

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS FORMATIVOS CURSO 2016 / 2017

MÓDULO: 1º CURSO DE FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL

DEPARTAMENTO: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics.

PROFESOR/A: Emilio José Salinero García

1. INTRODUCCIÓN

Apremia a estructurar con 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 profesional del cómic. Estos conocimientos básicos comprenderán una formación cultural como punto de partida, una capacidad de la ilustración que le permita madurar creativamente en conjunción con los conocimientos técnicos y en general con el acompañamiento de los cauces tecnológicos ya siendo como un soporte vitalicio para trabajar en mundo del cómic y relacionados en ello.

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.

Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, define en el artículo 45 las enseñanzas artísticas profesionales de grado medio y superior de artes plásticas y diseño y determina que la finalidad de estas enseñanzas artísticas es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

En el artículo 51, la Ley establece que estas enseñanzas profesionales se organizarán en ciclos de formación específica, los cuales incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, y remite al capítulo V del título I para su reglamentación, con las salvedades recogidas expresamente para las enseñanzas artísticas.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, concreta en su artículo 6 que las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño se ordenarán en ciclos formativos de grado medio y de grado superior agrupados en familias profesionales artísticas.

De acuerdo con dichas previsiones y lo dispuesto en el artículo 39.6 de la Ley de Educación y debido a la naturaleza de la materia y a su carácter marcadamente técnico, corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas, establecer mediante real decreto las titulaciones correspondientes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, los aspectos básicos del currículo de cada una de ellas y las familias profesionales artísticas en las que se agrupan.

Asimismo, establecer bases estatales mediante normas reglamentarias, como ocurre en el presente caso, es conforme a la excepcionalidad admitida por el Tribunal constitucional cuando «resulta complemento indispensable en determinados supuestos para asegurar el mínimo común denominador establecido en las normas legales básicas» (así, entre otras, en las SSTC 25/1983, 32/1983, y 48/1988).

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 ilustrator, Wacom... Y así como asentar y ampliar los fundamentos teóricos-prácticos que son imprescindibles para el desarrollo y comprensión de la materia misma.

Para ello los titulados en estas enseñanzas habrán de poseer unos conocimientos esenciales que les recapiten para la actuación profesional reglada con unas atribuciones específicas en el ámbito del cómic y sus gestiones, y con las empresas que relacionen con la publicidad. Estos conocimientos comprenderán una formación cultural general, una capacidad de expresión creativa que le permita

dar cauce a la ejecución de proyectos muy creativos.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO

- **Configurar proyectos de cómics** partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.
- **Interpretar y desarrollar guiones para proyectos** de narrativa gráfica. Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.
- **Transmitir mensajes** de manera óptima mediante la narrativa gráfica.
- **Obtener, seleccionar e interpretar** las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.
- **Desarrollar método**, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.
- **Interpretar la evolución** de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- **Conocer las especificaciones técnicas** en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
- **Realizar** cómics con **el nivel calidad** comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- **Adaptarse** en condiciones de **competitividad** a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- Buscar, **seleccionar** y utilizar **fuentes de información** y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- Valorar, **planificar** y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
- **Comprender** y aplicar **el marco legal** y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- **Valorar** y aplicar los principios de la **ética profesional** en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

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 plásti-

co y visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar **la representación gráfica** a los objetivos comunicacional **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.

1. Identificar y definir **los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos** de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
2. **Dotar a la imagen** de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
3. Buscar, seleccionar y **analizar la documentación** y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
4. **Realizar proyectos de cómic** con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más 5. adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.
5. **Crear**, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
6. **Cualificación profesional** del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.
7. **Contexto profesional**.

2.4.1. Encuadre:

Objetivos específicos	Capacidades	Destrezas	Competencias
Desarrollar la sensibilidad estética aprendiendo a captar la imagen de los objetos del entorno de forma gráfica, 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-complejos del entorno desde una perspectiva analítica-creativa, y realizar una síntesis y una abstracción-formas. Valora la obra artística, ilustraciones y storyboard, reconoce los diferentes procesos de creación	Emplea los elementos básicos del lenguaje visual para representar los objetos, imágenes sencillas y complejas. Utiliza la línea con un valor sensible, comunicacional y emocional. Saber arriesgarse. Emplea la mancha con poder descriptivo y comunicativo. Usa con habilidad y corrección diferentes técnicas secas y húmedas, propias del dibujo artístico dentro del ámbito del cómic. Conocer bien las perspectivas.	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 llegando a completar con las perspectivas. Sombras con perspectivas.</p> <p>Saber interpretar y dibujar las vistas de alzado, planta y perfil de objeto sencillo y complejo.</p> <p>Saber realizar traslaciones, giros, simetrías y crear ritmos para realizar planos cinematográficos desde el punto de vista del cómic.</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 y tridimensionales con diferentes niveles representacionales</p> <p>Diferencia el tipo de línea a emplear según la intención psicológico y a través de un guión.</p> <p>Realizar con fluidez interrelaciones formales para crear composiciones creativas con mayor seguridad posible.</p>	<p>Ser capaz de realizar un dibujo rápido y despacio partiendo de unos paisajes urbanos, elementos y sujetos.</p> <p>Es capaz de dibujar un objeto sencillo con mayor velocidad posible.</p> <p>Es capaz de realizar un dibujo analítico correctamente proporcionado e identificado de un guión.</p> <p>Es capaz de partiendo de una imagen muy realista y llegar a reconocer un módulo cómico.</p> <p>Es capaz de realizar dibujos empleando el módulo, sus posibles variaciones e interrelaciones.</p>
<p>Conocer los procesos y recursos materiales dentro de las técnicas de expresión gráfica. Potenciar la creatividad del alumno y capaz de resolver los problemas de una manera innata.</p>	<p>Diferencia unas técnicas de otras ya sean húmedas o secas.</p>	<p>Emplea las técnicas secas diferenciándolas y siguiendo sobre su proceso de aplicación .</p> <p>Emplea las técnicas húmedas diferenciándolas, conociendo y respetando el proceso de aplicación y obteniendo con resultados de calidad.</p>	<p>Es capaz de emplear diferentes técnicas: usando con los instrumentos propios de cada técnica. Elige correctamente el soporte más adecuado para cada técnica.</p>
<p>Desarrollar la capacidad analítica para poder resolver y aplicarlos en los valores gráficos de la imagen.</p>	<p>Realiza todos los pasos previos y necesarios para el desarrollo de una ilustración.</p> <p>Cuando se trata de una representación kinestésica, hay que saber encajarlos.</p> <p>Sabe encontrar los puntos más salientes de una figura o de una composición.</p> <p>Sabe localizar el centro de una figura o de una composición para luego contrarrestarlo con efectos gráficos para la interpretación de los fenómenos naturales.</p> <p>Sabe trasladar las medidas adecuadamente y la contra medida como intervalo de deformidad calculada y precisa.</p> <p>Planifica los pasos intuitivamente para proseguir en el trabajo de la investigación creativa y técnica, y una vez bien encajado, aplicarlo con el claroscuro y texturas para sonsacar la calidad de los valores y conceptos que infiere con las reglas del cómic.</p>	<p>El alumno sabe localizar el centro de la superficie donde va a trabajar ayudándose de algún instrumento como la Wacom y las tecnologías vinculados con el dibujo. 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.</p> <p>Realiza un estudio de las formas con un dibujo analítico, y se sigue adecuadamente con el procedimiento del encaje.</p> <p>Aplica sobre los valores de grises o cromáticos siguiendo un orden y con desorden.</p>	<p>Es capaz de encajar cualquier forma en cualquier encuadre de las viñetas con suma facilidad y espontaneidad dentro del cálculo de proporciones y perspectivas.</p>
<p>Elaborar bien los bocetos antes de dibujar en las viñetas. Los apuntes rápidos como materialización de una idea para afinar como buena gestación del futuro como proyecto.</p>	<p>Realiza los bocetos adecuados para ser trasladar al escáner y trabajar con los colores digitales desde un programa de ordenador: por ejemplo el programa” Illustrator”.</p> <p>Realiza los estudios previos de composición y color .</p> <p>El alumno es capaz de realizar bocetos partiendo de sus ideas,.</p>	<p>Emplea las diferentes técnicas plásticas con los bocetos, realizan con estudios sobre blanco y negro o con color, y quebrados... ejemplos: plumillas, acuarelas, rotuladores y/o témpera.</p>	<p>Es capaz de crear bocetos desde su imaginación, empleando con el conocimiento de las técnicas.</p>

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 específico del cómic. Bocetos generales en blanco y negro: el lápiz y el rotring. Apuntes básicos. Perspectivas. Texturas.

Unidad 2

Forma y estructura. Viñetas. Elementos proporcionales adecuados para las viñetas. Ilustraciones para portadas de cómic y viñetas en plano general y contrapicado en tres puntos de fuga.

Unidad 3

Forma y composición en la expresión bidimensional ilusoria. Una introducción al color. El principio del ingenio. El guión.

Unidad 4

Fundamentos y teoría de la luz y el color. Psicología. Texturas. Caracteres. Tipos de humor. El guión.

Unidad 5

Valores expresivos y simbólicos del color como índole creativo. Perspectiva avanzada. Resolución de problemas ante dificultades. La fotografía del dibujante. Ingenio.

Unidad 6

Interacción del color digital en la representación del dibujo de cómic.

Unidad 7

Instrumentos, técnicas y materiales. El ordenador como vinculante del dibujo artístico-técnico. Principios vectoriales.

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:

- 1- **Representar imágenes** de acuerdo a las técnicas y procedimientos gráficos idóneos.
- 2- **Analizar, estructurar y representar el espacio** compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
- 3- **Utilizar** adecuadamente **la metodología** y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
- 4- Explorar con iniciativa y **sensibilidad** las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
- 5- Utilizar **el color** con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
- 6- Valorar argumentosamente los aspectos **formales, estéticos y simbólicos** en una representación visual determinada.

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 12 de Junio a las 9:25. 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 tres 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 con los principios geométricos fundamentales sino también de la necesidad de aplicarlos en su campo profesional. En líneas generales, las formas de trabajo que se utilizarán serán:

- Explicación teórica-práctica de la unidad y sus contenidos conceptuales fundamentales.
- Resolución de ejercicios para fijar los contenidos conceptuales.
- Realización individual para resolver problemas... los pequeños proyectos planteados desde el campo del cómic e Ilustración donde implican las diferentes estrategias de resolución mediante el dibujo artístico y otros ámbitos vitales para la misma.

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. 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 9:25 a 12:40 los lunes. Se imparte en el aula de “Diseño de interiores”.

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 de arquitecto.
- . Taburetes estándar sin respaldo de comodidad limitada.
- . Reglas de pizarra.
- . Un cañón y pantalla de proyección.

B. Recursos impresos.

No se propone libro de texto. Hay varios libros específicos sobre el cómic del profesor. Y posee una biblioteca relacionado al dibujo y pintura en PDF con lo cual posibilitará poseer los instrumentos básicos y necesarios para la adquisición del dibujo de cada alumno. La biblioteca del centro dispone de una dotación suficiente de libros relacionados con la práctica del dibujo artístico en diferentes campos en conexión con otros campos como la Ciencia, la fenomenología, la Historia, la literatura...

Los apuntes y ejercicios se mandan por correo electrónico a los alumnos y se deja además con 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. Los más potenciales alumnos deberán potenciarlos y fomentar un estilo evocador.

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. Se pedirá un permiso con antelación de quince días mediante un documento de justificación positiva por parte del jefe de estudio y del departamento si en el caso haya que salir a dibujar. Pero mi idea no consta en esto. 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 (con lo cual relata la dificultad de enseñar a arte del espíritu artesanal sobre el dibujo ante el auge de las nuevas tecnologías. Muchos dibujantes, ilustradores y guionistas insisten de la gran importancia sobre conocimiento esencial de la ilustración artística conexas con otros campos como la literatura, la filosofía, la Ciencia... como índole para potenciar a la creatividad. Esto se favorece en sí para la creación de imágenes relacionados con el cómic y de la narración literaria... Dibujar con una Wacon requiere una gran habilidad del dibujo exactamente igual que dibujar en un papel o con la aerografía... Es el principio central desde el punto de vista trinitaria (técnica-lógica-creatividad): enseñar a INVESTIGAR de forma adecuada.