

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

4º ESO

Contenidos mínimos

CONTENIDOS BLOQUE 1: La expresión plástica

- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
 - Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales.
 - La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje.
 - La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo.
 - Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
 - El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad.
 - Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas.
- Texturas visuales.
- Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales, claroscuro.
 - Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. Imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.
 - Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos).
 - La expresividad de la imagen en los medios de comunicación.
 - Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.

- Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales

CONTENIDOS BLOQUE 2: Dibujo Técnico

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales.

Aplicaciones en el diseño gráfico.

Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

Proporción y escalas.

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.

Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.

Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

CONTENIDOS BLOQUE 3: Fundamentos del diseño

Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.

Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.

Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...).

Publicidad.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos.

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase.

La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web

Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

CONTENIDOS BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico.

Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Proyectos visuales y audiovisuales.

Criterios de calificación 4º ESO

El alumnado ha de de mostrar interés por la asignatura. Dicho interés se plasma en asistencia, puntualidad, trayendo la carpeta con todo el material, manteniendo en buenas condiciones lápices, pinturas, compás etc. y aprovechando el tiempo e intentando realizar la tarea propuesta. Han de presentar los resúmenes de los temas sin faltas de ortografía y han de completar las tareas propuestas para casa.

La nota de cada Evaluación se basa en las calificaciones de los trabajos ó láminas (50%), un examen al final del trimestre si el profesor lo considera necesario (30%) y la actitud e interés mostrado (20%)

Al final de curso se realizará un proyecto que resumen de todo lo aprendido

el cual se valorara con un 80% de la nota ya que englobara la teoría y la práctica del curso.

El alumnado tiene la posibilidad de recuperar durante la siguiente evaluación las evaluaciones suspendidas revisando y completando los trabajos o láminas que no alcancen los mínimos ó haciendo un examen de recuperación.

En la convocatoria extraordinaria todos los alumnos evaluados negativamente deberán realizar un examen de los contenidos mínimos de la asignatura (50% de la nota) y entregar los trabajos que el profesor, previamente les haya exigido (50% de la nota).