

Deseño asistido por ordenador. 1º BACHARELATO. 1º TRIMESTRE				
Programa <i>Photoshop</i> : Tratamento de imaxes.				
1.- Elementos de configuración formal no deseño gráfico.				
Criterios de avaliación	Contidos	Estándares de aprendizaxe	Competen cias clave	Grao mínimo de consecución para superar a materia
<p>B2.2.** Utilizar os elementos básicos da linguaxe visual na realización de composicións creativas que evidencien a comprensión e a aplicación dos fundamentos compositivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber empregar as funcións básicas do Photoshop: crear , abrir e gardar documentos, tamaño do documento, copiar e pegar imaxes en documentos. Facer e refacer accións. Saber empregar as ferramentas básicas: mover, escalar, xirar unha imaxe. Sabe empregar pincel ou lapis. • Saber empregar as funcións básicas do Photoshop: voltear imaxes, traballar por capas. Limpar unha imaxe. Cambiar as calidades de cor dunha imaxe. 	<p>B2.2.** Elementos básicos da linguaxe visual: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Aplicación ao deseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcións básicas do Photoshop: crear , abrir e gardar documentos, tamaño do documento, copiar e pegar imaxes en documentos. Facer e refacer accións. Ferramentas básicas: mover, escalar, xirar unha imaxe. Emprego de pincel ou lapis. <p>B2.4.** Sintaxe visual. Sistemas de ordenación: estrutura e composición. Recursos na organización da forma e o espazo, e a súa aplicación ao deseño: repetición, ordenación e</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DEB2.2.1. ** Realiza composicións gráficas, seleccionando e utilizando equilibradamente os principais elementos da linguaxe visual. ▪ DEB2.2.1. 1. Emprega as funcións básicas do Photoshop: crear , abrir e gardar documentos, tamaño do documento, copiar e pegar imaxes en documentos, facer e refacer accións. Emprega as ferramentas básicas: mover, escalar, xirar unha imaxe. Emprega pincel ou lapis. ▪ DEB2.2.1.2. Sabe empregar as funcións básicas do Photoshop: voltear imaxes, traballar por capas. Limpar unha imaxe. Cambiar as calidades de cor dunha imaxe. Sabe e emprega as ferramentas básicas do Photoshop: seleccionar, encher con cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CCEC 	<p>Realiza composicións gráficas empregando equilibradamente os principais elementos da linguaxe visual (punto, liña, plano).</p> <p>Emprega as funcións básicas do Photoshop: crear , abrir e gardar documentos, tamaño do documento, copiar e pegar imaxes en documentos, facer e refacer accións. Emprega as ferramentas básicas: mover, escalar, xirar unha imaxe. Emprega pincel ou lapis.</p> <p>Crea composicións con distintos sistemas de ordenación, en concreto: repetición e simetría. Sabe empregar as funcións básicas do Photoshop: voltear imaxes, traballar por capas.</p>

<p>Saber empregar as ferramentas básicas: seleccionar, encher con cor.</p> <p>OBXECTIVOS: b, d, g, i, n.</p>	<p>composición modular, simetría, dinamismo, deconstrución, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcións básicas do Photoshop: voltear imaxes. Limpar unha imaxe. Cambiar as calidades de cor dunha imaxe. <p>Ferramentas básicas: seleccionar, encher con cor.</p>			<p>Limpar unha imaxe. Cambiar as calidades de cor dunha imaxe. Sabe e emprega as ferramentas básicas do Photoshop: seleccionar, encher con cor.</p>
--	---	--	--	---

PROXECTO 1: DESEÑO DUN CARTEL PUBLICITARIO

2.- Proceso creativo no deseño gráfico. O CARTEL

Criterios de avaliación	Contidos	Estándares de aprendizaxe	Competen cias clave	Grao mínimo de consecución para superar a materia
<p>B3.5.** Coñecer e aplicar técnicas básicas de realización de esquemas e bosquexos, presentar con corrección os proxectos e argumentalos con base nos seus aspectos formais, funcionais, estéticos e comunicativos.</p> <p>B2.3.** Aplicar as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de produtos concretos de deseño.</p>	<p>B3.5.** Materiais técnicos e procedementos para a realización de esquemas e bosquexos gráficos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DEB3.5.1.** Realiza esquemas e bosquexos para visualizar a peza e valorar a súa adecuación aos obxectivos propostos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSC 	<p>Realiza bosquexos a lapis, para a realización do proxecto de deseño dun cartel.</p>

<p>B4.5.** Iniciar na utilización de programas informáticos de ilustración e deseño aplicándoos a diferentes propostas de deseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> Saber empregar a ferramenta tampón de clonar, aplicar transformacións nunha imaxe e filtros. <p>B4.2.** Identificar as principais familias tipográficas e recoñecer as pautas básicas de lexibilidade, estrutura, espazamento e composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> Saber empregar a ferramenta de texto, variando as súas posibilidades, rasterizando e manipulando o mesmo como imaxe. <p>OBXECTIVOS: b, c, e, g, h, i, m, n.</p>	<p>B2.3.** Linguaxe visual: creación de mensaxes visuais.</p> <p>B4.9.** Programas informáticos de Ilustración e deseño: programas de deseño vectorial e programas de maquetaxe.</p> <ul style="list-style-type: none"> Saber empregar a ferramenta tampón de clonar, aplicar transformacións nunha imaxe e filtros. <p>B4.5.** Tipografía: carácter tipográfico. Elementos tipográficos. Lexibilidade. Clasificación dos tipos. Principais familias tipográficas. Ferramenta de texto: variacións tipografía, altura, cor, disposición. Conversión de texto en imaxe. Transformacións da imaxe. Tampón de clonar. Filtros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> DEB2.3.1.** Aplica as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de propostas de deseño en diferentes ámbitos. DEB4.3.1.** Resolve problemas sinxelos de deseño gráfico utilizando os métodos, as ferramentas e as técnicas de representación adecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CSIEE 	<p>Realiza e aplica no bosquejo definitivo (a lapis) unha composición equilibrada.</p>
		<p>DEB4.5.1.** Utiliza con solvencia os recursos informáticos idóneos e aplícaos á resolución de propostas específicas de deseño gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<p>Realiza o cartel definitivo aplicando as técnicas informáticas adecuadas. Saber aplicar en Photoshop transformacións (distorsionar, deformar) nunha imaxe e filtros.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> DEB4.2.2.** Utiliza de xeito adecuado a tipografía seguindo criterios acertados na súa elección e na súa composición. DEB4.2.2.1. Manexa correctamente en Photoshop a ferramenta de texto, variando as súas posibilidades, sabéndoo converter en imaxe e sabendo as posibles transformacións da mesma. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD 	<p>Emprega a tipografía adecuada ao deseño do cartel (lexibilidade).</p> <p>Manexa de forma correcta a ferramenta texto no Photoshop para a creación do cartel.</p>

Deseño asistido por ordenador. 1º BACHARELATO. 2º TRIMESTRE

PROXECTO 2: DESEÑO DUN LOGOTIPO

Programa *Inkscape*: Debuxo e composición de figuras.

3.- Proceso creativo no deseño gráfico. Creación de logotipos.

Criterios de avaliación	Contidos	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Grao mínimo de consecución para superar a materia
<p>B1.2.* Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber empregar as funcións básicas do <i>Inkscape</i>: desfacer, refacer e repetir accións; almacenamento de debuxos; importación e exportación de imaxes. Escala do debuxo. • Emprego do <i>Inkscape</i> para o debuxo de liñas, formas, operacións con obxectos e asignación de forma a obxectos. 	<p>B1.28.* Xeometría e novas tecnoloxías.</p> <p>B1.29.* Aplicacións de debuxo vectorial en 2D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emprego das funcións básicas do <i>Inkscape</i>: desfacer, refacer e repetir accións; almacenamento de debuxos; importación e exportación de imaxes. Escala do debuxo. • Emprego do <i>Inkscape</i> para o debuxo de liñas, formas, operacións con obxectos e asignación de forma a obxectos. • Emprego do <i>Inkscape</i> para operacións con cor e con texto. Vectorizar unha imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.1.* Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia. ▪ DT1.B1.2.1.1. Emprego das funcións básicas do <i>Inkscape</i>: desfacer, refacer e repetir accións; almacenamento de debuxos; importación e exportación de imaxes. Escala do debuxo. ▪ DT.B1.2.1.2. Emprego do <i>Inkscape</i> para o debuxo de liñas, formas e operacións con obxectos. (Modificar figuras e organizar e distribuír obxectos). ▪ DT.B1.2.1.3. Emprego do <i>Inkscape</i> para operacións con cor e con texto. Vectorización dunha imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CMCCT 	<p>Saber empregar as funcións básicas do programa <i>Inkscape</i>: desfacer, refacer e repetir accións; almacenamento de debuxos; importación e exportación de imaxes. Escala do debuxo.</p> <p>Debuxo de liñas, formas e operacións con obxectos. (Modificar figuras e organizar e distribuír obxectos).</p> <p>Operacións con cor e con texto. Vectorizar unha imaxe.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.4.* Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD 	<p>Realización dun logotipo persoal sinxelo no programa</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Emprego do <i>Inkscape</i> para operacións con cor e con texto. Vectorizar unha imaxe. <p>OBXECTIVOS: b, d, g, i, l, m, n.</p>		<p>figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<p>informático (<i>Inkscape</i>) a partir dun bosquexo a lapis.</p>
--	--	---	---	---

Deseño asistido por ordenador. 1º BACHARELATO. 3º TRIMESTRE				
PROXECTO 3: DESEÑO DUN PRODUTO				
Programa <i>DraftSight</i> ou <i>Autocad</i> : Representación de vistas e perspectiva.				
4.- Deseño dun produto.				
Criterios de avaliación	Contidos	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Grao mínimo de consecución para superar a materia
<p>B3.2.* Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosquexos, esquemas, esbozos e planos.</p>	<p>B3.4.* Vistas. Liñas normalizadas. B3.6.* Escalas. Cotación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funcións básicas do <i>DraftSight</i> ou do <i>AutoCad</i> en 2D: <ul style="list-style-type: none"> - Debuxo de puntos, liñas, arcos, poliliñas e figuras. Mover, borrar elementos. Debuxar por capas. Textos. - Edición de obxectos (copiar, cortar e pegar elementos; recortar, repetir, facer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.2.* Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas. ▪ DT1.B3.2.3.* Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. ▪ DT1.B3.2.2.1. Emprega as funcións básicas e as ferramentas do programa <i>DraftSight</i> ou do 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CD 	<p>Realiza exercicios de formas sinxelas aplicando o programa informático adecuado (<i>DraftSight</i> ou <i>Autocad</i>). En concreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debuxa puntos, liñas, arcos, poliliñas e figuras. Move e borra elementos. Debuxa por capas. Aplica textos. - Copia, corta e pega elementos; recorta, repite, fai simetrías con elementos; despraza, descompón e desfasa elementos.

<ul style="list-style-type: none"> • Saber empregar as funcións básicas e as ferramentas do programa <i>DraftSight</i> ou do <i>AutoCad</i> en 2D: <ul style="list-style-type: none"> - Debuxo de puntos, liñas, arcos, poliliñas e figuras. Mover, borrar elementos. Debuxar por capas. Textos. - Edición de obxectos (copiar, cortar e pegar elementos; recortar, repetir, facer simetrías cos elementos; desprazar, descompoñer e desfasar elementos). - Texturas e recheos. - Acoutamento. - 	<p>simetrías cos elementos; desprazar, descompoñer e desfasar elementos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texturas e recheos. - Acoutamento. 	<p><i>AutoCad</i> en 2D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debuxo de puntos, liñas, arcos, poliliñas e figuras. Mover, borrar elementos. Debuxar por capas. Textos. - Edición de obxectos (copiar, cortar e pegar elementos; recortar, repetir, facer simetrías cos elementos; desprazar, descompoñer e desfasar elementos). - Texturas e recheos. - Acoutamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimenta texturas e recheos. - Acouta unha peza sinxela
<p>B5.2.** Desenvolver un proxecto sinxelo de deseño industrial, seguindo unha metodoloxía idónea e seleccionando as técnicas de realización apropiadas.</p> <p>OBXECTIVOS: b, d, g, i, l, m, n.</p>	<p>B5.2.** Proceso creativo no deseño de obxectos e espazos: estudo previo, planificación, bosquejos, representación gráfica, modelo ou maqueta.</p> <p>B5.3.** Técnicas e materiais de representación gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DEB5.2.1.** Desenvolve proxectos sinxelos de deseño de produtos en función de condicionantes e requisitos específicos previamente determinados. ▪ DEB5.2.3.** Utiliza adecuadamente os materiais e as técnicas de representación gráfica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE <p>Representación dun obxecto sinxelo a través das súas vistas e dunha perspectiva no programa informático adecuado (<i>DraftSight</i> ou <i>AutoCad</i>).</p>

Farase unha **AVALIACIÓN INICIAL** na primeira semana de curso, que comprenderá unha proba e actividades prácticas, co obxecto de analizar, tanto as características persoais do alumnado, como a súa actitude, predisposición e coñecementos de base sobre a materia.

Mecanismo para informar ás familias:

Tras a reunión do profesorado que imparte as súas respectivas materias no grupo determinarase, a partir das conclusións extraídas, se é necesario acordar unha cita cos pais dos alumnos con dificultades ou en todo caso, enviarase unha nota a través da axenda escolar do alumno/a.

Consecuencias dos resultados da proba inicial:

Reforzaranse os estándares de aprendizaxe non asimilados con actividades para realizar en casa, que serán revisadas polo profesor/a.

Durante o curso a **avaliación será CONTÍNUA**, polo que revisarase o traballo diario en clase, traballos a entregar, traballo en grupo, preguntas e respostas na aula, proxectos onde se revise a asimilación de conceptos e actitude de respecto fronte as normas de traballo e comportamento.

Os **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN** consistirán na valoración de tres aspectos fundamentais:

*** *Capacidade de comprensión e razoamento lóxico***

Avaliarase este aspecto a partires das probas realizadas, así como nos traballos prácticos propostos nos que se verá a aplicación correcta dos conceptos explicados.

*** *Creatividade***

Darase a debida importancia ó interese pola investigación de alternativas como posibles solucións nalgunhas das actividades propostas que teñan que ver co deseño gráfico ou co deseño de obxectos.

*** *Actitudes***

Teranse en conta as actitudes de interese (atención na clase, participación), respecto e tolerancia (colaboración cos compañeiros e compañeiras) e traballo (constancia e puntualidade na entrega de tarefas, esforzo na realización dos traballos propostos).

A porcentaxe que se aplicará para a nota global, tendo en conta as posibles variacións dependendo de cómo sexa a tarefa que se propón en cada momento, será como a continuación se indica:

EXERCICIOS PRÁCTICOS (70 % da nota total) onde se valorarán:

Coñecementos:

- Aplicación de conceptos.

Técnica:

- Dominio das técnicas e sistemas de representación adecuados á actividade proposta.

PROXECTOS (30% da nota total), téndose en conta:

Orixinalidade e realización de bosquejos:

- Procura de ideas anovadoras.

Conceptos:

- Aplicación dos conceptos.

Técnica:

- Dominio das técnicas e sistemas de representación adecuados á actividade proposta.

ACTITUDES:

- Interese pola investigación en solucións alternativas , en busca de ideas propias, cando non se trate de traballos mecánicos ou de aplicación concreta dos contidos.
- Respecto e tolerancia polas creacións alleas.
- Tolerancia e respecto coa profesora ou profesor e coas compañeiras e compañeiros.

- Participación e colaboración tanto no momento de exposición de conceptos na aula, como na realización de traballos individuais ou en grupo.
- Hábito de traballo: constancia na realización das tarefas e puntualidade na entrega das mesmas. Coidado do material e instrumental propio da área.
- Realización das actividades propostas dentro ou fora da aula.
- Emprego do material propio requirido para a materia na realización dos traballos dentro da aula.

PROMOCIÓN:

A avaliación realizarase mediante os datos obtidos dos exercicios e dos proxectos técnicos. A nota da avaliación será a que se obteña da suma destes apartados. Mais non se poderá facer este cálculo se nalgún apartado non hai unha **mínima presentación** (unha nota mínima cualificable de 4).

Os **exercicios** de aplicación dos coñecementos, terán un valor do **70%** da nota total, valorando os **proxectos** nun **30%** da mesma. Estes substitúen a realización de probas teóricas.

➤ Mecanismo/s para **recuperar** unha **avaliación non superada**:

Reforzaranse os estándares de aprendizaxe non asimilados con actividades para realizar en casa que serán revisadas polo profesor/a.

Se o alumnado non supera os exercicios e/ou proxectos que se piden ao longo dun trimestre, terá que presentar un mínimo de exercicios de recuperación (a especificar no seu momento) e realizar unha proba de recuperación ao inicio do seguinte trimestre. Tamén terá a posibilidade ao **final de curso** de poder presentar uns exercicios mínimos e realizar unha proba final para poder superar esta materia.

O alumnado que suspenda en xuño pode presentarse a unha **proba extraordinaria de setembro** onde se valorarán os coñecementos de toda a materia (non se terán en conta neste momento o apartado de exercicios).