



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS FORMATIVOS CURSO 2016 / 2017

MÓDULO: FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL

DEPARTAMENTO: COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

PROFESOR/A: EMILIO JOSÉ SALINERO GARCÍA

1. INTRODUCCIÓN

La demanda de profesionales para actividades específicas, es cada vez mayor en el mundo actual. Ello apremia a estructurar un ciclo formativo de nivel superior que cualifique especialistas que puedan trabajar en colaboración o asalariados, ya aparte de enumerar el dote de creatividad de tal importancia, ya sea desarrollando proyectos creativos de nivel profesional o elaborando trabajos propios como autónomo.

Para ello el titulado habrá de poseer unos conocimientos que le capaciten para la actuación profesional y artística reglada con unas retribuciones generales en el ámbito publicitario. Estos conocimientos básicos comprenderán una formación cultural como punto de partida, una capacidad de expresión artística que le permita madurar creativamente en conjunción con los conocimientos técnicos de los cauces tecnológicos siendo como soporte vitalicio para trabajar en la Publicidad.

Las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño constituyen como una etapa educativa de una característica general y unos fines propios de la educación superior y tienen la consideración de enseñanzas de régimen específico.

Constituye el tramo educativo en el que, según el Art. 45 de la LOE (Título I, Capítulo VI), se establece que: *“Las enseñanzas artísticas profesionales tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística y garantizar la seguridad de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño”*.

La demanda de profesionales para actividades profesionales, es cada vez mayor cuando la crisis económica engendra aspectos poco nobles para la sociedad. Para ello ayudamos a formar especialistas que puedan trabajar en colaboración o asalariados y/o artista, ya sea desarrollando proyectos elaborados profesionalmente o ejecutando trabajos creativos para su propio fin.

El trabajo del docente en este módulo es el capacitar a los alumnos para explorar y aprender a utilizar los fundamentos de la representación y la imagen, capacitarles para que desde una perspectiva creativa y sensible sean capaces de interpretar y crear una idea, el concepto y las técnicas básicas para los spots, campañas y anuncios, identidad del producto, promoción de ventas, publicidad exterior, publicidad directa, ediciones empresariales, gráficas de exposiciones y ferias, envases y embalajes... Esta asignatura no sólo se sirve para formar profesionales, sino también para ampliar conocimientos de este mismo campo y en la formación de autónomo. En resumen, es un ciclo para formar a los alumnos/as desde el ámbito de la profesionalidad, el conocimiento y el espíritu creativo de artista.

Este módulo tiene una distribución de 3 horas semanales en el primer curso.

Los bloques temáticos se deben trabajar con referencias al concepto, técnicas y materiales, apuntes, bocetos y croquis, instrumentos, materiales y técnicas básicas, técnicas de ilustración y técnicas gráficas experimentales como el collage, fotomontajes.... Y así como asentar y ampliar los fundamentos teóricos imprescindibles para el desarrollo y comprensión de la materia.

Para ello los titulados en estas enseñanzas habrán de poseer unos conocimientos esenciales que les recapaciten para la actuación profesional reglada con unas atribuciones específicas en el ámbito de la publicidad y sus gestiones, y las empresas relacionadas a la publicidad. Estos conocimientos comprenderán una formación cultural general, una capacidad de expresión artística-publicitaria que le permita dar cauce a la ejecución de proyectos muy creativos.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO

1. **Identificar** las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.
2. **Idear, planificar y realizar** productos de gráfica publicitaria atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.
3. **Resolver** adecuadamente los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.
4. **Resolver** adecuadamente **los problemas de ejecución**, organización, gestión y control del proceso de producción gráfica.
5. **Desarrollar método**, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un

proyecto de gráfica publicitaria.

6. **Interpretar la evolución** de las tendencias estéticas en la imagen publicitaria y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
7. **Valorar** e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos del proyecto.
8. **Conocer las especificaciones técnicas** en los procesos de reproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto gráfico en el mercado.
9. **Seleccionar y producir** las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico publicitario.
10. **Realizar** productos gráficos publicitarios con el nivel de calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
11. **Adaptarse** en condiciones de **competitividad a los cambios** tecnológicos y organizativos del sector.
12. **Buscar, seleccionar** y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
13. **Comprender y aplicar** el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
14. Valorar y **aplicar** los principios de **la ética profesional** en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.
15. **Adquirir método** y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante **el cliente y/o equipo de trabajo**.
16. Iniciarse en la búsqueda de soluciones publicitarias y procesos creativos relacionados con la comunicación y **atender** a la creatividad gráfica y comunicativa.
17. **Valorar el trabajo** como oportunidad de búsqueda y experimentación con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y expresión artística personal.
18. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
19. **Comprender** y aplicar **el marco legal** y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
20. Valorar y **aplicar** los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, **su gestión y administración**.
21. **Adquirir método** y rigor en la presentación y **defensa de una idea** o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.
22. Iniciarse en la **búsqueda de soluciones** publicitarias y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.
23. Valorar el trabajo como oportunidad de búsqueda y **experimentación** con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y **expresión artística personal**.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS de Fundamentos de la expresión y visual:

1. **Analizar** los elementos que configuran **la representación del espacio** en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. **Utilizar** adecuadamente los elementos y **las técnicas** propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. **Adecuar** la representación gráfica a **los objetivos** comunicacionales **del mensaje**.
4. **Comprender los fundamentos** y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. **Analizar** el color y los demás elementos del **lenguaje plástico y visual** presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. **Ejercitar** la capacidad de invención e ideación y desarrollar **la sensibilidad** estética y creativa.

2.3. OBJETIVOS MÍNIMOS.

1. **Comprender** el concepto del dibujo artístico y sus relaciones con el ámbito publicitario.
2. **Adquirir** las habilidades de motricidad fina para el dibujo en general.
3. **Aprender** a investigar.
4. **Comprender** sobre la importancia de leer libros como método de investigación y para el uso particular como cultura general.
5. **Potenciar y desarrollar** la trinidad: Técnica-Creatividad-Lógica.
6. **Ejercitar** el buen desarrollo de la retórica y la intuición.

2.4. COMPETENCIAS.

- a) Reconocer las técnicas gráficas, seleccionando las más adecuadas a las técnicas del dibujo publicitario.
- b) Analizar la estructura básica de imágenes propuestas, reconociendo los elementos fundamentales que las componen y las relaciones que se establecen entre ellos.
- c) Realizar apuntes, estudios y bocetos para la elaboración de los carteles aplicando las técnicas de expresión gráfica y utilizando los elementos básicos del lenguaje visual y los principios compositivos fundamentales.
- d) Reconocer y valorar en diferentes propuestas visuales, los aspectos técnicos y estéticos recogidos en las imágenes o bocetos.
- e) Realizar transferencias a una matriz teniendo en cuenta las características de la imagen a partir de una serie de bocetos dados.

Objetivos específicos	Capacidades	Destrezas	Competencias
Desarrollar la sensibilidad estética aprendiendo a captar la imagen de los objetos del entorno, siendo capaz de representarla y reproducirla gráficamente según los distintos métodos plásticos y técnicos apropiados para esta especialidad.	El alumno es capaz de representar objetos sencillos del entorno desde una perspectiva analítica y realizar una síntesis y una abstracción-formas. Valora la obra artística, fotografías y carteles, reconoce los diferentes procesos de creación	Emplea los elementos básicos del lenguaje visual para representar los objetos, imágenes sencillas. Utiliza la línea con un valor sensible, comunicacional y emocional Emplea la mancha con poder descriptivo y comunicativo	Es capaz de representar imágenes que cumplan una diferente función Es capaz de representar objetos empleando diferentes técnicas y recursos gráficos Sabe elegir la técnica más adecuada, según la finalidad de lo que desea representar

<p>Alcanzar la experiencia artística necesaria la interpretación de esbozos , dibujos y planos, normas y demás información gráfica relacionados con la realización y los medios artístico- artesanal y ornamental, en representación bidimensional y tridimensional.</p>	<p>Aprender a interpretar cuando están observando y las emplean con la línea, el punto o la mancha.</p> <p>Saber interpretar y dibujar las vistas de alzado, planta y perfil de objeto sencillo</p> <p>Saber realizar traslaciones, giros, simetrías y crear ritmos para realizar diseños</p>	<p>Emplear con agilidad los procesos de análisis de las formas, así como los de síntesis.</p> <p>Dibujar objetos de bulto redondo o imágenes bidimensionales con diferentes niveles representacionales</p> <p>Diferencia el tipo de línea a emplear según la intención</p>	<p>Ser capaz de realizar un diseño sencillo partiendo de una imagen u objeto</p> <p>Es capaz de dibujar un objeto sencillo</p> <p>Es capaz de realizar un dibujo analítico correctamente proporcionado.</p> <p>Es capaz de partiendo de una</p>
--	---	--	---

	ornamentales. Crear un módulo, sub módulo o súper módulo, a partir de cualquier forma, ya sea de imagen	Realizar con fluidez interrelaciones formales para crear composiciones atractivas y ornamentales relacionados con el diseño	imagen muy realista llegar a reconocer un módulo Es capaz de realizar diseños empleando el
Conocer los procesos y recursos materiales dentro de las técnicas de expresión gráfica. Potenciar la creatividad del alumno y capaz de resolver los problemas.	Diferencia unas técnicas de otras ya sean húmedas o secas	Emplea las técnicas secas diferenciándolas y siguiendo sobre su proceso de aplicación . Emplea las técnicas húmedas diferenciándolas,	Es capaz de emplear diferentes técnicas: usando con los instrumentos propios de cada técnica. Elige correctamente el soporte más adecuado para cada técnica.
Desarrollar la capacidad analítica para poder resolver y aplicarlos en los valores gráficos de la imagen.	Realiza todos los pasos previos y necesarios para el desarrollo de una ilustración. Cuando se trata de una representación kinestésica, hay que saber encajarlos. Sabe encontrar los puntos más salientes de una figura o de una composición. Sabe localizar el centro de una figura o de una composición. Sabe trasladar las medidas adecuadamente. Planifica los pasos intuitivamente para	El alumno sabe localizar el centro de la superficie donde va a trabajar ayudándose de algún instrumento como varilla, hilo y/o plomada Es capaz de encontrar el centro de la figura, objeto o imagen que vaya a dibujar, empleando instrumentos propios de dibujo, varilla, plomada o visor. Sabe relacionar la altura y la anchura y desde entonces se traslada de forma lógica con las medidas en el soporte. Realiza un estudio de las	Es capaz de encajar cualquier forma en cualquier superficie
Elaborar los bocetos y apuntes rápidos como materialización de una idea.	Realiza los bocetos adecuados para ser trasladar al escáner y trabajar con los colores desde un programa de ordenador: por ejemplo el programa "Illustrator".	Emplea las diferentes técnicas plásticas con los bocetos, realizan con estudios sobre blanco y negro o con color, y quebrados... ejemplos: plumillas, acuarelas,	Es capaz de crear bocetos desde su imaginación, empleando con el conocimiento de las técnicas.

3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO

3.1. DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS POR UNIDADES DIDÁCTICAS.

3.1.1. Temarios del 1º curso:

Unidad 1

Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual

Unidad 2

Forma y estructura. Elementos proporcionales

Unidad 3

Forma y composición en la expresión bidimensional.

Unidad 4

Fundamentos y teoría de la luz y el color..

Unidad 5

Valores expresivos y simbólicos del color.

Unidad 6

Interacción del color en la representación creativa.

Unidad 7

Instrumentos, técnicas y materiales.

3.1.2. Los contenidos de cada Unidad:

Unidad 1

Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Comprender el significado del espacio, los elementos, los símbolos del lenguaje plástico. El desarrollo del concepto/teórico y la creatividad para la comprensión del dibujo.
- Abocetar ideas mediante la exploración del lápiz de grafito.
- Representar con soltura y espontaneidad con figuras básicas.
- Desenvolverse con seguridad a la hora de combinar diferentes sistemas de representación.
- Dominar su representación gráfica.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- 1- Fundamentos teóricos básicos del dibujo en general. Lenguaje emocional. Signos y símbolos.
- 2- Características básicas del grafito y el tipo de papel.
- 3- Naturaleza de las líneas, tipos de texturas, las sombras. Los carteles publicitarios.

Procedimentales:

- 1- El boceto y el apunte en la representación gráfica.
- 2- Representación de diferentes tipos de cuerpos y líneas. Relación psicológica de las líneas y texturas con las emociones.
- 3- Representación de luces y sombras con las variedades de durezas del grafito.

Actitudinales:

- 1- Confeccionar un archivo de imágenes, que sirvan al alumno como referente visual a la hora afrontar la realización de bocetos para aprender a dibujar.
- 2- Experimentar con la luz, las sombras, las transparencias y los reflejos desde el punto de vista gráfico.
- 3- Historia y estudio de los cartelistas de a mitades del siglo XX.

Actividades a desarrollar en el aula.

Durante la explicación teórica de la unidad didáctica, el alumno realiza en el aula los ejercicios básicos necesarios para su comprensión, así como la representación de ejemplos que irán complicándose gradualmente a medida según vayan siendo asimilados. En el aula se realizarán apuntes rápidos de las geometrías, especialmente para entender las figuras humanas y objetos industriales para asimilar e idear en el esquema de la ilustración publicitaria. Es como una introducción a la ilustración.

Ejercicios rápidos y de retentiva, donde estudiemos el comportamiento de la luz, absorción y reflexión, sombras propias y arrojadas. Se variará el formato entre el A3 y el A4, así como la técnica y la solución gráfica a emplear.

Materiales necesarios, por parte del centro y del alumno.

Líneas y planos, espacios, figuras humanas sencillas, peanas, caballetes, focos, sábanas, proyectores y papel DNA3 "Guarro".

Temporalización.

Esta unidad didáctica se impartirá a principio de curso. El desarrollo de los contenidos conceptuales se realizará en unas 8 sesiones, se intercalarán las explicaciones teóricas con los ejercicios prácticos, así como la representación de objetos geométricos, el boceto, los apuntes y el dibujo final de supuestos espacios reales y la aplicación de luces y sombras.

Unidad didáctica 2

Forma y estructura. Elementos proporcionales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dibujo de la composición, formas y estructuras.
- Relación entre las partes y comprender la geometría como análisis de la forma.
- Sintaxis estructural.
- Dibujo de composición de varias formas y objetos.
- Organizaciones compositivas en el plano y en el espacio.
- Emplear correctamente las técnicas cromáticas con técnicas secas especialmente con los grafitos de diferentes durezas. Rotring.
- Despertar en el alumno la pasión el dibujar creativamente, su empleo y sus conceptos.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- 1- Naturaleza de la composición gráfica.
- 2- Cromática, escalas, saturación, luminosidad, valor y tono.
- 3- Psicología de la estructura y el análisis de la forma. Lenguajes de las formas y la línea. Visión y la ilusión óptica con la geometría para analizar los objetos. Mediciones y encajes.
- 4- Técnicas secas. El grafito y las características de los papeles.
- 5- Estudios teóricos de los fundamentos de psicología emocional, filosofía del lenguaje artístico y otros puntos básicos relacionada con la composición.

Procedimentales:

- 1- Empleo del análisis de las formas con la ayuda de la geometría y sus teorías de la Composición.
- 2- Correcta realización de los dibujos geométricos en conjunción con la Composición con el grafito sobre papel "Guarro"

Actitudinales:

- 1- Investigar y comprender sobre el significado Composición y la Geometría como análisis de la forma.
- 2- 2- Desarrollar el concepto estético y el sentido crítico-filosófico respecto al mundo de la Publicidad y la Composición.

Actividades a desarrollar en el aula.

Paralelamente a la explicación teórica, los alumnos irán realizando los ejercicios básicos de la Composición desde muchos puntos de vistas y sus geometrías para entender la compatibilidad entre ambas.

Posteriormente se realizarán aplicaciones creativas para evolucionar sobre el porqué de la necesidad de aplicar minuciosamente sobre la Composición.

Temporalización

El desarrollo de esta unidad nos ocupará aproximadamente unas 5 sesiones de dos periodos lectivos cada una.

Unidad 3

Forma y composición en la expresión bidimensional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Conocer, analizar y emplear correctamente las formas bidimensionales con las técnicas Estudiar de forma como introducción en la Teoría de la percepción.
- Dominar el empleo de la figura humana y en el objeto industriales.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- 1- Elementos básicos y específicos desde lo monocromático como expresión de las formas y texturas. Elementos escalares en la composición, la proporción, tipos y funciones estéticas. La simetría, tipos.
- 2- Estudio básico de la anatomía humana, movimiento.

Procedimentales:

- 1- Componer, comprender la teoría de la ilusión en el mundo plástico.
- 2- Realizar bocetos y apuntes adecuados en un papel especial para Rotring de DNA3 con grosor fuerte y superficie lisa.
- 3- Representar los objetos industriales en diferentes posiciones, actitudes, estática y en movimiento.

Actitudinales:

- 1- El proceso creativo en la concepción y realización de un dibujo creativo específico para la Publicidad.
- 2- Apreciar el orden estético, sabiendo cual es su esencia.

Actividades dentro del aula:

Siempre paralelamente al desarrollo de los contenidos conceptuales, el alumno irá investigando acerca de la composición, equilibrio, peso, movimientos, proporción...

Se emplearán con formatos de papel especial para Rotring de DNA3 con grosor fuerte y superficie lisa.

Respecto a los objetos industriales, realizaremos apuntes rápidos con una intención analítica y expresiva, donde se tratará que el alumno aprenda a componer el dibujo de forma creativa y espontánea. Aprender a idear.

Temporalización

Esta unidad didáctica se distribuirá, 10 sesiones para el desarrollo de los contenidos conceptuales, aproximadamente 4 para la realización en el aula de esquemas compositivos y unas 10 sesiones para la toma de apuntes del natural.

Dada la importancia de la composición en la concepción de un proyecto, esta unidad didáctica se trabajará en el primer cuatrimestre.

Unidad 4

Fundamentos y teoría de la luz y el color.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- El alumno debe dominar con destreza básicas para emplear las técnicas secas y húmedas. Estudio teórico-práctico de los Fundamentos de la luz y color.
- Utilizar con decisión y seguridad las maneras de trabajar artísticamente en las diversas técnicas para obtener técnicas de ilustración dentro del ámbito publicitario.
- Acuarelas y pastel.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- Las técnicas mixtas. Trabajar simultáneamente las técnicas secas con las húmedas creativamente.

Procedimentales:

- Representación, realización y presentación de dos composiciones de técnicas mixtas libremente para el alumno.

Actitudinales:

Investigar sobre las técnicas mixtas y los diversos materiales, su forma, color, tacto...

Actividades:

El alumno realizará dos obras de técnicas mixtas libremente creativo para que aprenda a sensibilizar con el arte. Todas estas como mínimo, se valorará el correcto y limpieza del trabajo, acabado, la presentación y la aportación de más materiales.

El buen trabajo equilibrado se les suma los puntos acumulados cuya evaluación es continua.

Unidad 5

Valores expresivos y simbólicos del color.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender sobre la representación de formas tridimensionales.
- Conocer a Seurat. Engaño ilusorio en el color a la hora de trabajar con las pinceladas.
- Comprender la perspectiva a través del color y la luz. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.
- El alumno debe dominar la representación gráfica de diferentes grados simbólicos y signos desde el inconsciente colectivo.
- Utilizar con decisión e intención el empleo adecuado de perspectiva visual en el dibujo.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- Los objetos industriales con distintas perspectivas para analizarlos a mano alzada de forma gráfica y como apuntes rápidos.

Procedimentales:

- Representación, realización y presentación de todas las perspectivas posibles para la comprensión mediante las técnicas de dibujo artístico con objetos industriales.

Actitudinales:

Investigar sobre las perspectivas y las diferentes maneras de dibujar a mano alzada...

Actividades:

El alumno realizará varios bocetos rápidos y tres como acabado para la realización de perspectivas a la manera de un ilustrador desde las técnicas secas especialmente con los lápices de grafito y rotring. En el rotring experimentará las sensaciones para obtener resultados ilustrativos al estilo plumilla. El buen trabajo equilibrado se les suma los puntos acumulados cuya evaluación es continua.

Otra actividad será la aplicación gráfica de las texturas dentro de las perspectivas para que vayan avanzando los alumnos con las características propias de ilustración publicitaria.

Unidad 6

Interacción del color en la representación creativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sensibilizar con el trazo y el adiestramiento visual y manual.
- Apreiciar la riqueza de las posibilidades creativas de las texturas visuales.
- Interpretar el espacio tridimensional con el color.
- Experimentar y crear con composiciones creativas plagados de colores y monocromáticos dentro del ámbito de la Publicidad.
- Dominar la representación gráfica.
- Utilizar con decisión e intención el empleo adecuado de texturas visuales en la creatividad y la invención.
- Saber simular cualquier material.

CONTENIDOS

Conceptuales:

- Historia del cartel del siglo XX.
- Técnicas de la pintura para el mundo publicitario.
- Intervenciones manipulativas sobre la imagen fotográfica mediante técnicas secas y húmedas.

Procedimentales:

- Análisis e investigación de principios y leyes perceptivas.
- Utilización correcta de los instrumentos propios del dibujo.
- Sensibilización del trazo y adiestramiento visual y manual.
- Apreciación de la riqueza de posibilidades creativas de las texturas visuales.
- Trazado desinhibido de esquemas perspectivos sencillos.
- Elección y aplicación correcta de los materiales, técnicas secas y húmedas.
- Dibujo de formas orgánicas y geométricas, (naturales, arquitectónicas y procedentes del mundo industrial....)

Actitudinales:

Se entrenará al alumno en la utilización de una metodología basada en la teoría, la experimentación y la creatividad.

Interés por los fenómenos perceptivos. Desarrollo de una aptitud crítica y autocrítica.

Capacidad investigadora/creativa, búsqueda de nuevas soluciones ante los problemas. Autodisciplina y autocrítico.

3.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

La materia queda estructurada en cuatro unidades didácticas que se repartirán en dos cuatrimestres, por lo que aproximadamente podría corresponderle 8 clases a cada una de las unidades de la programación, no obstante esta aproximación es relativa dado que en la mayoría de los casos las unidades didácticas se entremezclarán.

O	N	D	E	F	M	A	M
UD 1	UD 2	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 7

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y MOMENTOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE EVALUACIÓN.

4.1. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN.

La evaluación del alumnado se atenderá a lo dispuesto en los artículos 15 y 16 del Real Decreto 1496/1999 de 24 de septiembre (BOE 6 de octubre) y a la Orden de 25 de octubre de 2001 (BOE de 1 de noviembre), así como a lo recogido en el Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, según el cual la evaluación de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica de los alumnos en relación con los objetivos generales del ciclo, y las competencias profesionales propias del mismo.

Por tanto, dicha **evaluación continua y diferenciada** se llevará a cabo controlando el trabajo diario, ejercicios teórico-prácticos y controles, así como láminas o proyectos realizados por parte del alumno de acuerdo a los criterios de evaluación. Es decir, al hablar de evaluación continua no nos referimos al concepto tradicional de la misma en cuanto a acumulación de contenidos, sino a evaluar continuamente el proceso de enseñanza aprendizaje: actitud del alumno, toma de apuntes, descripción del proceso en general y de sus pasos, limpieza, actividades, responsabilidad de la entrega, etc.

Se pretende que el alumno utilice el dibujo artístico como herramienta auxiliar y de apoyo para la resolución del proyecto y se deberá conseguir:

- a) Un control de lo estudiado a través de ejercicios continuados de forma intensa a lo largo del cuatrimestre.
- b) Un planteamiento claro e intuitivo de los problemas a base de ejemplos lo más reales posibles y de fácil visión.
- c) Explicación teórico-práctica del problema, su solución más idónea.
- d) Aplicación de lo estudiado a un ejemplo concreto: el alumno realizará una serie de ejercicios de manera concreta, útil y aplicando la realización práctica más usual, lo más posible para su resolución gráfica en el mundo publicitario.

4.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

La administración determina dos evaluaciones, cada una al final de cada cuatrimestre, además de unas pruebas extraordinarias en septiembre donde poder recuperar la asignatura en aquellos casos donde no se consiguieron los objetivos marcados al final del curso escolar.

Para su calificación, el alumno a lo largo de cada cuatrimestre deberá demostrar conocimiento de los contenidos impartidos, realizando experiencias a través de:

1. Ejecución de ejercicios teórico-prácticos preparados por el profesor y ejecutados en las fechas estipuladas. Estos ejercicios tendrán carácter práctico a la hora de calificar. Se harán controles parciales de cada una de las unidades expuestas en el aula.

2. Realización de ejercicios prácticos evaluados y calificados atendiendo a los siguientes aspectos: Correcta presentación, expresión gráfica, resolución... Así queda reflejada la nota final de cada evaluación de la siguiente manera: 45 % Nota de los ejercicios propuestos en clase o prácticos. 45 % Nota de las pruebas prácticas o teóricas. 10 % Participación, interés y asistencia a clase.

Cada apartado se evaluará independientemente de 0 a 10. Se realizará luego una media ponderada a la hora de obtener la nota final de la evaluación.

La nota de cada evaluación será la media de las pruebas hechas y se consignará en escala numérica de 0 a 10, siendo necesaria la obtención de un mínimo de 5 para aprobar.

En cualquier caso, para superar los cuatrimestres y por tanto, la evaluación final, será necesario realizar la totalidad de ejercicios y controles, así como los trabajos propuestos por el profesor a lo largo del curso, demostrando con ellos suficiencia. De no ser así, el alumno deberá someterse a las pruebas de recuperación o suficiencia al final de cada cuatrimestre. En cuanto a dichos trabajos. El alumno que supere el 20% de faltas, no se le podrá realizar la evaluación continua. Deberán entregarse en la fecha establecida, siendo su calificación de 0 a 10. Fuera de dicha fecha, la calificación máxima será de 5 puntos.

El conocimiento de la materia y su calificación positiva obliga a la asistencia continua y presencia del alumno en clase puesto que lo aprendido no sólo es lo leído en los apuntes facilitados o libros, sino fruto de las múltiples experiencias, análisis y comentarios realizados en clase, tan ricos apasionadamente. Independientemente y atendiendo a la diversidad de intereses y posibilidades del alumnado de los ciclos y una vez valorados los condicionantes personales, se podrán hacer excepciones siempre que no influya en el proceso de aprendizaje. Del mismo modo, la ausencia reiterada a las clases y la impuntualidad sistemática e injustificada del/a alumno/a serán valoradas como falta de interés y podrán ser causa de merma en la calificación.

4.3. PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.

El alumno que ha perdido la evaluación continua por las faltas de asistencias injustificadas de un 20% se realizará una prueba de carácter práctico según se determine en cada módulo y Departamento. Existirá un **EXAMEN** práctico de tres horas de duración divididas en dos días en el mes Junio:

- Día 9 de Junio a las 14:30: tres horas de duración.

Cada profesor elaborará una prueba correspondiente a su módulo de acuerdo con los criterios establecidos en su programación y teniendo en cuenta con los siguientes aspectos:

a) La prueba práctica se versará sobre los contenidos de la programación. El profesor en función del tiempo asignado para la realización de su prueba ajustará o seleccionará aquellos que considere oportunos y que garanticen la comprobación de la competencia del alumno. En la información facilitada al alumno, se especificarán cuales se corresponden con los objetivos mínimos exigibles para la superación de la materia.

b) Se podrá solicitar al alumno la aportación de trabajos o materiales siempre y cuando esta circunstancia esté recogida con detalle en la programación del módulo, donde deben especificarse los contenidos, planteamiento y criterios/indicadores de evaluación y siempre que estén vinculados a la prueba, formando parte del desarrollo de la misma y se pueda verificar la autoría por parte del alumno. Los trabajos o materiales solicitados se ajustarán a las características de evaluación de la prueba y no podrán ser idénticos planteamientos que los requeridos al alumnado evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

4.4. El procedimiento de evaluación a seguir para el alumnado que no supere la convocatoria ordinaria final de Mayo/Junio y deba asistir a la convocatoria ordinaria de septiembre.

Como recuperación, los alumnos que no demuestren conocimientos de los contenidos desarrollados a lo largo del cuatrimestre realizarán un examen práctico de cuatro horas y diseñado al final de cada cuatrimestre, además de presentar los trabajos y ejercicios no realizados hasta el momento.

El alumno tendrá derecho a una prueba ordinaria y práctica en septiembre, cuyo contenido se ajustará a las enseñanzas mínimas recogidas en el Real Decreto 1537/1996, de 21 de junio, previa presentación de los proyectos que no hayan sido entregados durante el curso.

Si, por causas justificadas, un alumno no realiza una prueba, la realizará el día de su incorporación al centro y una vez que haya entregado el justificante correspondiente. Se considerarán causas justificadas la hospitalización del alumno o de algún familiar, la asistencia a convocatorias públicas o citaciones (exámenes oficiales, juzgados, notarías, etc.) El justificante oficial será imprescindible para el cambio de dicha prueba.

El alumno matriculado que no haya seguido este proceso, tendrá derecho a un examen final, en base a la relación de unidades y a la presentación de los ejercicios prácticos que se propongan.

La nota final de la asignatura será la media de las dos evaluaciones. Para superar la asignatura se tienen que tener las dos evaluaciones aprobadas o tener en alguna de ellas más de un 4 y obtener una media de, al menos, un 5.

En ningún caso se cambiará la fecha de un examen final (junio o septiembre). La nota asignada a un alumno que no se presenta al examen de Junio o de Septiembre será de 1.

4.5. EVALUACIÓN ORDINARIA DE SEPTIEMBRE.

1. El alumno que no supere un módulo en la evaluación final ordinaria de Junio, tendrá derecho a una evaluación ordinaria en el mes de Septiembre tal y como contempla la legislación.
2. Cada Departamento durante la primera quincena del mes de Junio remitirá a la Jefatura de Estudios las necesidades reales de tiempos y espacios para la realización de las pruebas.
3. La Jefatura de Estudios confeccionará el calendario de pruebas que será remitido al Servicio de Inspección junto con el resto de actividades del mes de Septiembre.
4. Cada profesor bajo la supervisión del departamento correspondiente, planificará las pruebas correspondientes a su/s módulo/s de acuerdo a lo establecido en su programación.
5. En el caso de alumnado que fue objeto de pérdida de evaluación continua se tendrán en cuenta las consideraciones:

El alumno que ha perdido la evaluación continua realizará una prueba de carácter práctico. Ejemplo: diseñar un boceto a Rotring para la realización de un cartel. Cada profesor elaborará la prueba correspondiente a su módulo de acuerdo a los criterios establecidos en su programación teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) La prueba versará sobre los contenidos de la programación. El profesor en función del tiempo asignado para la realización de su prueba ajustará o seleccionará aquellos que considere oportunos y que garanticen la comprobación de la competencia del alumno. En la información facilitada al alumno, se especificarán cuales se corresponden con los objetivos mínimos exigibles para la superación de la materia.
- b) Se podrá solicitar al alumno la aportación de trabajos o materiales siempre y cuando esta circunstancia esté recogida con detalle en la programación del módulo, donde deben especificarse los contenidos, planteamiento y criterios/indicadores de evaluación y siempre que estén vinculados a la prueba, formando parte del desarrollo de la misma y se pueda verificar la autoría por parte del alumno. Los trabajos o materiales solicitados se ajustarán a las características de evaluación de la prueba y no podrán ser idénticos planteamientos que los requeridos al alumnado evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

5.1. LOS MÉTODOS DE TRABAJO.

La materia es eminentemente práctica, por lo que se procurará diseñar actividades desde la teoría con el fin de que las desarrolle el alumno de forma práctica. Es necesario que el alumno comprenda, no sólo los principios geométricos fundamentales, sino también la necesidad de aplicarlos en su campo profesional. En líneas generales, las formas de trabajo que se utilizarán serán:

- Explicación teórica de la unidad y contenidos conceptuales fundamentales de la misma.

- Resolución de ejercicios para fijar los contenidos conceptuales adquiridos.
- Realización individual de problemas o pequeños proyectos planteados desde el campo Publicitario e Ilustración, que impliquen diferentes estrategias de resolución, mediante el dibujo artístico.

En cuanto a los problemas o proyectos planteados, se partirá siempre de la experimentación y el entorno que nos rodea y estarán siempre coordinados. Se pretende que el alumno utilice la ilustración y la fotografía como materia auxiliar y de apoyo al trabajo o encargo.

5.2. 5.2. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS.

El Ciclo se imparte en horario vespertino, la franja horaria del módulo de Fundamentos de la representación y expresión visual es de 19:35 a 21:25 los martes y de 16:20 a 17:15 los viernes. Se imparte en el aula de "Dibujo artístico".

5.3. 5.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

A. El aula y mobiliario.

- . Luz natural escasa, ventanas laterales.
- . Luz artificial por fluorescentes de luz blanca. Ideales para este módulo.
- . Mesas de dibujo amplias.
- . Taburetes estándar sin respaldo de comodidad limitada.
- . 2 pizarras que permiten simultanear el trazado de ejercicios.
- . Reglas de pizarra.
- . Un cañón y pantalla de proyección.

B. Recursos impresos.

No se propone libro de texto. La biblioteca del centro dispone de una dotación suficiente de libros relacionados con la práctica del dibujo artístico en diferentes campos.

Los apuntes y ejercicios se mandan por correo electrónico a los alumnos y se deja además un ejemplar en la conserjería del centro.

C. Recursos audiovisuales e informáticos.

- . Ordenador portátil.
- . Acceso a Internet.
- . Programas informáticos.

5.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Partiendo del hecho objetivo de la heterogeneidad del alumnado matriculado en el Ciclo (alumnado que viene de Bachillerato, de estudios Universitarios, de otros Ciclos tanto de grado medio como superior, con prueba de acceso), tenemos que dar respuesta a la diversidad de condicionantes que impedirían un normal desarrollo del proceso de aprendizaje, sobre todo buscando la motivación, que sería el elemento unificador.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

De momento no está programado en esta asignatura para salidas fuera de Cuenca. La mayor parte de las actividades se efectuará en el aula. En el caso de salir de la escuela de arte para pintar unas acuarelas como un ejemplo de actividad práctica para un tema paisajística como la naturaleza, las calles urbanas muy cercanas a la institución... se pedirá un permiso con antelación de quince días mediante un documento de justificación positiva por parte del jefe de estudio y del departamento. Se evaluará de forma general como cualquier ejercicio que se realiza en clase.

7. FICHA INFORMATIVA RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN

Es muy básica la asignatura debido a la disminución de horas (3 horas semanales y en los cursos pasados hubo 4 horas y la supresión en el segundo curso) con lo cual relata la dificultad de enseñar a ente del espíritu artesanal sobre el dibujo ante el auge de las nuevas tecnologías. Muchos diseñadores y publicistas profesionales insisten de la gran importancia del conocimiento esencial de la ilustración artística para potenciar la creatividad y esto favorece en sí para la creación de los productos industriales (bocetos y apuntes rápidos como lo hacía con gran excelencia Steve Job), diseños gráficos, eslóganes, carteles, cómic digitales, dibujos animados, fotomontajes... Dibujar en una Wacon requiere una gran habilidad del dibujo como dibujar en un papel... En fin, en esta asignatura se intentará enseñar al alumno un aporte esencial pare el resto de su vida ante el poco tiempo que se dispone en mi asignatura, que es el principio central del interior de la trinidad (técnica-lógica-creatividad): enseñar a INVESTIGAR.