

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



I.E.S. CARMEN BURGOS DE SEGÚI. ALOVERA (GUADALAJARA)
Curso 2018-2019

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:
 - 1º ESO
 - 2º ESO
 - 4º ESO
- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN (2º ESO)
- DIBUJO TÉCNICO I (1º Bachillerato)
- DIBUJO TÉCNICO II (2º Bachillerato)
- IMAGEN Y SONIDO (2º Bachillerato)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CONTENIDOS GENERALES: 1º E.S.O.

Bloque 1. Expresión Plástica.

- **Materiales y técnicas.** Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo.
- **El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.**
- **Cualidades de la forma. Valores expresivos.**
- **Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales.**
- **El color. Principios básicos de la teoría del color.**
- **La tridimensionalidad.** Paso de lo bidimensional a lo tridimensional, diferentes técnicas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- **La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.**
- **Conceptos de figuración y abstracción.**
- **Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.**
- **Elementos y funciones del proceso comunicativo.**
- **Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.**
- **Iniciación a la imagen en movimiento.**
- **Uso responsable y educativo de las TIC.**

Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

- **Materiales específicos de dibujo técnico.**
- **Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Plano**
 - Tipos de líneas (recta, curva, semirrecta, segmento, quebrada).
 - Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares).
 - Suma y resta de segmentos. Mediatriz.
 - Plano. Definición.
- **La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.**
- **Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.**
- **Teorema de Tales.**
- **Los polígonos. Clasificación.**
 - Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.
 - Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.

- Polígonos regulares. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- **Simetría, giro y traslación.**
- **Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.**

CONTENIDOS GENERALES: 2º E.S.O.

Bloque 1. Expresión Plástica.

- **Técnicas gráfico-plásticas.** Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades expresivas.
- **Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.**
- **La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.**
- **La composición.**
 - Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio.
 - Composiciones modulares.
 - Dibujo del natural, la proporción.
- **Teoría del color.**
 - Color luz y color pigmento.
 - Valores expresivos y simbólicos del color.
- **El proceso creativo.** Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- **Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.**
- **Niveles de iconicidad de una imagen.**
- **Análisis del signifiante y significado de una imagen.**
- **Comunicación audiovisual.**
- **El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos.**
- **El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.**
- **Uso responsable y educativo de las TIC.**

Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

- **Elementos básicos del dibujo técnico: punto, línea, plano.**
 - Punto. Línea. Tipos de líneas. Posiciones relativas de dos rectas. Plano. Ángulos.
- **Lugares geométricos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.**
- **Los polígonos.**
 - Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción.

- Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.
- Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- **Tangencias.** Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.
- **Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.**
- **Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.**
- **Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.**

CONTENIDOS GENERALES: 4º E.S.O.

Bloque 1. Expresión Plástica.

- **Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.**
- **Significado del color.**
- **Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.**
- **Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.**
- **Experimentación con distintos materiales.**
- **Materiales y soportes según las diferentes técnicas.**
- **Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).**
- **Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.**
- **Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo del proyecto.**
- **Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.**

Bloque 2. Dibujo técnico aplicado a proyectos.

- **Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.**
- **Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.**
- **Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.**
- **Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación:**
 - **Sistema diédrico. Vistas diédricas.**
 - **Perspectiva isométrica y Perspectiva caballera.**
 - **Perspectiva cónica**

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- **Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.**

- Elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Funciones del diseño.
- Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
- Análisis y descripción de los elementos del diseño.
- La simplificación de la imagen: el logotipo.
- Proceso de un proyecto de diseño.
- Tipografía.
- Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.
- Las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas de un proyecto.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- Elementos del lenguaje audiovisual.
- Introducción al cine y la fotografía.
- Estructura narrativa: storyboard.
- Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.
- Análisis de secuencias cinematográficas.
- Creación y manipulación de imágenes por ordenador.
- Desarrollo de un proyecto audiovisual.
- Programas de edición de audio y vídeo.
- Análisis de anuncios audiovisuales.

MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS:

1º y 2º de la E.S.O.:

- Folios, bloc de cartulinas DIN A-4 y papel de acuarela.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Lápices de grafito HB y 2H, goma y sacapuntas.
- Juego de reglas y compás.
- Témperas (colores básicos) e instrumentos (pinceles, trapo,...)
- Carpeta y fundas de plástico.

4º de la E.S.O.:

- Folios y bloc de cartulinas DIN A-3.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Lápices de grafito HB y 2H, goma y sacapuntas.
- Juego de reglas y compás.
- Acuarelas e instrumentos básicos.

A lo largo del curso se puede necesitar algún material específico para una actividad en concreto.

Libros de texto:

- 1ºESO: Educación Plástica, visual y audiovisual “Editorial SM”.
- 2ºESO: Educación Plástica, visual y audiovisual “Editorial Donostiarra”
- 4º ESO: Educación Plástica, visual y audiovisual “Editorial Donostiarra”

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar. Los estándares se han clasificado en tres tipos, según su grado de dificultad: básicos, intermedios y avanzados.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Exámenes: 40% de la nota del estándar.

Ejercicios prácticos: 40% de la nota del estándar; 80% si no hay examen en esa evaluación y el instrumento de evaluación principal son los trabajos.

Observación directa del trabajo en clase: 20% (cuaderno, atención, empleo del material, trabajo en clase, tareas de casa realizadas...)

No puede haber un desequilibrio evidente entre la medida del estándar proporcionada por los exámenes y la aportada por los trabajos. Así, si un alumno consigue alcanzar con éxito un estándar con sus trabajos (algunos trabajos se terminan en casa), pero en el examen demuestra un desconocimiento evidente de él, dicho estándar no se considera superado.

Tampoco se considera superado si ocurre al revés, es decir, el alumno resuelve bien el estándar en el examen, pero sus trabajos tienen muy mala calidad o no los entrega.

Dado que esta asignatura es eminentemente práctica, los alumnos deberán entregar en un plazo de tiempo determinado los trabajos propuestos, ya sean de dibujo técnico, artístico o de análisis (escritos).

Imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será Insuficiente):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos.

Una vez evaluado todo lo anterior, la media de notas dará lugar a la calificación por trimestre, y la media de las calificaciones trimestrales a la calificación final. Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media.

Criterios de recuperación.

Los alumnos que no superen la materia en alguna evaluación deberán repetir exámenes y trabajos, o entregar los que no presentaron en su día cuando determine el profesor. De no ser así en junio, tendrán otra oportunidad en la prueba extraordinaria para recuperar, con un plan de refuerzo y una prueba teórico-práctica de las evaluaciones no superadas.

Los alumnos con la materia **pendiente** del curso anterior, deberán presentar las actividades del plan de refuerzo y así, poder realizar una prueba teórico-práctica final.

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN (2º ESO)

CONTENIDOS GENERALES

Bloque 1. El Arte para comprender el mundo.

- El arte en el entorno...
- **Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.**
- **Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.**
- **Análisis de objetos y obras. Características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.**

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.

- **Fases del proceso creativo**
 - **Planteamiento: necesidades y objetivos.**
 - **Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos.**
 - **Diagnóstico y resolución de problemas.**
 - **Propuesta de materiales.**
 - **Elaboración y presentación**
- **Métodos creativos para la resolución de problemas.**
- **El uso de las TIC en el proyecto.**

Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos.

- **Diversas técnicas aplicadas en proyectos:**
 - **Diseño.**
 - **Diseño publicitario. Señalética.**
 - **Diseño de producto. Embalaje**
 - **Diseño de moda.**
 - **Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.**
- **Técnicas de dibujo y pintura.**
 - **Soportes**
 - **Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas.**
 - **Murales y arte público. El Graffiti.**
- **Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional.**
- **Grabado y estampación.**
- **Audiovisuales:**
 - **La imagen fija: fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.**
 - **La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.**

MATERIALES Y RECURSOS:

- Folios, papel de acuarela, cartulina negra y goma eva.
- Barra de carboncillo, lápiz, goma y sacapuntas.
- Acuarelas e instrumentos necesarios.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Juego de reglas y compás.

- Materiales de carga: arena, yeso,...
- Tintes caseros: pimentón, café, curry...
- Tinta calcográfica.
- Cartones, cartulinas y papeles diversos.

- Material reciclado.
- Imágenes: impresas, revistas, dibujos,..

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Ejercicios prácticos: 80% de la nota del estándar

Observación directa del trabajo en clase: 20% (cuaderno, atención, empleo del material, trabajo en clase, tareas de casa realizadas...)

Imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será Insuficiente):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos.

Una vez evaluado todo, la media de notas dará lugar a la calificación por trimestre, y la media de las calificaciones trimestrales a la calificación final. Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media.

Criterios de recuperación.

Los alumnos que no superen la materia en alguna evaluación deberán repetir los trabajos, o entregar los que no presentaron en su día cuando determine el profesor. De no ser así a final de curso, tendrán otra oportunidad en la prueba extraordinaria para recuperar, con un plan de refuerzo..

Los alumnos con la materia **pendiente** del curso anterior, deberán presentar las actividades del plan de refuerzo.

DIBUJO TÉCNICO I

CONTENIDOS GENERALES 1º BACHILLERATO

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

- **La geometría en el arte y la naturaleza:**
 - Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
 - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- **Instrumentos de dibujo. Características y empleo.**
- **Trazados geométricos básicos:**
 - Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con segmentos. Ángulos.
 - Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.

- **Polígonos. Propiedades y construcción.**
 - Triángulos. Tipos, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables.
 - Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica.
 - Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales.
 - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas.
- **Representación de formas planas.**
- **Relaciones geométricas:**
 - Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales.
 - Construcción y utilización de escalas gráficas.
- **Transformaciones geométricas elementales:**
 - Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del Módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos
- **Elaboración de formas basadas en redes modulares.**
- **Tangencias y enlaces. Aplicaciones.**
- **Curvas Técnicas.** Construcción de óvalos, ovoides y espirales.
- **Curvas Cónicas.** Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción.
- **Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.**
- **Geometría y nuevas tecnologías.**
- **Aplicaciones del dibujo vectorial 2D.**

Bloque 2. Sistemas de representación.

- **Fundamentos de los sistemas de representación:**
 - Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección.
 - Los sistemas de representación en el Arte.
 - Evolución histórica de los sistemas de representación.
 - Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
 - Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
 - Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D.
- **Sistema diédrico:**
 - Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
 - Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
 - Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
 - Proyecciones diédricas de figuras planas.
 - Distancias y verdadera magnitud
- **Sistema de planos acotados.** Fundamentos y aplicaciones.
- **Sistemas axonométricos:**
Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes. Coeficientes de reducción.
- **Sistema axonométrico ortogonal:** Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
- **Sistema axonométricooblicuo:**

- Perspectivas caballeras y militares.
- Perspectiva axonométrica de la circunferencia.
- Representación de sólidos.
- **Sistema cónico:**
 - Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
 - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
 - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
 - Representación simplificada de la circunferencia.
 - Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.
 - Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.

Bloque 3. Normalización.

- **Elementos de normalización:**
 - El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
 - Formatos. Doblado de planos.
 - Vistas. Líneas normalizadas.
 - Escalas. Acotación.
 - Iniciación a cortes y secciones.
- **Aplicaciones de la normalización:**
 - Dibujo industrial.
 - Dibujo arquitectónico.

DIBUJO TÉCNICO II

CONTENIDOS GENERALES 2º BACHILLERATO.

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

- **Resolución de problemas geométricos.**
- **Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.**
- **Polígonos. Aplicaciones.**
- **Construcción de figuras planas equivalentes.**
- **Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones.**
- **Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.**
- **Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.**
- **Trazado de curvas cónicas y técnicas:**
 - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones

- Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- **Transformaciones geométricas:**
 - Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
 - Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones

Bloque 2. Sistemas de representación.

- **Sistema diédrico:**
 - Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
 - Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
 - Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
 - Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
- **Cuerpos geométricos en sistema diédrico:**
 - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.
 - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
 - Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.
- **Sistemas axonométricos ortogonales:**
 - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción
 - Tipología de las axonometrías ortogonales.
 - Representación de figuras planas.
 - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.
- **Sistema axonométrico oblicuo:**
 - Perspectivas caballerías y militares.
 - Perspectiva axonométrica de la circunferencia.
 - Representación de sólidos.
- **Sistema cónico:**
 - Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
 - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
 - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
 - Representación simplificada de la circunferencia.
 - Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.
 - Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

- **Elaboración de bocetos, croquis y planos.**
- **El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.**
- **El proyecto: tipos y elementos.**
- **Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.**
- **Elaboración de dibujos acotados.**
- **Croquización de piezas y conjuntos.**
 - Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- **Presentación de proyectos.**
 - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
 - Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
 - Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
 - Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar. Los estándares se han clasificado en tres tipos, según su grado de dificultad: básicos, intermedios y avanzados.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Exámenes: 90% de la nota del estándar

Ejercicios prácticos: 10% de la nota del estándar.

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será Suspenso):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.
- Realizar las pruebas (exámenes).

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación.

Presentar los ejercicios y trabajos pendientes, realizar una prueba teórico-práctica. Se aplican los mismos porcentajes.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS: En septiembre se realizará una prueba teórico-práctica final de toda la materia.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN Y PENDIENTES: Imprescindible presentar los ejercicios y trabajos del curso para poder realizar una prueba teórico-práctica final. Para los pendientes se realizará una convocatoria pública, evaluando el profesor de la materia o el Jefe de Departamento si no la cursa.

IMAGEN Y SONIDO

CONTENIDOS GENERALES 2º BACHILLERATO.

Bloque 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

Productos audiovisuales: tipos y códigos expresivos.

Características expresivas de la imagen fija y móvil. Cualidades funcionales, semánticas y técnicas

Movimientos de cámara. Encuadre e iluminación

Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales

El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.

La narración audiovisual: el montaje.

Recorrido histórico del montaje cinematográfico.

El montaje como recurso expresivo

Bloque 3: Elaboración de guiones audiovisuales

Tema y estructura narrativa del guion.

El guion literario y fases de producción: idea, documentación, argumento y escaleta.

El guion técnico y el story board.

Fases de producción audiovisual.

El guion audiodescriptivo.

Proceso creativo del guion en relación con la expresividad de imagen, sonido y música.

Bloque 4: Captación de imágenes fotográficas y de video

El ojo humano y la cámara fotográfica.

Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica

Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y posicionamiento.

Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.

Almacenaje de documentación fotográfica y videográfica. Tipos de formatos.

Bloque 5: Tratamiento digital de imágenes

La imagen digital: formatos, unidades, tamaño, resolución, modos de color.

Programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas y recursos expresivos

Bloque 6: Edición de piezas visuales

Programas de edición de video. Formatos de almacenaje.

Edición de un video. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audiodescripción y corrección y armonización cromática.

Animación.

Fases de la producción audiovisual.

Bloque 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido y de los proyectos multimedia

Analogía entre el oído y la electro-acústica.

Historia del registro sonoro.

Electroacústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida y monitoraje.

Configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de sonido. Formatos de audio.

Programas de edición de audio.

Bloque 8: Diseño de bandas sonoras

Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos.

La producción sonora.

Análisis de la parrilla de radio.

Programas de edición de sonido.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

Amplificadores, conexiones, características y tipos

Mesa de mezclas, tipos e hardware y software para proyectos multimedia (virtual...

Diferentes tipos de software para hacer animaciones 2d.

Características de los géneros radiofónicos.

Elaboración de un proyecto multimedia con diferentes grados de accesibilidad

MATERIALES Y RECURSOS:

Aula de ordenadores, con mesas alargadas con equipos informáticos y audiovisuales.

Material audiovisual.

Cámaras fotográficas, focos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada bloque. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Trabajos y proyectos realizados: 90% de la nota de los estándares trabajados.

Ejercicios prácticos en el aula: 10% de la nota de los estándares.

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será negativa):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos en modo y fecha y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación:

Presentar los ejercicios y trabajos pendientes. Se aplican los mismos porcentajes.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS: Se realizará con la entrega de diferentes trabajos y proyectos.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN Y PENDIENTES: Imprescindible presentar todos los trabajos y proyectos planteados durante el curso. Para los pendientes se realizará una convocatoria pública para la entrega de los trabajos correspondientes, evaluando el profesor de la materia o el Jefe de Departamento si no la cursa.