

XII

DISSENY

---

2n de Batxillerat d'Arts

Departament de Dibuix  
2016-17

## ÍNDEX

0. Índex.....	2
1. Introducció.....	3
2. Objectius generals.....	4
3. Exposició de continguts i desenvolupament.....	5
4. Esquema de la temporalitat.....	8
5. Avaluació.....	9
6. Criteris d'avaluació.....	10
7. Metodologia.....	12
8. Criteris de qualificació.....	13
9. Activitats de recuperació.....	13
10. Activitats complementàries i extraescolars.....	13

## 1. INTRODUCCIÓ

El nostre entorn quotidià està configurat per infinitat d'objectes que han sigut el producte d'una acció de disseny. Fins i tot, el mateix espai que habitem, d'ús públic o privat, és el resultat d'una planificació, d'un procés de disseny.

El Disseny, en la seua concepció moderna, apareix amb la Revolució Industrial i la producció en sèrie, que origina la necessitat de planificar, per endavant, les característiques funcionals i formals dels objectes fabricats per mitjans mecànics. És un procés en què es plantegen, de forma racional, la creació, la fabricació, la distribució i el consum dels objectes que configuren l'entorn humà, i tracta de resoldre i conciliar les necessitats dels usuaris i els interessos econòmics de la indústria. No es tracta d'un pur afegit estètic que augmenta el valor de canvi dels objectes, sinó d'un procés d'optimització dels mecanismes productius i d'un factor que contribueix a augmentar la qualitat de vida. D'altra banda, el disseny s'aplica també als missatges visuals que es generen en el procés de comunicació propi de les activitats humanes, ja siga amb fi utilitari, cultural o simbòlic, per la qual cosa, als seus aspectes funcionals i estètics se'ls afegeix un factor semàntic, que els converteix en un element capaç de reafirmar la identitat d'un grup o societat determinada.

El Disseny és, doncs, un procés complex, interdisciplinari i, moltes vegades, de treball en equip, en el qual intervenen factors funcionals, tecnològics, estètics i semàntics que han d'adequar-se a les característiques de cada objecte, entorn i grup al qual va dirigit. A la Comunitat Valenciana, són múltiples i variats els sectors productius (moble, ceràmica, tèxtil, calçat, joguet, etc.) en els quals el disseny ha de ser una ferramenta per a millorar la qualitat i la identitat dels seus productes i servicis, alhora que satisfan les necessitats d'ús i estètiques dels consumidors, i contribueixen a millorar la seua qualitat de vida i l'entorn.

Així, doncs, cal la capacitat de futurs professionals que abasteixen aquests noves necessitats socials. A això tendeix la matèria Disseny, la qual pretén proveir els estudiants de fonaments i destreses necessaris per a un nivell d'iniciació adequat i establir les bases per a desenrotllar estudis superiors dins d'aquest àmbit. Per tant, els estudiants s'han d'exercitar en la identificació i la utilització dels mètodes projectuals, les tècniques i els sistemes habituals de representació, en el coneixement i l'experimentació de materials amb què es constitueixen els models i prototips, alhora que prenen consciència del problema que suposa acomodar a les necessitats humanes la forma, la funció i la dimensió estètica dels objectes que configuren l'entorn. Per a l'alumnat de Batxillerat, esta disciplina ha de tindre un caràcter empíric, experimental i generalitzador, per la qual cosa els continguts es refereixen als dos àmbits del disseny: disseny en el pla i disseny en l'espai, els quals pretenen dotar l'alumnat dels fonaments i destreses suficients per a un nivell d'iniciació, sense pretendre aprofundir en mètodes i processos projectuals més complexos i propis de futures especialitzacions.

## 2. OBJECTIUS GENERALS

El desenrotllament d'esta matèria ha de contribuir que les alumnes i els alumnes adquirisquen les capacitats següents:

1. Conèixer els principis i fonaments que constituïxen l'activitat del disseny fomentar en l'alumnat la capacitat d'investigació i imaginació suficients per a desenrotllar la creació de formes noves, funcionals i belles que puguen connectar amb una societat a la qual haurà d'aportar amb les seues idees la renovació necessària per a la comunicació intercultural.
2. Analitzar i reconèixer els condicionaments funcionals i la importància de les funcions simbòliques en el disseny actual i desenrotllar la capacitat de percepció en l'alumnat, tant en el camp de la publicitat, com sobre qualsevol objecte tridimensional que haja de complir una funció.
3. Valorar la importància dels mètodes en el procés de disseny i aplicar-los en el seu ús i dominar els elements bàsics del disseny gràfic, òtics: simbologia del signe, claredat en els missatges, psicologia de l'espectador.
4. Adquirir un ampli coneixement dels sistemes de representació, tant del sistema dièdric, com dels diferents tipus de perspectiva per a poder representar en un pla dissenys tridimensionals.
5. Resoldre problemes elementals de disseny utilitzant mètodes, ferramentes i tècniques de representació adequades. Dominar les tècniques d'expressió necessàries per al desenrotllament de les diferents finalitats.
6. Fomentar i desenrotllar la visió espacial de l'alumnat. Conèixer i experimentar les diferents relacions compositives i possibilitats que poden generar els elements visuals, i reconèixer les aplicacions d'aquests estructures en diferents camps del disseny.
7. Assumir la flexibilitat com una condició del disseny, apreciar els diferents punts de vista per a afrontar un problema i saber buscar noves vies de solució. Analitzar, interpretar i modificar els diferents tipus de disseny presents en l'entorn de l'alumnat.
8. Ser capaços de crear espais habitables, transformar-los i dissenyar-los en un pla.
9. Comprendre el paper que el disseny té en la cultura contemporània com referent dels corrents estètiques més rellevants i valorar l'aportació que suposa el desenrotllament del disseny per a l'economia i independència creativa de cada país i de la Comunitat Valenciana.
10. Apreciar la importància que té per a l'activitat del disseny el treball en equip. Potenciar l'actitud crítica que qüestione o valore la idoneïtat de diverses solucions de disseny.
11. Iniciar-se en la realització de models i prototips i establir el vincle entre la representació abstracta de la idea i la seua realitat espacial.

### **3. EXPOSICIÓ DELS CONTINGUTS I DESENVOLUPAMENT**

#### **1. El disseny i el seu context**

Els continguts que corresponen a aquest nucli són:

- Els orígens de la invenció. De l'artesania a la indústria. Concepte de disseny.
- Disseny i ideologia. Evolució històrica.
- Disseny, societat i consum. Disseny i ecologia. Valoració del disseny i la seua relació amb l'usuari en la societat «per al consum».

#### **2. Disseny gràfic**

Els continguts que corresponen a aquest nucli són:

- Elements bàsics de la forma: punt, línia i pla. Investigació sobre les dites formes. Contrast visual per a la seua millor percepció.
- Estudis genèrics per a la seua posterior aplicació: tangències, enllaços, ovals, el·lipses, etc. Tipografia.
- Tipografia. Classificació i aplicacions.
- La textura com a element de comunicació. Classificació i aplicacions.
- Estudis del color, tant des d'un punt de vista plàstic, com psicològic.
- La senyalètica, la semiologia, la psicologia: coneixements necessaris d'estos perquè l'alumne siga capaç d'elaborar missatges clars amb gran contingut en la seua intenció.
- Aplicacions del Disseny bidimensional a camps professionals específics de la Comunitat Valenciana: publicitat, ceràmica, tèxtil. Processos i tècniques específiques.
- Importància del disseny gràfic en la cultura contemporània. Valoració crítica.

#### **3. Disseny tridimensional**

Els continguts que corresponen a aquest nucli són:

- Estudi dels sistemes de representació: sistema dièdric, axonometries.
- Acotació. Escales. Seccions.
- Estudi de les principals fites de la història del disseny.
- Nocions d'antropometria, ergonomia, biònica.
- Ordenació i composició modular sobre xarxes espacials.
- Aplicació del color i les textures per a aconseguir els efectes expressius adequats.

#### **4. Disseny d'interiors**

Els continguts que corresponen a aquest nucli són:

- Perspectiva cònica (mètodes i tècniques específiques d'elaboració tant plàstics: composició, color, tècnica i expressió, com els semi
- Distribució d'espais, itineraris i recorreguts.
- Organització de l'espai habitable públic i privat.
- Estudi del color, de la llum, ambientació.
- Factors ambientals en el disseny d'espais habitables.
- Realització de maquetes d'espais habitables.

En el desplegament d'aquests nuclis de continguts hem elaborat un programa que es concreta el tres blocs coincidint amb les tres avaluacions:

## **Bloc I**

### **DISSSENY GRÀFIC**

---

·Concepte de disseny

·El Llenguatge visual. Interpretació.

·Elements del disseny.

#### LA FORMA

·El Punt

Definició i característiques

El Punt com a element compositiu

Exercicis: 1 Trobar exemples de l'ús del punt al disseny gràfic. 2 Composició abstracta utilitzant el punt canviant la grandària, forma, color, etc... per donar sensació de profunditat, ritme, etc.. 3 Creació de mòdul i supermòdul emprant el cercle com a element compositiu i el blanc i negre.

·La línia

Definició i característiques

La Línia generadora de formes

Simbolisme de la línia

Exercicis: 1 Recull d'imatges a l'Art i al disseny gràfic on predomine la línia. 2 Composició utilitzant la línia per a expressar diverses emocions. 3 Composició abstracta utilitzant blanc, negre i grisos accentuant la sensació de profunditat.

·El pla

Definició i característiques

La forma com a pla i l'ús del pla com a il·lusió de volum

Formes planes bàsiques

Mòduls

Exercicis: 1 Recull d'imatges on el pla genera sensació de volum. 2 Dues composicions semblants a base de plans i formes bàsiques diferenciant a una d'elles per l'ús del pla com generador de volum. 3 Xarxa modular bàsica. 4 Xarxa modular amb gradació. 5 Xarxa modular amb anomalia.

·Elements fonamentals del dibuix geomètric

Tangències i enllaços

Oval, Ovoide i El·lipse

Exercicis: 1 Dibuix de les inicial emprant tangències i enllaços. 2 Creació d'un logotip utilitzant com a forma bàsica l'el·lipse, l'oval, etc..

·La Textura

Textura visual, tàctil i gràfica

Exercicis: 1 Recerca i catalogació dels tres tipus de textura. 2 Il·lustració on predomine l'ús de la textura per a diferenciar els diferents elements compositius.<sup>1</sup>

·El Color

Fisiologia del color

Cercle cromàtic; harmonies

Simbologia, significat i expressivitat del color

Exercicis: 1 Tria d'imatges a cartells, logotips i anuncis publicitaris on l'ús del color és intencionat per a crear sensacions. 2 Anàlisi en profunditat i exposició a classe d'una de les anteriors imatges. 3 Realització per grups d'una tabla cromàtica amb 108 tonalitats. 4 Composició lliure amb una clara intencionalitat d'expressivitat. 5 Repetició d'una composició amb tonalitats fredes i càlides.

·La Tipografia

Classificació

Aplicacions

Expressivitat

Exercicis: 1 Creació d'una tipografia pròpia elaborant un alfabet. 2 Maquetació d'una pàgina de publicació periòdica ( diaris, revistes, etc...)

## **Bloc II**

### **DISSENY TRIDIMENSIONAL**

---

·Sistemes de representació: Dièdric, axonomètric i cònic.

Exercicis: 1 Vistes de peces tridimensionals. 2 Planta, alçat i perfil d'un disseny creat (mobles, llampares, objectes, etc..). 3 Representació d'una peça en Isomètric i Cavallera. 4 Dibuix d'una cadira inventada en Isomètric. 5 Representació d'un espai i el mobiliari que l'envolta en perspectiva cònica frontal. 6 Dibuix d'un objecte en perspectiva cònica obliqua. 7 Intervenció/manipulació d'un espai arquitectònic.

·Ergonomia i Biònica

Exercicis: 1 Recull d'objectes ben resolts ergonòmicament. 2 Solució ergonòmica d'un objecte d'ús quotidià. 3 Identificació d'elements basats en la natura. 4 Aplicació al disseny d'un element de la natura.

·Xarxes modulars espacials

Exercicis: 1 Creació de volum mitjançant plans seriatos. 2 Estructura de paret basada en el cub. 3 Disseny de làmpada o biombo partint del prisma. 4 Desenvolupament d'una estructura polièdrica.

·Acotació, escales i seccions

Exercicis: 1 Realització del disseny d'una llaua de refresc a escala d'ampliació. 2 Acotació i posterior representació a escala de reducció d'un tamboret. 3 Acotació de peces incloent les necessàries seccions per a la seva correcta representació.

## **Bloc III**

### **EL DISSENY I EL SEU CONTEXT. DISSENY D'INTERIORS**

---

·Distribució d'espais, itineraris i recorreguts

·Organització de l'espai habitable públic i privat.

·Senyalètica

Exercicis: 1 Redistribució lògica de l'espai propi; plànol de l'habitació, sala d'estar, etc.. 2 Proposta alternativa a partir d'un plànol d'un espai públic existent. 3 Disseny i elaboració en grup de la senyalètica del centre a partir d'una proposta individual.

**4. ESQUEMA DE LA TEMPORALITAT**

<b>AVALUACIÓ:</b>	<b>TEMES:</b>	<b>HORES:</b>
1 <sup>a</sup>	EL PUNT	8
	LA LÍNIA	4
	EL PLÀ	12
	LA TEXTURA	4
	EL COLOR	10
	TIPOGRAFIA	6
<b>1<sup>a</sup> AVALUACIÓ</b>		<b>44</b>
2 <sup>a</sup>	SISTEMES DE REPRESENTACIÓ	20
	ERGONOMIA	2
	BIÒNICA	4
	XARXES MODULARS ESPACIALS	6
	ACOTACIÓ I SECCIONS	8
	ESCALES	4
<b>2<sup>a</sup> AVALUACIÓ</b>		<b>44</b>
3 <sup>a</sup>	DISTRIBUCIÓ D'ESPAIS	10
	ORGANITZACIÓ D'ESPAIS	11
	SENYALÈCTICA	11
<b>3<sup>a</sup> AVALUACIÓ</b>		<b>32</b>
<b>TOTAL</b>		<b>120</b>



## 5. AVALUACIÓ

Molts continguts i objectius de la matèria impliquen explorar, reflexionar, prendre decisions conceptuals, desenvolupar habilitats manual si conèixer material si tècniques. Això suposa que les respostes de l'alumnat no són tancades a unes solucions prefixades, sinó que poden ésser diferenciades i coherents a situacions de recerca obertes. Per això, l'avaluació es farà partint d'una reflexió sobre allò que s'ha produït i com s'ha elaborat.

Els criteris d'avaluació per a cada treball estaran establerts des del començament, i caldrà que es desprenguin de la complexitat de la tasca i del que se espera obtenir com a resultat. En aquesta matèria de Disseny, la idoneïtat del producte, respecte a la utilitat volguda, és un punt fonamental a l'hora d'estimar qualitats.

Hi haurà una avaluació inicial per conèixer les idees preconcebudes i els estereotips que del món del disseny té l'alumnat. Informació que s'utilitzarà per a reconduir si fora necessari l'itinerari dels conceptes establerts.

L'avaluació formativa valorarà els avenços si les dificultats en les activitats d'aprenentatge per a l'assoliment dels objectius didàctics. És bàsic avaluar en l'alumnat, la comprensió del propòsit del treball, l'actitud compromesa envers l'execució, la idoneïtat del producte respecte a la utilitat, l'esforç per obtenir-la, l'originalitat i la incorporació dels valors estètics en el decurs del desenvolupament dels continguts conceptuals, procedimental si actitudinals. Les respostes gràfiques (també orals o escrites) de les activitats d'aprenentatge en revelaran les dificultats, i es podrà corregir i oferir l'ajut pedagògic individualitzat necessari segons la diversitat de l'alumnat: correcció d'errors, aprenentatge a partir d'aquests, suggeriment de tècniques, superació d'inhibicions, etc.

Hi ha una sèrie de normes actitudinals que s'han de respectar i que ens donaran informació molt valuosa de l'actitud de l'estudiant vers l'assignatura; com ara el lliurament de la totalitat dels treballs en la data acordada, la puntualitat i assistència, l'actitud activa, l'interès, etc..

Les condicions imprescindibles per a aconseguir l'aptitud són les següents:

- Presència diària activa en l'aula.
- Atenció a les intervencions del professor i seguiment de les instruccions emeses per aquest.
- Concentració en el treball.
- Presentació dels exercicis i treballs en les dates acordades.
- Acompliment de les condicions tècniques establertes per a la presentació dels treballs.
- Importància decisiva de l'assistència a classe.

## 6. CRITERIS D'AVALUACIÓ

1. Utilitzar els elements bàsics del llenguatge visual que són fonamentals en el disseny bidimensional (punt, línia, pla i textura), i caracteritzar les propietats semàntiques d'estos i el seu valor sintàctic en el conjunt.

Amb aquest criteri s'intenta avaluar si es manegen els elements formals bàsics de l'expressió plàstica amb evident funció comunicativa, i diferenciar l'abast de cada una de les opcions que puguen presentar-se en treballs senzills, tant en el camp del disseny bidimensional com tridimensional.

Ha de considerar-se que els elements gràfics bàsics han de suposar-se enriquits per tots els mitjans de producció i reproducció gràfica, tant els clàssics com els més recents, la fotografia, la fotocòpia i els mitjans informàtics.

2. Realitzar projectes elementals de disseny gràfic emprant el color amb un sentit funcional, intentant establir sensacions o nivells de comunicació clarament definits, particularment en el camp de la simbologia i de la senyalètica.

L'ús d'aquest criteri permet valorar el nivell aconseguit en la comprensió de les possibilitats semiòtiques del color en el camp de la normalització, ja codificat, i en el dels senyals o indicadors visuals, que, encara que no solen estar normalitzats, sí que es pretenen establir certs codis de caràcter general.

3. Determinar les principals famílies tipogràfiques i establir els seus avantatges i inconvenients des del punt de vista de la comunicació i aplicar-les en exemples molt concrets del disseny gràfic (premsa, revistes, llibres, fullets i cartells).

Amb aquest criteri es pretén avaluar el nivell de coneixements i les actituds desenrotllats per a l'ús de la tipografia com a element característic i expressiu de primer orde, dins del disseny gràfic. No es tracta de conèixer tots els elements que configuren i diferencien cada tipus, ni totes les variables que les principals famílies originen, sinó tindre clars conceptes com ara "cos", "rematada", "alineació", etc., així com l'adequació de la morfologia tipogràfica i la seua sintaxi a les intencions comunicatives i/o expressives. D'altra banda, podrà valorar-se la utilització de la retolació cal·ligràfica, la tipografia impresa o per mitjà de transferibles, però manipulada de forma creativa i d'acord amb les necessitats expressives dels alumnes.

4. Realitzar una proposta elemental de disseny industrial, en activitats pròpies del disseny d'objectes, els recursos fonamentals per a suggerir la tridimensionalitat, com ara el clarobscur i la perspectiva, i valorar els avantatges i els inconvenients que la imitació de la tercera dimensió té enfront del pla, i integrar els dits recursos en projectes concrets.

La proposta d'aquest criteri es fa per a l'avaluació dels coneixements sobre perspectiva, axonomètrica i cònica, i sobre destreses d'ombreig que han adquirit els estudiants. Això no vol dir que s'haja d'exigir l'exacte compliment de les lleis de la perspectiva i del clarobscur, sinó la consecució d'un encertat efecte de relleu, la qual cosa, a vegades, requereix una deliberada transgressió d'eixes lleis.

5. Descriure per mitjà del sistema dièdric, l'axonomètric i/o la perspectiva cònica, objectes o interiors arquitectònics que no oferisquen especial dificultat, per tal de relacionar les distintes descripcions i obtindre conclusions sobre les possibilitats de cada un dels sistemes esmentats. Amb aquest criteri s'aconsegueix determinar, no sols el nivell aconseguit per cada estudiant pel que fa al coneixement teòric, sinó, cosa és més important, l'encertat ús dels dits sistemes de representació per a cada

circumstància, és a dir, la capacitat d'identificar i utilitzar el sistema o sistemes necessaris, suficients i adequats en cada cas.

6. Dissenyar xarxes (poligonals en el pla i polièdriques en l'espai), per mitjà de perspectives o maquetes a partir d'un element modular per a, amb això i per mitjà de repetició, constituir una forma real o pertanyent al disseny experimental. Aquest criteri es proposa per a jutjar el nivell de comprensió espacial aconseguit, així com la capacitat per a manipular els fonaments de la geometria plana i de la geometria descriptiva, que són imprescindibles en l'acció de dissenyar. Es tracta de valorar la capacitat d'utilitzar, de forma creativa, les manipulacions o transformacions que amb les formes pogueren fer-se, com ara girs, translacions i simetries.

7. Realitzar projectes elementals d'espais habitables (el que és propi de d'interiorisme) preferentment de temes senzills, i considerar l'espai habitable com un espai en negatiu que ha de tindre una concepció especial en què la llum, el color i els circuits de trànsit han de ser els condicionants principals per al disseny. Amb aquest criteri s'intenta mesurar també la capacitat de percebre l'espai però, en aquest cas, es tracta d'un espai distint, ja que és l'interior, el buit, és a dir, el verdader espai arquitectònic, la qual cosa és objecte d'atenció. Aquest espai, en allò que té d'habitable, haurà de distribuir-se funcionalment segons les necessitats que vullguen exigir, i és aquest aspecte funcional el que haurà de sobreixir sobre altres, com ara la pura estètica o la mera bona presentació del projecte.

8. Analitzar diferents «objectes de disseny» i determinar la seua idoneïtat, i aplicar un mètode de treball, amb caràcter general, que pugui ser vàlid per a qualsevol activitat de realització de projectes dins del camp del disseny, i explicar la validesa i l'oportunitat de cada una de les fases davant d'una proposta concreta. Aquest criteri permet avaluar la capacitat adquirida per a la comprensió de tot el procés de disseny, que va des de la concepció d'una idea o detecció d'una necessitat fins que el producte està en mans de l'usuari, passant per la fabricació i la distribució. Amb aquest criteri es pot valorar, a més, en quina mesura es compren la presència i la incidència del disseny en l'elaboració o la producció d'objectes.

9. Aplicar amb claredat els fonaments, així com les característiques diferencials de les principals tècniques gràfiques que són pertinents per a la realització del disseny, particularment les referides al color i als mitjans transferibles, i utilitzar-los en exercicis concrets de disseny gràfic (disseny de cartells, fullets i senyals). Amb aquest criteri es valoren les destreses aconseguides en l'ocupació de les tècniques gràfiques citades i, especialment, l'encertat ús que d'aquests pot fer-se. Això vol dir que els estudiants hauran de seleccionar els materials, les tècniques i els procediments més adequats en cada cas, i justificar esta elecció.

10. Comprendre les relacions del disseny amb la naturalesa, la societat, la ideologia i l'ètica. Conèixer i descriure les característiques fonamentals dels moviments històrics, els corrents i les escoles més rellevants en la història del disseny. A través d'aquest criteri es pretén avaluar si es comprén el disseny com una activitat connectada sempre amb un entorn natural i/o cultural, en el qual els factors específics del disseny es troben sempre mediatitzats per factors contextuais. També avaluarà si es reconeixen els corrents i les escoles més rellevants.

## 7. METODOLOGIA

El disseny, per la multiplicitat de manifestacions que li són pròpies (gràfic, industrial, etc.), és perfecte per elegir determinats continguts i ajustar-los i treballar-los segons les demandes de l'alumnat sense perdre el nivell de qualitat i rigor exigible, més aviat aprofundint i augmentant conceptes i pràctiques que puguin afavorir el desenvolupament global de l'estudiant respecte al seu currículum i que completin el nivell de maduresa de les seves aptituds.

Serà competència del professor determinar les estratègies necessàries per conduir l'alumnat al desenvolupament de les habilitats que el porten a trobar resultats de qualitat i, en conseqüència, gratificants.

En el curs de la realització dels treballs de classe, l'alumne es trobarà obligat a utilitzar elements conceptuals, manuals i emocionals. Des de la matèria, això facilitarà actituds com implicar-se i trobar pautes de treball i motivació que li permeten comprendre els mecanismes d'autoaprenentatge.

Les respostes a les diferents propostes variarà segons l'alumne. Canalitzar les aportacions enriqueix la classe perquè aporta la diversitat d'interessos i punts de vista de l'alumnat, i facilita la comprensió dels fets artístics, pràctics, estètics i socials, així com la relació de les activitats d'aula amb els àmbits professionals i les especialitats del disseny.

Serà en aquest moment que el professor podrà observar i mantenir un diàleg reflexiu del procés creador amb l'alumne, la qual cosa ha de ser especialment enriquidora en el desenvolupament personal, deixant sempre, però, vies obertes a la lliure decisió.

Els elements comuns que té el disseny amb les altres matèries de la modalitat del Batxillerat d'Arts plàstiques són els propis de la comprensió i producció de les imatges (ús del llenguatge visual i plàstic, procediments de producció, metodologies de projecció, apreciació estètica...). L'alumnat, en cursar diferents matèries d'aquesta modalitat, troba punts de contacte i pot establir connexions entre activitat, instrumentalitzar destreses, i integrar i/o complementar coneixements. La responsabilitat en la programació implica, doncs, la coordinació de continguts amb les altres matèries per evitar repeticions innecessàries i rendabilitzar els aprenentatges. També serà enriquidora per als alumnes d'altres modalitats on podran aplicar certs coneixements (dibuix tècnic, història de l'art, etc..) i desenvolupar-los amb èxit.

- L'activitat de l'alumnat es realitza en tres àmbits:

a.-TREBALLS DE CLASSE. Aquest àmbit és l'eix principal del discurs didàctic que marca la programació, es tracta d'activitats amb termini definit i amb unes condicions molt estrictes com a proposta de treball, tant pel que fa al concepte com al tractament tècnic. En aquesta activitat, l'atenció individualitzada i col·lectiva del professor, comentant detalls suggerint actuacions o corregint, és una pràctica habitual.

b.-TREBALLS DE CASA. Bàsicament la feina que l'alumne desenvoluparà fora de l'aula es dedicarà a la recerca i documentació d'exemples, autors, història, etc.. dels temes que en aqueix moment es tracten a l'aula. La presentació serà mitjançant la xarxa d'Internet creant un compte reservat pels alumnes. També s'aprofitaran els dos períodes llargs de vacances per a aprofundir en algun dels temes tractats lliurant exercicis i/o l'exposició oral d'un tema a l'aula.

c.-EXÀMENS. En aquest tipus d'exercicis s'intentarà en la mesura del possible un model d'examen semblant al que s'enfrontarà a la selectivitat tot i que no gaudirà del mateix temps per a la realització, és per això que es projectaran dos exàmens per avaluació.

## **8.CRITERIS DE QUALIFICACIÓ.**

Per a la qualificació de cada una de les avaluacions es tindran en compte les següents ponderacions:

- a.-Treballs en classe 60%
- b.-Treballs de casa 30%
- c.- Actitud 10%

De tant en tant i dintre dels treballs de l'aula es realitzaran controls que tindran major ponderació respecte als altres treballs realitzat en classe ( la nota d'un examen valdrà el triple que la resta dels exercicis)

És obligatori lliurar tots els treballs, per tant la nota s'obtindrà per mitjana aritmètica de cadascun dels tres àmbits, multiplicant després pel coeficient corresponent.

Són condicions imprescindibles per a aconseguir l'aptitud:

- Presència activa en l'aula. El límit màxim d'absències, justificades o no, és del 25%.
- Cada falta d'assistència no justificada comportarà una penalització en la nota de l'avaluació de 0.25 punts.
- Atenció a les intervencions del professor.
- Concentració en el treball.
- Compliment de les instruccions del professor.
- Presentació d'exercicis, treballs i projectes en les dates acordades (entenen per presentat només allò que complisca amb les condicions de presentació).

La nota final serà el resultat de la mitja aritmètica de les tres avaluacions.

Que obtinga una qualificació negativa podrà realitzar un examen final de recuperació.

Les faltes per tal que puguin ser justificades s'hauràn de lliurar en el terme de tres dies després de l'incorporació a classe.

A l'hora de valorar un treball o examen, no es tindrà en compte si l'alumne ha faltat alguna sessió (estiga o no justificada).

## **9. ACTIVITATS DE RECUPERACIÓ**

El no lliurament de treballs o les faltes d'assistència a classe es penalitzen amb el detriment que aquests incidències causen en la nota, recomanant-se com a fórmula de recuperació de la nota de classe, cas de faltes fins i tot justificades, l'obtenció de notes més altes en els treballs futurs.

Els treballs de casa es podran recuperar amb la seua simple presentació, amb retard.

Si l'absència a un examen obeeix a una causa certament justificada (casos greus), es podrà realitzar la prova de forma extraordinària.

## **10.-ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES I EXTRAESCOLARS**

Malgrat les condicions econòmiques i laborals, per al present curs 2016/17 el Departament ha acordat realitzar les següents activitats extraescolars:

- Un viatge cultural a Madrid o Barcelona

- Una visita trimestral a Valencia, per tal de visitar exposicions i museus (Escola Superior de Disseny) San Pius V, IVAM, Beneficència, Centre culturals del Carme, etc.