

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA SEPTIEMBRE
IMAGEN y COMUNICACIÓN de 2º de E.S.O.
CURSO 2011-2012

Alumno.....Curso.....
(Nombre y apellidos)

Para recuperar la asignatura deberás llevar a cabo dos tareas:

1º.- Realizar los ejercicios y las cuestiones teóricas que se te plantean en las hojas adjuntas, siguiendo las normas de presentación, y

2º- Presentarte al examen de recuperación.

A diferencia de los criterios del curso ordinario, en esta convocatoria de septiembre, el examen supondrá un 70% de la nota y los trabajos y las cuestiones teóricas un 30%. Es condición indispensable para aprobar que se entreguen al menos el 90% de los trabajos y que su media no sea inferior a un 4.

También es indispensable que la nota del examen sea igual o superior a 3. Los trabajos y cuestiones teóricas deberás presentarlos, junto con estas hojas de enunciado, el mismo día del examen.

Toda esta información podrás consultarla también en internet en la página web del I.E.S.:
<http://www.educa2.madrid.org/web/centro.ies.altojarama.torrelaguna>

y en el blog del profesor:

<http://www.planetavisual.wordpress.com>

(donde encontrarás todos los contenidos teóricos explicados durante el curso que no se encontraran en el libro de texto)

Normas de presentación.

Todos los trabajos deben ser originales.

Los trabajos con imágenes digitales se deberá entregar en soporte digital (Cd, pendrive, etc.) y deberá comprobarse que han sido grabados correctamente y que pueden ser abiertos.

Las cuestiones teóricas se entregarán en un cuadernillo donde las diferentes hojas estarán convenientemente encarpadas.

EJERCICIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA DE IMAGEN y COMUNICACIÓN de 2º de E.S.O.

A.- CUESTIONES TEÓRICAS:

(Cuando se pidan imágenes ejemplo, debes recortarlas y pegarlas a continuación de la respuesta escrita a la pregunta. Los ejemplos puedes sacarlo de revistas, periódicos, etc. o imprimirlos si los buscas en Internet.)

1. Enumera y define las tres finalidades principales de la imagen. Pon dos imágenes ejemplo de cada una de ellas.
2. ¿Qué es la iconicidad en una imagen? ¿Qué es una imagen simbólica? Pon dos ejemplos de cada una de ellas.
3. Define qué es el contenido denotativo y el contenido connotativo de una imagen.
4. Define qué es el encuadre en una fotografía. Enumera los diferentes tipos de encuadre vistos en clase.
5. ¿Qué es el punto de vista en una fotografía? Enumera los diferentes puntos de vista vistos en clase.
6. Enumera y define dos reglas de composición de la imagen a la hora de hacer una fotografía. Haz un esquema explicativo
7. Define qué es el cómic.
8. Enumera los **elementos icónicos** característicos de cómic. Haz una viñeta sencilla de ejemplo para cada uno de ellos.
9. Enumera los **elementos literarios** característicos de cómic. Haz una viñeta sencilla de ejemplo para cada uno de ellos.
10. Define con precisión que es la publicidad.
11. Busca dos ejemplos de campañas publicitarias que se basen en cada uno de los tres tipos de persuasión vistas en clase: racional, emocional e inconsciente. Indica a qué grupo pertenece cada una de ellas.
12. ¿Cuáles son las características principales de los mensajes publicitarios? Pega junto con la respuesta dos ejemplos de campañas publicitarias que cumplan con esas características

B.- EJERCICIOS PRÁCTICOS:

1. Realiza el análisis de las imágenes de la hoja siguiente, atendiendo a estos 5 apartados:
 - Tipo de imagen.
 - Finalidad Comunicativa.
 - Grado de iconicidad.
 - Contenido denotativo.
 - Contenido connotativo.
2. Siguiendo el guión de la hoja adjunta realiza dos fotografías de cada uno de los apartados. Debes indicar a qué apartado pertenece cada una de las fotografías.
3. Realiza un Fotomontaje con el software libre de retoque fotográfico GIMP, en el que uses cuatro imágenes: Una real que sirva de fondo, dos imágenes de diferentes personajes de dibujos animados y una imagen tuya. Todas las imágenes tendrán que estar integradas entre sí, formando una imagen nueva con sentido.

4. Realiza un fotorrelato de al menos 20 imágenes en el que, utilizando la mayor parte de lo aprendido sobre fotografía y cómic, cuentes una historia en la que tú seas el protagonista. Esto implica que tienes que salir tú en las fotografías. Utiliza el GIMP para añadir los elementos propios del cómic.
5. Stopmotion. Realiza un anuncio publicitario utilizando la técnica “stop motion”. Debe durar un mínimo de 20 segundos. Puedes utilizar el software libre “monkey jam” para crear la animación.



A TU LADO **HAY PERSONAS** QUE TE NECESITAN.  Cruz



Imágenes para el ejercicio práctico nº 1
(Podrás verlas también en el blog del profesor o en la web del IES))