversas técnicas en la realización de proyectos plásticos valorando las posibilidades expresivas de las imágenes mentales.

Analizar, observar y buscar información sobre imágenes artísticas y representativas de los diferentes estilos y movimientos de la Historia del arte occidental.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

A lo largo del presente Curso Académico, se realizarán 3 evaluaciones, en las que se incluye la Evaluación inicial.

Actividades:

Son de obligada realización, aquellos trabajos que no se presenten serán calificados con cero puntos. SIEMPRE en la fecha o plazos estipulados

Calificación de la Evaluación: La calificación de cada Evaluación estará formada por:

Nota media de las actividades: 50%, (en el caso de no haber prueba teórico práctica el 30% de la nota se sumara a este apartado).

Prueba/s Teórico-práctica/s: 30 % (De darse el caso, obtenida la media del total de varios parciales).

Aspectos actitudinales: 20%

CRITERIOS PARA LA RECUPERACION DEL ALUMNADO

Durante el curso, los alumnos que no superen las evaluaciones establecidas serán objeto de un seguimiento individualizado.

Repetir las actividades defectuosas, (a criterio del profesor).

En el caso en que esta mejora no se produzca, el alumno podrá recuperar la asignatura presentándose a una Prueba de Recuperación de la asignatura por evaluaciones.

Para superar la materia (sin necesidad de presentarse a la Prueba Extraordinaria), se ha de obtener una nota no inferior a 5 puntos. Una vez superada, la nota final del curso sería la media de las evaluaciones aprobadas durante el curso, teniéndose en cuenta en la ponderación global, en todo caso, el tipo de evolución (positiva o no) del alumno.

Para aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura, o como consecuencia de una pérdida de evaluación continua se realizará una prueba en Junio

. Dicha prueba consistirá en un examen teórico práctico de toda la materia. Esta prueba se valorará según los criterios de evaluación contenidos en la programación.

Para superar la asignatura en la prueba extraordinaria y, por tanto, la materia, se calificará de la siguiente manera:

30% trabajos realizados

20% aspectos actitudinales como evolución de evaluaciones ordinarias, superación, interés.....

50% nota de la prueba teórico practica.