

### Las formas en la naturaleza

1. Interpretar plásticamente formas naturales.
2. Diferenciar las distintas estructuras naturales.
3. Dibujar del natural entornos y formas naturales.
4. Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.
5. Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

### El paisaje urbano y su expresión en el arte

Diferenciar aspectos estructurales y estéticos en paisajes urbanos de épocas y estilos diversos.
Utilizar los elementos compositivos en el análisis y realización de obras paisajísticas urbanas.
Interpretar paisajes urbanos aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.
Aplicar técnicas y materiales diversos en la representación de paisajes urbanos.
Reconocer los elementos que intervienen y enriquecen las obras con temática urbana.

### Aspectos plásticos de la figura humana

Reconocer las distintas formas de representación de la figura humana practicadas por artistas plásticos.
Realizar esquemas gráficos de personas estáticas y en movimiento.
Identificar los rasgos más característicos en el retrato y/o caricatura de un personaje.
Utilizar los rasgos del rostro y la postura, así como el color y la calidad del grafismo, para dibujar personajes de cómic que expresen diferentes emociones.

### Fundamentos del diseño

Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares fundamentales.

### Diseño gráfico

Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

### Diseño publicitario

Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.

Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.

### Sistemas de representación

Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación
Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
Dibujar sólidos en perspectivas caballera y axonométrica.
Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

### Diseño industrial

Distinguir los diferentes tipos de diseño industrial.
Analizar el papel del diseño industrial en la sociedad actual.
Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.
Justificar la utilización de reglas normalizadas en el dibujo técnico industrial.
Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.

### La fotografía

Conocer y apreciar los diferentes tipos de cámaras fotográficas y sus prestaciones.
Distinguir las diferentes corrientes estéticas fotográficas.
Distinguir los géneros fotográficos y apreciar sus aplicaciones en los distintos ámbitos.
Conocer las aplicaciones técnicas más comunes de la fotografía.

### El cine

Apreciar y distinguir los diferentes géneros cinematográficos.

Conocer los elementos que articulan el lenguaje cinematográfico.

Aplicar en proyectos individuales y/o colectivos los conocimientos adquiridos sobre el lenguaje cinematográfico.

Elaborar sencillos procesos de realización de películas.

### Las imágenes digitales

Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.

Acercarse a programas informáticos accesibles.