

ÁSIGNATURA:	E. Plástica Visual y Audiovisual	CURSO:	4º	HORAS/SE M.:	3
--------------------	---	---------------	-----------	-------------------------	----------

QUÉ APRENDER (UNIDADES DIDÁCTICAS)		
1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
<p>0. Presentación de la asignatura. - Evaluación inicial. - Materiales.</p> <p>INSTRUMENTOS D E DIBUJO Soportes: papel de dibujo, tablero de dibujo, recursos informáticos. Instrumentos de trazado: lápiz, portaminas, juego de escuadras, compás, bigotera, estilógrafos. Instrumentos de medida: reglas graduadas, transportador de ángulos. Consecución de los diversos ángulos que pueden obtenerse con un juego de escuadras. Colocación y desplazamiento de un juego de escuadras. Trazado de paralelas con un juego de escuadras. Trazado de perpendiculares con un juego de escuadras. Uso y conservación del compás.</p> <p>NORMALIZACIÓN Normalización: normas de representación, normas de dimensionado y normas de designación. Documentación técnica: especificaciones, reglamentos, normas.</p> <p>DISEÑO INDUSTRIAL: REPRESENTACIÓN DE OBJETOS Método de las vistas. Denominación de las Vistas. Método de representación del primer diedro. Selección de vistas. Vistas libres y vistas parciales. Líneas normalizadas. Prioridad de líneas coincidentes. Escalas normalizadas. Croquizado. Consecución del método de vistas a partir del sistema diédrico. Denominación de las vistas. Representación según el método del primer diedro.</p>	<p>PROYECTAR Y CREAR ESPACIO Diseñar espacio. La perspectiva cónica. Tipos de perspectiva cónica. Intervención en el espacio. Nuevas tecnologías para la transformación del espacio.</p> <p>DISEÑO ECOLÓGICO Diseño ecológico y obsolescencia programada. Publicidad y ética. Representar el objeto. Métodos en construcción en volumen. Proceso de diseño. Estructura y composición: equilibrio visual, ritmo, luz, y color como recursos compositivos. Leyes compositivas: simetría, ley dela balanza, sección áurea.</p> <p>LA IDENTIDAD Proceso de creación. Materiales, técnicas y procedimientos. El grabado y la estampación. La imagen digital. Lenguaje y análisis formal. El arte en la sociedad. EL arte en la historia. Arte urbano. Entre el arte y el activismo. El simbolismo y la metáfora. Poesía visual. Retoque e imagen digital.</p>	<p>PROGRAMAS DE MAPA DE BITS Y DE MONTAJE AUDIOVISUAL -Herramientas de selección, pintura, retoque, borrador, texto, mover, recorte, visualización, precisión, capas y color. -Utilización de programas de edición de imagen, vídeo o animación.</p> <p>IMAGEN Y NARRACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL Comunicación y lenguaje visual. Narrativa gráfica. Técnica del cómic. Estrategias audiovisuales. Discurso narrativo. Elementos de la imagen audiovisual: la luz, el encuadre, el tiempo, el sonido. El guión cinematográfico: StoryBoard. Animación. Sonido. Montaje. Estrategias audiovisuales. Lectura subjetiva, lectura objetiva. Publicidad y ética. Imagen y manipulación: la ideología, los estereotipos, la persuasión.</p>

OBJETIVOS

<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen 1. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc. 2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 3. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva. 4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 5. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. 7. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
--

8. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
9. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
10. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
12. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
15. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
16. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
17. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
18. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
19. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
20. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
21. Conocer lugares geométricos y definirlos.
22. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
23. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
24. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
25. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
26. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
27. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
28. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
29. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
30. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
31. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

CÓMO APRENDER (METODOLOGÍA, ORGANIZACIÓN, MATERIAL, NORMAS ESPECÍFICAS,...)

Materiales necesarios y básicos que el alumno debe tener en clase en todo momento:

- Cuaderno de láminas de dibujo, portafolios para los apuntes, escuadra y cartabón de 21 cm., regla de 30 cm., portaminas 0.5 mm., compás, goma de borrar, lápiz 2B.

Cuando la actividad a desarrollar requiera de otros materiales, el/la profesor/a de la asignatura informará al alumnado, con una semana de tiempo acerca de los materiales a utilizar.

LIBRO DE TEXTO: NO HAY

OBSERVACIONES:

la asignatura se imparte en 3 horas semanales, es importante que el/la alumno/a se esfuerce en el trabajo que realice en el aula.

El alumno debe presentar los trabajos en la fecha establecida, de no ser así obtendrá una calificación de 0 en el trabajo que falte; si deja de entregar un trabajo en la misma evaluación, se entiende la no presentación sin justificación en tiempo, la calificación de la evaluación será inferior a 5.

Con la debida justificación del centro de salud se podrá entregar el trabajo sólo dos días después de la fecha señalada, restándose un punto por cada día de retraso a la calificación obtenida.

No se recogerán trabajos fuera de plazo.

Al examen, en caso de que lo hubiese, se debe acudir con el material indicado en esta hoja y durante la marcha del curso. En el caso de que esto no se cumpla no se facilitará dicho material por parte del profesorado, ni se podrá pedir a compañeros durante el examen.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación sistemática en el aula.
- Proceso de trabajo del alumno recogido en el cuaderno del /la profesor/a.
- Desarrollo del trabajo práctico y resultado final.
- Entrega de trabajos dentro de los plazos fijados.
- Actitud en clase hacia la materia (interés, atención, traer el material necesario...)
- Respeto hacia el resto de compañero/as y profesor/a.
- Tarea para casa.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PARA OBTENER LA NOTA DE LA EVALUACIÓN SE CONSIDERARÁN LOS SIGUIENTES PORCENTAJES

PRUEBAS TRABAJOS ACTITUD

% 90 % 10 %

Identificar los instrumentos de trazado y los instrumentos de medida, así como su manejo y su conservación.

Utilizar y familiarizarse con el uso de los instrumentos de trazado, valorando la necesidad de emplearlos con habilidad y pulcritud.

Saber reconocer e identificar normas UNE.

Saber elegir, designar, diseñar y manejar los formatos de papel de dibujo técnico.

Saber obtener y disponer las vistas de un objeto según el método del primer diedro, o método europeo.

Saber reconocer, escoger y emplear las diferentes líneas normalizadas en dibujo técnico.

Saber reconocer, escoger y emplear las diferentes escalas normalizadas en dibujo técnico.

Croquizar de forma adecuada las vistas de un objeto.

Delinear de forma precisa y correcta las vistas de un objeto.

Saber emplear de forma adecuada las técnicas de acotación.

Saber trazar dibujos en 2D, mediante ordenador, con Autocad.

Reconocer las diversas clases de soportes para realizar mensajes visuales

Utilizar y familiarizarse con el uso de los instrumentos de de naturaleza digital

Saber utilizar los distintos elementos del lenguaje formal de la imagen para crear mensajes gráficos

Saber elegir, diseñar elementos de comunicación de masas

Saber utilizar la luz como elemento expresivo.

Saber reconocer, escoger y emplear las diferentes escalas normalizadas en dibujo técnico.

Croquizar de forma adecuada mensajes visuales.

Saber emplear de forma adecuada las técnicas de elaboración de imágenes digitales.

Saber tratar imágenes en 2D, mediante ordenador, con Gimp.

Describir mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.

Adquirir destrezas como dibujantes de cómic para utilizarlo de esqueleto de una narración audiovisual.

Saber los principios y elementos fundamentales de la imagen en movimiento

Saber elaborar un guión literario para un audiovisual

Saber normas de de transiciones de planos para que un vídeo tenga coherencia.

Saber crear un guión, story-board y plan de trabajo de un film

Saber emplear de forma adecuada programas de retoque digital

Saber utilizar programas de edición de vídeo para realizar estructuras narrativas coherentes.

Identificar las diferentes técnicas de estampación: xilografía litografía, serigrafía, calcografía.

Diferenciar texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante el manejo diferentes técnicas gráficas.

Elaboración de proyectos plásticos de manera coherente. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

RECUPERACIÓN

La **recuperación** de la asignatura a lo largo del curso se realizará teniendo que entregar los trabajos no entregados realizados **correctamente** en la fecha que se señale y aprobando la evaluación siguiente.
Cada evaluación se pedirán los contenidos propios de cada evaluación más los contenidos de las evaluaciones anteriores.
Aquellos alumnos/as que no superen la asignatura en junio deberán presentarse a la prueba extraordinaria