



Jesuitas
STELLA MARIS

CRITERIOS WEB 2021-2022

**ASIGNATURA Y CURSO: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN DE 2º DE
BACHILLERATO.**

ÍNDICE

1. CONTENIDOS	3
2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE- HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN - PONDERACIÓN.....	4
2.1. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (DOCENCIA PRESENCIAL)	4
2.2. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (CONFINAMIENTO).....	7
3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	10
3.1. CONVOCATORIA ORDINARIA.....	10
3.2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA	11
3.3. EN CASO DE CONFINAMIENTO	11
4. CRITERIOS DE PROMOCIÓN (ESTÁNDARES BÁSICOS)	11

1. CONTENIDOS

Bloque 1: Diseño gráfico. Diseño vectorial.

1. Principios del diseño vectorial. Formatos de imagen.
2. Edición de nodos.
3. Estructura de capas y modos de mezcla.
4. Agrupación y combinación de formas.
5. Rellenos sólidos y degradados.
6. Aplicación de efectos (sombra, bisel, desenfoque, etc.)
7. Edición de texto y su conversión a formas como elemento gráfico.
8. Adaptación de texto a curvas.
9. Utilización de máscaras.
10. Exportación de imágenes.

Bloque 2: Composición fotográfica. Diseño publicitario.

1. Principios de retoque fotográfico. Formatos de imagen.
2. Recorte poligonal y con curvas de elementos de una imagen.
3. Edición de capas. Métodos de mezcla.
4. Sustitución del fondo de una imagen. Corrección del color.
5. Transformación de objetos.
6. Crear composiciones con diferentes elementos de diferentes imágenes.
7. Tratamiento del texto como imagen y su uso artístico.
8. Fusionar y aplanar capas.
9. Ajustes de brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color.
10. Ajuste de niveles y curvas de color y luminosidad.
11. Aplicación y combinación de filtros (Brillo interior y exterior, desenfoque gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.).
12. Exportación de imágenes.

Bloque 3: Bases de datos.

1. Bases de datos relacionales. Access y MySQL.
2. Aplicaciones de bases de datos. Access.
3. Tipos de tablas de datos y formato de campos. Campo clave.
4. Relación entre tablas. Diseño de la base de datos.
5. Consultas de bases de datos. Lenguaje SQL.
6. Formularios de bases de datos.
7. Iniciación a la programación cliente-servidor. PHP y MySQL.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE- HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN - PONDERACIÓN

2.1. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (DOCENCIA PRESENCIAL)

Bloque 1. Diseño gráfico. Diseño vectorial.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
1. Diferenciar entre los distintos formatos de imagen digital y sus características.	1	1.1. Guarda y exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.
2. Utilizar las diferentes herramientas del diseño vectorial.	1	2.1. Localiza, identifica y utiliza las herramientas principales de la caja de herramientas del software de diseño vectorial (Selección, subselección, pluma, formas, relleno, degradado, contorno, etc..).	Actividades Observación en clase.

3. Editar y modificar nodos de forma diseñadas con pluma.	1	3.1. Edita formas, realizadas con la pluma, con la herramienta subselección para modificar la posición de los nodos y la inclinación y altura de su pendiente. 3.2. Crea nuevos nodos y elimina nodos en una forma.	Actividades Observación en clase.
4. Utilizar eficazmente la estructura de capas del diseño vectorial y los modos de mezcla entre ellas.	1	4.1. Organiza las capas y los modos de mezcla entre capas según la necesidades del diseño. 4.2. Cambia el nombre y la transparencia de una capa.	Actividades Observación en clase.
5. Combinar y agrupar formas.	.	5.1. Agrupa capas para crear formas complejas como un solo objeto. 5.2. Combina capas de forma (Unión, intersección, diferencia, etc.).	Actividades Observación en clase.
6. Crear rellenos sólidos y degradados.	1	6.1. Crea rellenos sólidos y degradados en formas vectoriales.	Actividades Observación en clase.
7. Aplicar de efectos (sombra, bisel, desenfocado, etc.).	1	7.1. Aplica los efectos disponibles sobre formas (sombra, bisel, desenfocado, etc.). 7.2. Combina diferentes efectos sobre una forma para crear efectos no disponible de forma directa.	Actividades Observación en clase.
8. Editar texto y convertirlo a formas como elemento gráfico.	1	8.1. Crea texto y lo convierte en formas vectoriales. 8.2. Aplica toda la potencia del diseño vectorial a al texto como formas.	Actividades Observación en clase.
9. Adaptar texto a curvas.	1	9.1. Adapta un texto a una curva para distribuir texto alrededor de una forma.	Actividades Observación en clase.
10. Utilizar máscaras.	1	10. 1. Usar mascararas para introducir imágenes en formas o crear degradados de transparencia en imágenes.	Actividades Observación en clase.
11. Exportar imágenes en formato trabajo y en formato distribución.	1	11. 1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo. 11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.

Bloque 2. Composición fotográfica. Diseño publicitario.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
1. Recortar de forma poligonal y con curvas de elementos de una imagen.	1	1.1. Recorta partes de una imagen de forma poligonal y mediante curvas para sustituir el fondo de una imagen.	Actividades Observación en clase.

2. Utilizar eficazmente la estructura de capas y los modos de mezcla entre ellas.	1	2.1. Distribuye los elementos de la imagen en capas según las necesidades del diseño. 2.2. Utiliza y modifica las propiedades de las capas para crear efectos sobre el diseño global.	Actividades Observación en clase.
3. Sustituir el fondo de una imagen y realizar una corrección del color.	1	3.1. Corrige el color mediante el contraste, saturación, temperatura, etc. para conseguir coherencia de luminosidad de color entre diferentes elementos.	Actividades Observación en clase.
4. Transformar el aspecto de los objetos. Escala, deformación, volteo, etc.	1	4.1. Modifica el tamaño y proporción de objetos de la imagen. 4.2. Voltea verticalmente y horizontalmente objetos de la imagen. 4.3. Gira, un ángulo determinado, objetos para amoldarlos al diseño.	Actividades Observación en clase.
5. Crear composiciones con diferentes elementos de diferentes imágenes.	1	5.1. Combina objetos, extraídos de imágenes diferentes, para crear una nueva.	Actividades Observación en clase.
6. Tratar del texto como imagen y usarla de forma artística.	1	6.1. Crea texto y lo convierte en imagen para transformarlo en un objeto más del diseño.	Actividades Observación en clase.
7. Fusionar y aplanar capas.	1	7.1. Convierte capas o conjuntos de capas en imágenes planas.	Actividades Observación en clase.
8. Ajustar brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color.	1	8.1. Ajusta brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color de cada capa del diseño de la imagen.	Actividades Observación en clase.
9. Ajustar de niveles y curvas de color y luminosidad.	1	9.1. Ajusta los niveles y curvas de color y luminosidad de cada capa para obtener los objetivos del diseño planteado.	Actividades Observación en clase.
10. Aplicar y combinar filtros (Brillo interior y exterior, desenfoque gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.).	1	10.1. Aplica y combina filtros (Brillo interior y exterior, desenfoque gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.) para alcanzar los objetivos del diseño.	Actividades Observación en clase.
11. Exportar imágenes en formato trabajo y en formato distribución.	1	11.1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo. 11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.

Bloque 3: Bases de datos.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
1. Crear bases de datos relacionales (Access o MySQL).	1	1.1. Crea una base de datos en access y/o MySQL.	Actividades Observación en clase.
2. Crear diferentes tipos de tablas con distintos formatos de campos, con y sin campos clave.	1	2.1. Crea tablas(datos e intercambio) en la base de datos, dando el formato adecuado (número, texto, fecha, etc.) a cada campo de la tabla. 2.2. Crea campos clave autonuméricos para identificar de forma única a cada registro de la tabla.	Actividades Observación en clase.
3. Diseñar una base de datos creando relaciones entre tablas utilizando campos clave.	1	3.1. Relaciona tablas mediante los campos clave en base a un diseño de base de datos que sirva a los propósitos para los que fuer creada la tabla. 3.2. Utiliza los distintos tipos de relación según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.
4. Crear consultas en una base de datos utilizando el lenguaje SQL.	1	4.1. Crea consultas con asistentes de consultas. 4.2. Crea consultas directamente con código MySQL. 4.3. Crea consultas programando con PHP.	Actividades Observación en clase.
5. Crear formularios de bases de datos.	1	5.1. Crea formularios con asistentes de formularios. 5.2. Crea formularios programando en PHP.	Actividades Observación en clase.
6. Programar, en PHP, La conexión a una base de datos remota MySQL.	1	6.1. Programar, en PHP, la conexión a una base de datos remota MySQL.	Actividades Observación en clase.

2.2. CRITERIOS DE EVALUACION - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN – PONDERACIÓN (CONFINAMIENTO)

Bloque 1. Diseño gráfico. Diseño vectorial.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
1. Diferenciar entre los distintos formatos de imagen digital y sus características.	1	1.1. Guarda y exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.

2. Utilizar las diferentes herramientas del diseño vectorial.	1	2.1. Localiza, identifica y utiliza las herramientas principales de la caja de herramientas del software de diseño vectorial (Selección, subselección, pluma, formas, relleno, degradado, contorno, etc..).	Actividades Observación en clase.
3. Editar y modificar nodos de forma diseñadas con pluma.	1	3.1. Edita formas, realizadas con la pluma, con la herramienta subselección para modificar la posición de los nodos y la inclinación y altura de su pendiente. 3.2. Crea nuevos nodos y elimina nodos en una forma.	Actividades Observación en clase.
4. Utilizar eficazmente la estructura de capas del diseño vectorial y los modos de mezcla entre ellas.	1	4.1. Organiza las capas y los modos de mezcla entre capas según la necesidades del diseño. 4.2. Cambia el nombre y la transparencia de una capa.	Actividades Observación en clase.
5. Combinar y agrupar formas.	.	5.1. Agrupa capas para crear formas complejas como un solo objeto. 5.2. Combina capas de forma (Unión, intersección, diferencia, etc.).	Actividades Observación en clase.
6. Crear rellenos sólidos y degradados.	1	6.1. Crea rellenos sólidos y degradados en formas vectoriales.	Actividades Observación en clase.
7. Aplicar de efectos (sombra, bisel, desenfocado, etc.).	1	7.1. Aplica los efectos disponibles sobre formas (sombra, bisel, desenfocado, etc.). 7.2. Combina diferentes efectos sobre una forma para crear efectos no disponible de forma directa.	Actividades Observación en clase.
8. Editar texto y convertirlo a formas como elemento gráfico.	1	8.1. Crea texto y lo convierte en formas vectoriales. 8.2. Aplica toda la potencia del diseño vectorial a al texto como formas.	Actividades Observación en clase.
9. Adaptar texto a curvas.	1	9.1. Adapta un texto a una curva para distribuir texto alrededor de una forma.	Actividades Observación en clase.
11. Exportar imágenes en formato trabajo y en formato distribución.	1	11. 1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo. 11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.

Bloque 2. Composición fotográfica. Diseño publicitario.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

1. Recortar de forma poligonal y con curvas de elementos de una imagen.	1	1.1. Recorta partes de una imagen de forma poligonal y mediante curvas para sustituir el fondo de una imagen.	Actividades Observación en clase.
2. Utilizar eficazmente la estructura de capas y los modos de mezcla entre ellas.	1	2.1. Distribuye los elementos de la imagen en capas según las necesidades del diseño. 2.2. Utiliza y modifica las propiedades de las capas para crear efectos sobre el diseño global.	Actividades Observación en clase.
3. Sustituir el fondo de una imagen y realizar una corrección del color.	1	3.1. Corrige el color mediante el contraste, saturación, temperatura, etc. para conseguir coherencia de luminosidad de color entre diferentes elementos.	Actividades Observación en clase.
4. Transformar el aspecto de los objetos. Escala, deformación, volteo, etc.	1	4.1. Modifica el tamaño y proporción de objetos de la imagen. 4.2. Voltea verticalmente y horizontalmente objetos de la imagen. 4.3. Gira, un ángulo determinado, objetos para amoldarlos al diseño.	Actividades Observación en clase.
5. Crear composiciones con diferentes elementos de diferentes imágenes.	1	5.1. Combina objetos, extraídos de imágenes diferentes, para crear una nueva.	Actividades Observación en clase.
6. Tratar del texto como imagen y usarla de forma artística.	1	6.1. Crea texto y lo convierte en imagen para transformarlo en un objeto más del diseño.	Actividades Observación en clase.
7. Fusionar y aplanar capas.	1	7.1. Convierte capas o conjuntos de capas en imágenes planas.	Actividades Observación en clase.
8. Ajustar brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color.	1	8.1. Ajusta brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color de cada capa del diseño de la imagen.	Actividades Observación en clase.
9. Ajustar de niveles y curvas de color y luminosidad.	1	9.1. Ajusta los niveles y curvas de color y luminosidad de cada capa para obtener los objetivos del diseño planteado.	Actividades Observación en clase.
10. Aplicar y combinar filtros (Brillo interior y exterior, desenfocado gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.).	1	10.1. Aplica y combina filtros (Brillo interior y exterior, desenfocado gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.) para alcanzar los objetivos del diseño.	Actividades Observación en clase.
11. Exportar imágenes en formato trabajo y en formato distribución.	1	11. 1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo. 11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.

Bloque 3: Bases de datos.			
Criterios de evaluación	POND.	Estándares de aprendizaje	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
1. Crear bases de datos relacionales (Access o MySQL).	1	1.1. Crea una base de datos en Access.	Actividades Observación en clase.
2. Crear diferentes tipos de tablas con distintos formatos de campos, con y sin campos clave.	1	2.1. Crea tablas(datos e intercambio) en la base de datos, dando el formato adecuado (número, texto, fecha, etc.) a cada campo de la tabla. 2.2. Crea campos clave autonuméricos para identificar de forma única a cada registro de la tabla.	Actividades Observación en clase.
3. Diseñar una base de datos creando relaciones entre tablas utilizando campos clave.	1	3.1. Relaciona tablas mediante los campos clave en base a un diseño de base de datos que sirva a los propósitos para los que fue creada la tabla. 3.2. Utiliza los distintos tipos de relación según las necesidades del proyecto.	Actividades Observación en clase.
4. Crear consultas en una base de datos utilizando el lenguaje SQL.	1	4.1. Crea consultas con asistentes de consultas.	Actividades Observación en clase.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se establecen los siguientes criterios:

- A. Notas de clase: 20%.
- B. Prácticas: 80%.

Para los alumnos/as que no hayan aprobado alguna evaluación, se les realizará un examen extra en cada trimestre para ver si van superando los objetivos. El de la tercera evaluación coincidirá con los exámenes finales.

3.1. CONVOCATORIA ORDINARIA

Si los objetivos no son superados por trimestres, se examinarán de las evaluaciones negativas a final de curso.

El alumno/a que desee mejorar su nota final podrá hacerlo presentándose a un examen extra que coincidirá con el examen final. La nota final de esta evaluación, será calculada teniendo en cuenta la nota de dicho examen y la nota media del curso.

3.2. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El alumno/a que tenga alguna evaluación un superada deberá presentarse a dicha/s evaluación/es en convocatoria extraordinaria. Para hacer media, las tres evaluaciones deberán estar aprobadas.

3.3. EN CASO DE CONFINAMIENTO

Se establecen los siguientes criterios:

Prácticas y exámenes: 100%.

4. CRITERIOS DE PROMOCIÓN (ESTÁNDARES BÁSICOS)

Bloque 1. Diseño gráfico. Diseño vectorial.

- 1.1. Guarda y exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.
- 2.1. Localiza, identifica y utiliza las herramientas principales de la caja de herramientas del software de diseño vectorial (Selección, subselección, pluma, formas, relleno, degradado, contorno, etc..).
- 3.1. Edita formas, realizadas con la pluma, con la herramienta subselección para modificar la posición de los nodos y la inclinación y altura de su pendiente.
- 3.2. Crea nuevos nodos y elimina nodos en una forma.
- 4.1. Organiza las capas y los modos de mezcla entre capas según las necesidades del diseño.
- 4.2. Cambia el nombre y la transparencia de una capa.
- 5.1. Agrupa capas para crear formas complejas como un solo objeto.
- 5.2. Combina capas de forma (Unión, intersección, diferencia, etc.).
- 6.1. Crea rellenos sólidos y degradados en formas vectoriales.
- 7.1. Aplica los efectos disponibles sobre formas (sombra, bisel, desenfoque, etc.).
- 7.2. Combina diferentes efectos sobre una forma para crear efectos no disponible de forma directa.
- 8.1. Crea texto y lo convierte en formas vectoriales.
- 8.2. Aplica toda la potencia del diseño vectorial a al texto como formas.
- 9.1. Adapta un texto a una curva para distribuir texto alrededor de una forma.
11. 1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo.

CRITERIOS WEB 2021-2022

ASIGNATURA Y CURSO: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO.

11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.

Bloque 2. Composición fotográfica. Diseño publicitario.

1.1. Recorta partes de una imagen de forma poligonal y mediante curvas para sustituir el fondo de una imagen.

2.1. Distribuye los elementos de la imagen en capas según las necesidades del diseño.

2.2. Utiliza y modifica las propiedades de las capas para crear efectos sobre el diseño global.

3.1. Corrige el color mediante el contraste, saturación, temperatura, etc. para conseguir coherencia de luminosidad de color entre diferentes elementos.

4.1. Modifica el tamaño y proporción de objetos de la imagen.

4.2. Voltea verticalmente y horizontalmente objetos de la imagen.

4.3. Gira, un ángulo determinado, objetos para amoldarlos al diseño.

5.1. Combina objetos, extraídos de imágenes diferentes, para crear una nueva.

6.1. Crea texto y lo convierte en imagen para transformarlo en un objeto más del diseño.

7.1. Convierte capas o conjuntos de capas en imágenes planas.

8.1. Ajusta brillo, contraste, temperatura, tinta, tono, saturación y vibración de color de cada capa del diseño de la imagen.

9.1. Ajusta los niveles y curvas de color y luminosidad de cada capa para obtener los objetivos del diseño planteado.

10.1. Aplica y combina filtros (Brillo interior y exterior, desenfoque gaussiano, sombra paralela, adición de ruido para crear texturas, contorno, pixelar, etc.) para alcanzar los objetivos del diseño.

11. 1. Guarda en el formato de trabajo del software de diseño vectorial para retomar el trabajo.

11.2. Exporta en todos los formatos disponibles según las necesidades del proyecto.

Bloque 3: Bases de datos.

1.1. Crea una base de datos en Access.

2.1. Crea tablas(datos e intercambio) en la base de datos, dando el formato adecuado (número, texto, fecha, etc.) a cada campo de la tabla.

2.2. Crea campos clave autonuméricos para identificar de forma única a cada registro de la tabla.

3.1. Relaciona tablas mediante los campos clave en base a un diseño de base de datos que sirva a los propósitos para los que fue creada la tabla.

3.2. Utiliza los distintos tipos de relación según las necesidades del proyecto.

4.1. Crea consultas con asistentes de consultas.