

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- Experimentar con los colores primarios y secundarios.
- Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
- Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
- Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El collage.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- Identificar signifiicante y significado en un signo visual.
- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante significado: símbolos e iconos.
- Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
- Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

- Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
- Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano, con tres puntos no

alineados o con dos rectas secantes.

- Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
- Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
- Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
- Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
- Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
- Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
- Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
- Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
- Conocer lugares geométricos y definirlos.
- Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
- Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
- Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
- Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos-rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

3º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
4. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas
5. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
6. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

1. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
2. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
3. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
4. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
5. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
6. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

8. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 9. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 11. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre según las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
 12. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

4º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza

los materiales de dibujo técnico.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
2. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

1º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

1. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados

3. Dibujar perspectivas cónicas de formas planas incluida la circunferencia y de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

2º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

1. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia coincidencia.
2. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de

proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

3. Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Consideramos tres instrumentos evaluativos: la observación directa, controles escritos, trabajos realizados. De cada uno de ellos evaluamos los aspectos que se concretan en lo siguiente:

Observación directa

Observación basada en los criterios de carácter general siguientes: lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo, creatividad, corrección en sus producciones, capacidad de trabajo y trabajo en equipo. La actitud también se valorará: receptividad, respeto hacia el trabajo del profesor y de sus compañeros, buen uso de los materiales, la aportación de sus materiales para trabajar en cada clase. Valores como la creatividad, la precisión y el orden según qué tipo de trabajos.

Controles escritos

Diseño de pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de los contenidos programados. Podrá haber una prueba por cada unidad temática que se trate o bien una sola prueba en la evaluación; esto dependerá de la relación entre los temas tratados.

Trabajos realizados por los alumnos

Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los contenidos programados. Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Presentación de los trabajos realizados. Calidad de la documentación gráfica, vocabulario, originalidad, auto-evaluación. Los trabajos se realizarán en clase o bien habrá trabajos que los alumnos puedan realizar en casa siguiendo las directrices dadas por el profesor.

No se mandarán deberes a los alumnos, sin embargo, aquellos que lo necesiten, por cuestiones individuales ,como por ejemplo, haber faltado a clase ,haberse retrasado en su realización ,no haber traído el material necesario, podrán, en algunos casos, terminar sus trabajos en casa.

PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

La falta a clase injustificadamente y de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios generales de evaluación y la propia evaluación continua. Aparte de las correcciones que se adopten en el caso de las faltas injustificadas, el Departamento de Artes Plásticas ha fijado que cuando las faltas de asistencia a una de nuestras materias sean las equivalentes al 15% de las clases, sin que estén justificadas, no se tendrá derecho a la evaluación continua ante la imposibilidad de realizarla correctamente.

Los alumnos con pérdida de evaluación continúa deberán presentarse a la prueba extraordinaria

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E.S.O.

En primer lugar, puntualizamos que las láminas y los trabajos realizados por los alumnos a lo largo de todo el curso, se consideran la base fundamental de la materia sobre todo en las horas lectivas.

Los alumnos con actividades suspensas podrán recuperarlas durante el período que estime necesario el profesor. Las actividades que cumplan unos requisitos mínimos serán superadas con una nota máxima de 5.

Se calificará de la siguiente manera: 70% los ejercicios prácticos, un 10% el trabajo eficaz en clase y un 20% las pruebas escritas o trabajo equivalente.

Los ejercicios prácticos se realizarán en clase y/o en casa. Se entregarán en la fecha fijada, se adecuarán a lo que se ha pedido, estarán bien resueltos, hechos con orden, limpieza y bien presentados. La creatividad se valorará. También se valorará el esfuerzo personal. Para la calificación de este apartado es obligatorio la entrega de todos los trabajos.

La actitud se refiere a si el alumno muestra interés, se esfuerza en su trabajo, es puntual tanto en la llegada al aula cada día como a la hora de entregar los ejercicios, respeta al profesor y respeta el trabajo de sus compañeros. La falta reiterativa de material necesario para trabajar en clase, así como, un comportamiento inadecuado en el aula, podrá repercutir directamente en la nota del alumnado. Se descontará 0'5 puntos en la nota de la actividad que se está realizando.

Desde el Dpto. de Dibujo, consideramos que estos dos criterios están estrechamente ligados, ya que, la actitud condiciona el desarrollo y el resultado del trabajo diario, por lo tanto, en muchas ocasiones la calificación de ambas podrá realizarse en conjunto.

Las pruebas escritas se referirán a los contenidos impartidos de la programación y consistirán en preguntas teóricas o bien ejercicios prácticos en donde se deban aplicar conceptos estudiados.

Finalmente se hará nota media con todas las obtenidas durante el trimestre, no pudiendo hacerse dicha media si el examen teórico- práctico no alcanza una puntuación de 3 sobre 10.

La media entre las calificaciones de los tres trimestres a lo largo del curso, deberá ser de un mínimo de 5 puntos. El alumno/a que no supere la materia con aprobado en junio, deberá presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre.

Los alumnos que sean más rápidos en desarrollar las actividades correctamente realizarán fichas de ampliación de los contenidos programados. La realización de estas fichas será considerado un hecho positivo y se puede premiar con 0'5 puntos más en la actividad obligatoria de la unidad trabajada.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN .BACHILLERATO

Para superar el área se deberán aprobar las tres evaluaciones. La calificación de cada una de ellas se obtendrá como media ponderada de los siguientes apartados:

1º BACHILLERATO

Trabajo realizado en casa, ejercicios y láminas, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros: 10% el cual, sumará 0,5 puntos para redondear la nota final de evaluación, o restará sino están bien realizados todos los ejercicios y láminas.

- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: en los cuáles habrá un control-examen que se realizará a la mitad de la evaluación, el cual contará un 30% de la nota, la cuál se hará media con el examen de evaluación que contará un 60% de la nota final de evaluación.

2º BACHILLERATO

- Trabajo realizado en casa, ejercicios y láminas, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros: 10%, el cual, sumará 0,5 puntos para redondear la nota final de evaluación, o restará sino están bien realizados todos los ejercicios y láminas.

- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: en los cuáles habrá un control-examen que se realizará a la mitad de la evaluación, el cual contará un 30% de la nota, la cual se hará media con el examen de evaluación que contará un 60% de la nota final de evaluación. En caso de evaluaciones suspensas se realizará un examen de recuperación en cada evaluación, por cada trimestre, no obstante si el resultado sigue siendo negativo, el alumno realizará un examen de recuperación en la evaluación ordinaria de Mayo en el caso de 2º Bachillerato y Junio de 1º Bachillerato; en el cual solo se examinará de las evaluaciones evaluadas negativamente correspondientes y quedará liberado del resto de evaluaciones aprobadas; en cada evaluación para superar la materia suspensa deberá sacar de nota un 5 sobre 10. Llegado el caso si no superará la materia con los requisitos que se han descrito en el párrafo anterior irá a la prueba extraordinaria, descrita más adelante.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los estándares subrayados con amarillo de cada bloque , de todos los cursos de 1º, 3º y 4º ESO, serían los estándares mínimos al menos del 50% de la nota con respecto a la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual y de Dibujo Técnico.

1º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1.1. **Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.**

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

2.2. **Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.**

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3.1. **Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.**

4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

4.3. **Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.**

5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

7.3. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

3.1. Distingue símbolos de iconos.

3.2. Diseña símbolos e iconos.

4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

6.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales,

estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- 1.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia,

libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

21. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

22. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

23. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

24. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

3.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciónes sencillas.

3.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

3.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color

4.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

5.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

52. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

8.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

82. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies

homogéneas o degradadas.

83. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
84. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
85. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
86. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico plásticas.
87. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

3.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

3.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos designificación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

4.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

5.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

8.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

1.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

2.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

3.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

4.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

5.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

6.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

7.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

8.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

9.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

10.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

11.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando ,las tres proyecciones de sus vértices y aristas.

12.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente

la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas

4º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.1. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y

seleccionando el sistema de representación más adecuado.

Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más

adecuado.

- 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estática y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estáticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

1º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

Los estándares subrayados con amarillo de cada bloque, de todos los cursos de 1º, Bachillerato y 2º Bachillerato serían los estándares mínimos al menos del 50% de la nota con respecto a la materia de Dibujo Técnico.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones desemejanza.

1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y

aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2.2.. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

2.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

dibujos

1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométricos sencillo.

1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)

- 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar
- 2.4. inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.
Determinas secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- 2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
- 2.6. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.
- 2.7. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
- 2.8. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.
- 2.9. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

- 1.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado

de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.1 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.2 Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.3. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

2º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.

1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.

1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones

métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada..

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o

cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

3.1. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3.2. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

