

PRESENTACIÓN

En el momento actual, paradigma de cambios sociales, con el desarrollo tecnológico en alza y con nuevas necesidades estructurales y pedagógicas, a las editoriales del mundo educativo se nos debe exigir el máximo rigor pedagógico y la máxima entrega a la hora de ofrecer nuestras propuestas educativas, amparadas bajo el marco legislativo vigente.

Siguiendo este planteamiento presentamos el volumen final de nuestro innovador proyecto docente de Secundaria, presentando dos volúmenes de clara metodología: el **Manual de Contenidos Teóricos** y el **Manual de Propuestas Prácticas** (láminas). Al final de este segundo manual el alumno encuentra la puerta de acceso al **Manual Digital**

–accesible mediante internet– que amplía, clarifica y complementa los conocimientos teórico-prácticos en un entorno audiovisual y multimedia de fácil manejo y atractivo diseño.

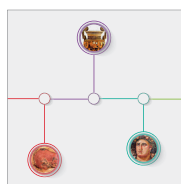
Los contenidos para este Segundo Ciclo de Educación Secundaria en su nivel IV Plus, se han distribuido en **cuatro bloques temáticos** que dan cabida a **doce unidades didácticas** (más los complementos de *líneas temporales* o *Materiales y Técnicas* esenciales del área). Cada unidad incorpora, en su portada, los objetivos a cumplir y los criterios de evaluación que se deben superar. Asimismo, al finalizar la unidad se dispone de un apartado de vocabulario específico y de recursos accesibles a través de Internet.



SUMARIO

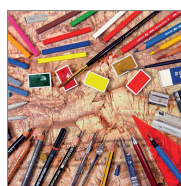
BLOQUES TEMÁTICOS

I	ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL	15-26
II	LA GEOMETRÍA COMO SOPORTE DEL PROCESO CREATIVO	27-54
III	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	55-72
IV	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	73-90



LÍNEA TEMPORAL HISTORIA DEL ARTE 6

LÍNEA TEMPORAL MATERIALES Y TÉCNICAS 8



MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA 9

- **MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA:** *Lápiz de grafito. Pasteles. Lápices de color y lápices de color acquarelables. Ceras. Rotuladores. Acuarelas. Témperas.*
- **MATERIALES PARA DIBUJO GEOMÉTRICO:** *Escuadra y cartabón. Reglas: regla común, el doble o triple decímetro. Goniómetro. Compás: mantenimiento, control y afilado.*
- **MATERIALES COMPLEMENTARIOS:** *Gomas de borrar. Sacapuntas. Pegamento en barra. Cuchillas. Tijeras. Soportes: papel, tabla y lienzo.*

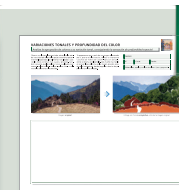
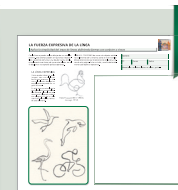
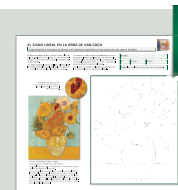
UNIDADES DIDÁCTICAS

CORRESPONDENCIA DE PROPUESTAS



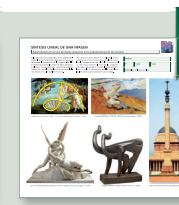
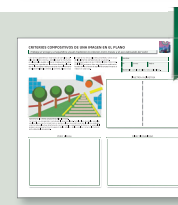
EXPRESIVIDAD DE LOS ELEMENTOS VISUALES 15

1. El punto y la línea como signos visuales
2. La textura
3. El color



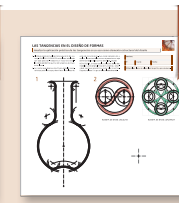
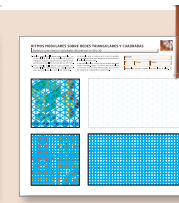
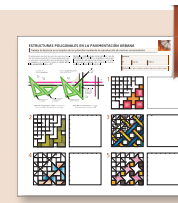
LA COMPOSICIÓN. FUNDAMENTOS VISUALES 21

1. El arte de componer
2. Equilibrio visual en la composición
3. La línea en la estructura compositiva
4. El ritmo visual



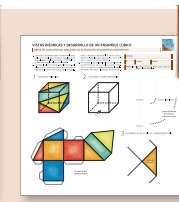
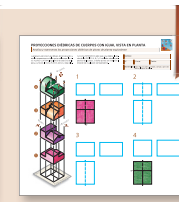
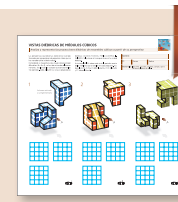
TRAZADOS GEOMÉTRICOS 27

1. Formas estructurales básicas
2. Formas poligonales
3. Polígonos regulares
4. Redes modulares básicas
5. Tangencias



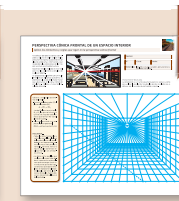
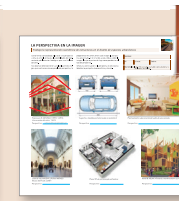
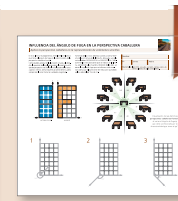
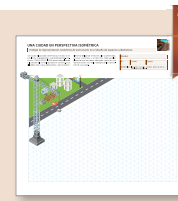
SISTEMA DIÉDRICO 35

1. Representación objetiva de sólidos
2. Esquema conceptual de los sistemas de representación
3. Proyecciones o vistas diédricas de un sólido
4. El sistema diédrico en el diseño




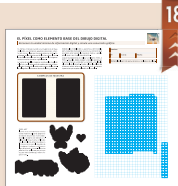
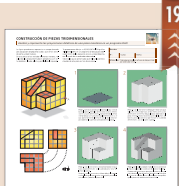


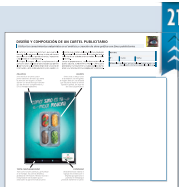


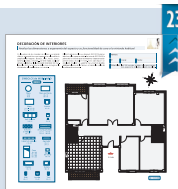
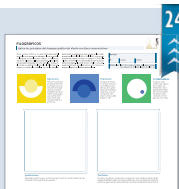


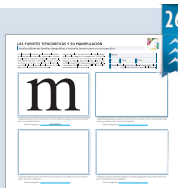




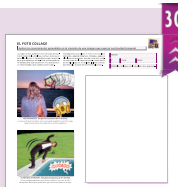





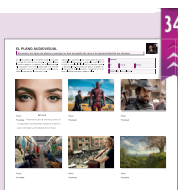
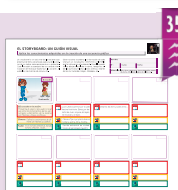


PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICA Y CÓNICA 41

1. La perspectiva axonométrica
2. Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica
3. Trazado de la pers. frontal y planimétrica
4. Fundamentos de la pers. cónica
5. Pers. cónica frontal o paralela
6. Pers. cónica oblicua o angular



UNIDADES DIDÁCTICAS

CORRESPONDENCIA DE PROPUESTAS

	EL ORDENADOR COMO HERRAMIENTA DE DIBUJO 49					
	<ol style="list-style-type: none">1. El ordenador2. La imagen digital3. El dibujo asistido por ordenador (DAO)					
	LA COMUNICACIÓN VISUAL 55					
	<ol style="list-style-type: none">1. El proceso de comunicación2. El mensaje visual3. Publicidad en el entorno4. La imagen publicitaria					
	LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO 61					
	<ol style="list-style-type: none">1. El diseño2. Ámbitos del diseño3. Categorías del diseño gráfico4. La responsabilidad del diseñador					
	EL PROCESO CREATIVO 67					
	<ol style="list-style-type: none">1. El proceso de creación2. La marca y el logotipo3. La tipografía en el diseño4. El color como elemento codificador audiovisual					
	LA EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN 73					
	<ol style="list-style-type: none">1. Las nuevas posibilidades digitales2. La transformación del cómic3. El medio audiovisual4. Elementos audiovisuales5. Análisis de la secuencia					
	LA IMAGEN DIGITAL 79					
	<ol style="list-style-type: none">1. La imagen fotográfica2. La composición fotográfica3. Tratamiento de la imagen					
	EL LENGUAJE AUDIOVISUAL 85					
	<ol style="list-style-type: none">1. La imagen dinámica2. El lenguaje audiovisual3. La importancia de la cámara4. El diseño audiovisual5. La edición audiovisual					
	TÉCNICAS SECAS, HÚMEDAS Y DIGITALES 91					
	<ul style="list-style-type: none">• PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS SECAS:• PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS HÚMEDAS:• PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DIGITALES:• PASOS EN EL PROCESO CREATIVO:	<ul style="list-style-type: none">Lápices de grafito • Lápices de color y acuarelables • Rotuladores • CollageTinta artística • Acuarela • Témpera (gouache) • ÓleoDibujo vectorial • Imagen de mapa de bits • Creación en 3DPlanteamiento • Tratamiento • Solución • Evaluación • Lanzamiento				