CULTURA AUDIOVISUAL (1º Bach)

Esta materia pretende iniciar a los estudiantes en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática, como la fotografía, o dinámica, como el vídeo. Para esto es necesario que el alumnado esté en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de nuestro tiempo. La cantidad de información que circula en la actualidad, construida a partir de elementos técnicos audiovisuales (fotografía, cine, vídeo, televisión, e incluso radio). La materia de cultura audiovisual tiene su apreciación tanto en la parte de expresión artística como mediática y crítica para el procesamiento analítico de la información audiovisual como la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO (1º y 2º Bach)

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias, existiendo una poderosa relación entre el arte y la geometría o el arte y la ciencia, relación que se remonta al clasicismo y sigue presente tanto en corrientes artísticas y técnicas de ilustración que tienen como soporte la pura geometría, hasta su inequívoca presencia como herramienta de creación y comunicación en el diseño y en diversos oficios artísticos. Imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo, que se sirva de los aspectos visuales de las ideas que se están diseñando, creando y produciendo. Los contenidos son: Geometría métrica aplicada para resolver problemas geométricos y de configuración de formas en el plano. Geometría descriptiva para representar sobre un soporte bidimensional formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio. Normalización.

PROYECTOS ARTÍSTICOS (1º Bach)

La materia de Proyectos Artísticos pretende facilitar la adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos que, partiendo de una componente artística, puedan suponer un impacto positivo en el individuo y la sociedad. En Proyectos Artísticos se dará la consideración de arte a todo aquello que el artista, el alumnado, establezca que lo es, independientemente del valor económico que pueda tener en el mercado del arte. Es decir, el énfasis estará en el proceso más que en el resultado en sí. Por resultado entendemos el producto artístico acabado, no el impacto que suponga en la sociedad.

Saberes básicos:

A. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.

− Noción de patrimonio cultural y artístico.

− El patrimonio local, material e inmaterial.

B. La creatividad. Entornos de trabajo creativos.

− La creatividad. Adquisición y desarrollo.

− La creatividad artística.

− La creatividad como destreza personal. Proceso metacognitivo.

C. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

− Gestión de proyectos.

− Proyectos Artísticos. Fases.

− Sostenibilidad en proyectos artísticos.

− Evaluación de proyectos artísticos.

− Impacto social y económico de los proyectos artísticos.

VOLUMEN (1º Bach)

Estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística. La materia selecciona aquellos conocimientos necesarios que permiten el estudio y análisis de la forma tridimensional y de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial y artístico. Potencia la producción mental de tipo divergente, mediante la cual un individuo es capaz de producir soluciones diferentes, nuevas y originales. Materiales y técnicas aditivas (modelado) y sustractivas (talla), constructivas (configuraciones espaciales), reproducción (modelado y vaciado). Composición en el espacio. Principios de diseño y proyecto.

DESARROLLO DIGITAL (1º Bach)

La materia de Desarrollo Digital persigue dar continuidad a las materias afines cursadas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y contribuir a la consecución de las competencias y los objetivos previstos para la etapa de Bachillerato, proporcionando un conjunto de saberes que permita dar solución a variadas necesidades digitales en su entorno de trabajo y permita adoptar actitudes responsables y críticas en el uso de la tecnología. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades.

El carácter esencialmente práctico de Desarrollo Digital requiere metodologías específicas. Esta materia se desarrolla en el Aula de Informática, realizando gran cantidad de actividades o ejercicios prácticos sobre sus contenidos.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA (2º Bach)

En esta asignatura se tratan los conocimientos relacionados con las diferentes técnicas de dibujo, pintura y grabado, así como los relativos a temas generales como la teoría del color, la composición o fundamentos de perspectiva entre otros. La asignatura se compone de dos partes, una parte teórica en la que se estudia el origen, la composición y las propiedades de los diferentes materiales empleados en dibujo, pintura, y otra parte práctica en la que se realizan ejercicios utilizando los recursos propios de cada técnica. En esta segunda parte se trabajará la creatividad del alumno.

2. PRINCIPALES OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA.

Su finalidad es, la adquisición y conocimiento de las técnicas de dibujo, pintura y grabado y el desarrollo de sus procedimientos para expresarse con libertad, eficacia y adecuación en los distintos lenguajes expresivos. Proporcionar los conocimientos necesarios sobre materiales, procedimientos y técnicas indispensables para garantizar la correcta expresión del pensamiento visual.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS (2º Bach)

En la asignatura se aborda el Arte como una expresión meramente formal del ser humano. La obra de arte, compleja, por definición, ligada al autor o al propio espectador, no supone solo un modo de expresarse, ni tan siquiera una forma de entender el mundo en un contexto y momento determinados, sino la manera de ser propia de nuestra especie. Se trata, pues, de una forma que nace acotada por la presión de los estímulos sobre la mente del individuo, generadora, en un primer lugar, de un acto de creación y expresión y, en un segundo momento, de un lenguaje de comunicación, de conocimiento y de cultura.

Las claves de la asignatura se apoyan fuertemente sobre una metodología que permite forjar fórmulas y procederes personales para abordar, interpretar y opinar coherentemente sobre el arte desde una perspectiva social y cultural ligando todos los ámbitos de la creación plástica, desde las artes superiores, plásticas, aplicadas o populares, así como otras expresiones y caracteres propios de cada momento como el vestido, el mobiliario, la cerámica, el cartelismo, el grabado, la estampación, la joyería, la fotografía, el documental, la música popular, las coreografías callejeras, la producción televisiva, el cómic, la animación digital o la creación por ordenador...

En base a lo expuesto podemos apreciar el profundo sentido humanista y atemporal de la asignatura. La transversalidad de la propia educación y el contexto académico nos permiten enlazar elementos como el hecho cultural en el ámbito más local con el más universal, encontrar un nexo común en las expresiones críticas de cada época, todo ello bajo un enfoque crítico, con una visión rigurosa, fundamentada y bajo una perspectiva de género. Es oportuno añadir que la comprensión de todo hecho cultural no puede estar exenta de la aceptación y el respeto de sus distintos valores.

DISEÑO (2º Bach)

El DISEÑO da solución a problemas reales, mejora nuestra calidad de vida, creando productos, aplicaciones y servicios que nos ayudarán en nuestra día a día. Se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, apoyado en la sostenibilidad, igualdad de oportunidades, respeto a la diversidad y creaciones cada vez más inclusivas. Diseñar es planificar para anticiparse a un posible problema determinado y poder dar la mejor solución a dicho problema.

Trabaja en cuatro grandes campos: “Concepto, historia y campos del diseño”, el primer bloque, permite abordar la evolución histórica del diseño. “El diseño: configuración formal y metodología”, el segundo bloque, trata los elementos básicos del lenguaje propio del diseño y sus formas de organización, desde la sintaxis visual y los significados, hasta las diferentes fases del proceso de diseño. “Diseño gráfico”, el tercer bloque, se refiere al diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También recoge las técnicas propias del diseño gráfico y la maquetación, además de la concepción de proyectos de comunicación gráfica. “Diseño tridimensional”, el cuarto bloque, aborda el diseño de producto y de espacios. Incluye la representación espacial adecuada a cada proyecto, considerando también el packaging o la representación de volúmenes. Además, se incorporan los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, y la diversidad funcional.

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES (2º Bach)

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y

crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.