

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **CICLOS FORMATIVOS** CURSO 2016 / 2017

**MÓDULO:** MEDIOS INFORMÁTICOS 1º

**CICLO FORMATIVO:** TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN GRÁFICA PUBLICITARIA.

**DEPARTAMENTO:** COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL.

**PROFESOR/A:** EDUARDO MERCHÁN ÁLVAREZ.

## 1. INTRODUCCIÓN

Un diseñador gráfico comunica gráficamente ideas para su distribución, comercialización y uso, resolviendo problemas funcionales estéticos y comunicacionales, incorporando tecnologías y utilizando nuevos materiales.

Para estar actualizado en las nuevas tecnologías es necesario que el futuro diseñador maneje software informático que le ayude a alcanzar sus propósitos. Con este módulo se pretende que el alumno consiga desenvolverse con soltura en el mundo informático, básico en su futura profesión.

Haciendo referencia al PEC, la Escuela de Arte José María Cruz Novillo es la única escuela de arte en la Provincia de Cuenca. La procedencia de nuestros alumnos es muy variada. Muchos son de municipios de la provincia, y suelen residir durante la semana en la capital. Los alumnos de este centro poseen características especiales, pues la decisión de realizar estudios de arte y diseño es un asunto eminentemente vocacional.

Dada la heterogeneidad de nuestro alumnado, el centro tratará de dar una respuesta personalizada a sus necesidades educativas, intereses personales y expectativas profesionales y académicas con los recursos personales, materiales, profesionales y organizativos del centro.

### 1.1 Normativa.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE nº 295, de 10/12/2013

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE nº 106, de 04/05/2006.

Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las enseñanzas mínimas.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, que regula la evaluación, promoción, permanencia y movilidad.

Decreto 37/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

La Ley 7/2010, de 20/07/2010, para enseñanzas artísticas de Educación de Castilla-La Mancha, (DOCM de 28 de julio)

NOFC del Centro.

### 1.2 Identificación del Título.

**Denominación:** Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

**Nivel:** Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

**Duración total del ciclo:** Dos mil horas.

**Familia profesional artística:** Comunicación Gráfica y Audiovisual.

**Referente europeo:** CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación)

#### Perfil profesional

##### Competencia general

- Proponer y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.
- Planificar el desarrollo del proyecto de imagen gráfica desde la identificación del encargo comunicativo, la definición de los aspectos formales y estéticos, funcionales y técnicos, hasta la realización del producto gráfico acabado.

- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los correspondientes controles de calidad que garanticen la expresión gráfica óptima del mensaje.

### **Competencias profesionales**

- Llevar a cabo, de manera autónoma, productos gráficos con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.
- Dotar al producto gráfico de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- Solucionar mediante recursos gráficos y tipográficos los aspectos formales y comunicativos de mensajes publicitarios.
- Planificar y realizar proyectos de gráfica publicitaria en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto gráfico de calidad técnica, artística y comunicativa.
- Definir los aspectos formales y funcionales del mensaje publicitario en un soporte gráfico.
- Transmitir con precisión la información adecuada para los procesos de reproducción y realizar el seguimiento y control de calidad correspondiente hasta conseguir un resultado impreso idóneo.
- Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

### **Contexto profesional**

#### **Ámbito profesional**

- Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena.
- Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista el proyecto gráfico de mensajes publicitarios en las distintas aplicaciones de la persuasión.
- Elabora propuestas y proyectos de gráfica publicitaria por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.
- Puede desarrollar sus competencias como profesional independiente o como realizador dependiente realizando gráficamente las ideas de otros profesionales.

#### **Sectores productivos.**

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación publicitaria, agencias, estudios de diseño, empresas o instituciones de otros sectores que así lo requieran.

#### **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.**

- Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:
- Realización de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.
- Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, merchandising, etc. y sus elementos asociados.
- Realización de la preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de preimpresión, control de calidad, postproducción.
- Director de arte.
- Creativo.
- Coordinador de realización.
- Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.
- Colaborador gráfico en equipos publicitarios multidisciplinares.

## **2. OBJETIVOS**

### **Real Decreto 1431/2012, Objetivos generales:**

Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.

Idear, planificar y realizar productos de gráfica publicitaria atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.

Resolver adecuadamente los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.

Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción gráfica.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica publicitaria.

Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en la imagen publicitaria y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

Valorar e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos del proyecto.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto gráfico en el mercado.

Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico publicitario.

Realizar productos gráficos publicitarios con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.

Iniciarse en la búsqueda de y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.

Valorar el trabajo como oportunidad de búsqueda y experimentación con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y expresión artística personal.

#### **Decreto 37/2014, de 05/06/2014, Objetivos del Módulo Medios Informáticos.**

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada. (CAPACIDAD)
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones. (COMPETENCIA)
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad. (DESTREZA)
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados. (COMPETENCIA)
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño. (CAPACIDAD)
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo. (DESTREZA)

### **3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO**

#### **El Decreto 37/2014, de 05/06/2014, especifica los Contenidos del Módulo Medios Informáticos.**

1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.
2. La sociedad de la información: Internet.
- 3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.
- 4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).
5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras.
6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos.
7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.
8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.
9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.

10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.
11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.
12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial. Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.
13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.
14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.
15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

### 3.1. Distribución de los contenidos por unidades didácticas y temporalización.

El curso se inicia el 15 de Septiembre y finaliza el 28 de Junio. Las fechas exactas de exámenes de recuperación y evaluación serán fijadas con suficiente antelación y publicadas en el tablón de anuncios.

Descontando festividades y períodos de descanso dispongo de 96 horas de clase efectivas - 96 horas por currículo -

PRIMER CUATRIMESTRE	HORAS
<p><b>Unidad 0.</b> Evaluación de conocimientos previos e introducción de los contenidos del módulo.  <b>28 de septiembre - 15 de octubre.</b></p> <p><b>Contenidos:</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b><i>negrita y cursiva</i></b>.</p> <p><b>1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.</b></p> <p><b>2. La sociedad de la información: Internet.</b></p> <p><b>3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.</b></p> <p><b>4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).</b></p> <p><b>5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras..</b></p> <p><b>6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento.</b> Comunicación entre dispositivos.</p> <p><b>7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.</b></p> <p><b>8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.</b></p> <p>9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.</p> <p>10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.</p> <p>11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.</p> <p>12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial. Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.</p> <p>13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.</p> <p>14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.</p> <p>15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</p> <p><b>16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la</b></p>	9

<p><b>información.</b></p> <p><b>Software:</b> Visión general del software para la producción gráfica. Adobe CS. Software libre.</p> <p><b>Periféricos:</b> tableta gráfica, escáner, cámara de fotos.</p>	
<p><b>Unidad 1.</b> Introducción a la digitalización de imágenes con escáner y a la creación y tratamiento de gráficos con Illustrator y al retoque digital con Photoshop. <b>21 de octubre - 25 de noviembre.</b></p> <p><b>Contenidos:</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. <b>Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.</b></li> <li>2. La sociedad de la información: Internet.</li> <li>3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.</li> <li>4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).</li> <li><b>5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras.</b></li> <li>6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos.</li> <li>7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.</li> <li>8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.</li> <li><b>9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.</b></li> <li><b>10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.</b></li> <li><b>11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.</b></li> <li><b>12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial.</b> Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.</li> <li>13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.</li> <li><b>14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.</b></li> <li>15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</li> <li>16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</li> </ol> <p><b>Software:</b> Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.</p> <p><b>Periféricos:</b> tableta gráfica, escáner, cámara de fotos.</p>	21
<p><b>Unidad 2.</b> Tratamiento de gráficos matriciales o en mapa de bits. Ilustración, creación y retoque fotográfico con adobe Photoshop. <b>2 de diciembre – 10 de febrero</b></p> <p><b>Contenidos:</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. Os medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.</li> <li>2. La sociedad de la información: Internet.</li> <li>3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.</li> <li>4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).</li> <li><b>5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras.</b></li> </ol>	18

<p>6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos.</p> <p>7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.</p> <p>8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.</p> <p>9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.</p> <p><b>10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.</b></p> <p>11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.</p> <p>12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial. Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.</p> <p><b>13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.</b></p> <p><b>14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.</b></p> <p><b>15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</b></p> <p><b>16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></p> <p><b>Software:</b> Adobe Photoshop. Software</p> <p><b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, escáner, cámara de fotos.</p>	
SEGUNDO CUATRIMESTRE	HORAS
<p><b>Unidad 3.</b> Creación de gráficos vectoriales e ilustración. Adobe Illustrator. Introducción al software para la creación de tipografía digital.</p> <p><b>17 de febrero - 7 de abril.</b></p> <p><b>Contenidos</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva:</b></p> <p>1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. Os medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.</p> <p>2. La sociedad de la información: Internet.</p> <p>3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.</p> <p>4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).</p> <p>5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras..</p> <p>6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos.</p> <p>7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.</p> <p>8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.</p> <p><b>9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.</b></p> <p><b>10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.</b></p> <p><b>11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.</b></p> <p><b>12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial. Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.</b></p> <p><b>13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.</b></p> <p><b>14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y</b></p>	18

<p><b>generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.</b>  15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.  <b>16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></p> <p><b>Software:</b> Adobe Illustrator. FontForge, Glyphs.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, escáner, impresora y plotter.</p>	
<p><b>Unidad 4.</b> Edición, maquetación y producción de artes-finales para pantalla y para imprimir con Adobe InDesign. Integración de los distintos programas informáticos para la producción gráfica.  <b>7 de abril - 19 de mayo.</b></p> <p><b>Contenidos</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el s.XX hasta la actualidad. Os medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.</li> <li>2. La sociedad de la información: Internet.</li> <li>3 Equipos informáticos: Ordenadores y dispositivos portátiles y móviles. Hardware interno.</li> <li>4 Trabajo en red: redes locales e internet. Trabajo en la nube (cloud computing).</li> <li>5. Dispositivos periféricos: impresoras, tabletas de dibujo, escáneres y cámaras..</li> <li>6. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos.</li> <li>7. Sistemas operativos. Características y especificidades. Sistemas Mac.</li> <li>8. Sistemas Windows. Sistemas basados en software libre. Comunicación entre los diferentes entornos.</li> <li><b>9. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Conceptos básicos de tipografía digital.</b></li> <li><b>10. Comunicación entre diferentes entornos. Exportación e importación de archivos.</b></li> <li><b>11. Programas vectoriales de ilustración y dibujo: Características y generalidades de la imagen vectorial. Software de creación.</b></li> <li><b>12. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento vectorial. Operaciones formales y topológicas en programas vectoriales.</b></li> <li><b>13. Organización de objetos: Sistemas de capas, agrupaciones. Creación y gestión de estilos.</b></li> <li><b>14. Programas de tratamiento de imágenes bitmap: Características y generalidades de la imagen de mapa de bits. Software de creación.</b></li> <li><b>15. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</b></li> <li><b>16. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></li> </ol> <p><b>Software:</b> Adobe InDesign.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, plotter, escáner, impresora y cámaras de foto y video.</p>	21
<p>26 de mayo se informa a los alumnos sobre su rendimiento en el último cuatrimestre y si tienen que realizar alguna recuperación.</p>	3
<p><b>Recuperación.</b>  Fecha a confirmar por el departamento.  <b>Software:</b> Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, impresora, plotter y escáner.</p>	6



TOTAL	96

#### 4. SISTEMA DE EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y MOMENTOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE EVALUACIÓN.

##### Decreto 37/2014 de 05/06/2014.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

#### 4.1. Instrumentos y momentos de evaluación.

##### Son instrumentos de evaluación:

- Observación directa y diaria.
- Ejercicios teóricos, prácticos o teórico-prácticos:
  - . Reproducción o reinterpretación de un trabajo dado, ejercicios concretos y guiados para aprender una aplicación u herramienta.
  - . Ejercicios con un mayor grado de libertad, que muevan al alumno a la búsqueda de soluciones a los problemas planteados, como forma de promoción del auto-aprendizaje.
- Ejercicios que permitan la utilización conjunta y conveniente de diversas aplicaciones. Además en este curso, el manejo correcto y coordinado de las aplicaciones implicadas en la creación y desarrollo de cualquier proyecto adquiere mayor importancia: trabajos de investigación, debates, trabajo en equipo, etc.
- Actividades y proyectos inter-modulares, en los que el alumno podrá realizar una aplicación más profunda y personal de los conocimientos, las destrezas y las competencias adquiridas.
- Defensa y presentación de proyectos, etc.
- Participación y aprovechamiento de las actividades complementarias y extracurriculares.

Esta última fase del aprendizaje permitirá que los medios informáticos se puedan entender como una herramienta muy potente para el desarrollo de la expresión y la creatividad, así como para la gestión de proyectos, su acabado y presentación.

##### Momentos de evaluación.

Se establecen tres momentos básicos de evaluación:

- La evaluación inicial, con una unidad propia (Unidad 0) necesaria para conocer el punto de partida de cada alumno, se realizará al inicio de curso.
- En la evaluación formativa o continua, donde se sustenta todo el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y donde comprobaremos en qué grado se consiguen los objetivos propuestos, se aplicará de forma constante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en cada unidad o trabajo propuesto y desarrollado en clase.
- Para atender a la diversidad se puede proponer la realización de trabajos monográficos o de prácticas específicas para cada alumno.

- La evaluación sumativa, u ordinaria, a partir de la media aritmética de las calificaciones de las evaluaciones de cada unidad.
- Los alumnos que así lo consideren podrán renunciar a la evaluación ordinaria y a la consiguiente calificación de alguno de los módulos que integran el currículo correspondiente. La solicitud de renuncia a la convocatoria de algún módulo se formulará con una antelación de, al menos, dos meses a la evaluación ordinaria. El Director del centro resolverá, en el plazo máximo de diez días, y podrá autorizar dicha renuncia cuando concorra alguna circunstancia que así lo justifique. Los tutores de grupo, informarán al alumnado a lo largo del curso de esta circunstancia y especialmente a los alumnos con riesgo de pérdida de convocatoria.

#### 4.2.1. Indicadores de Evaluación.

- Todas las actividades que realicen o no los alumnos proporcionan información válida para su evaluación.
  - Observación directa en el aula. Donde se valora la responsabilidad, el esfuerzo, la constancia, la resolución de problemas, la asimilación de contenidos, trabajo en equipo, higiene en el trabajo, cuidado de los equipos y del aula, la participación activa en clase, ser el primero en entregar las prácticas y ejercicios pedidos, interés y responsabilidad por el trabajo propio y en equipo, etc.
  - Los procedimientos, las metodologías y los flujos de trabajo y el rendimiento en la realización de pruebas de carácter teórico- práctico para comprobar la adquisición de destrezas y competencias.
  - Se valorará el dominio de las herramientas consideradas como mínimos dentro de cada unidad, el rigor y la precisión en el empleo de las mismas, así como del lenguaje específico del área, la calidad de la elaboración de los trabajos propuestos, rigor científico.
  - Para superar la parte procedimental del módulo, es imprescindible entregar los ejercicios propuestos conforme a las especificaciones concretas de cada uno de los enunciados, donde constarán además del planteamiento, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación específicos, la fecha y forma de entrega.
  - Para garantizar que los alumnos asimilen y desarrollen un flujo de trabajo correcto, los ejercicios que no se presenten “en forma” conforme a los enunciados, esto es: distinto nombre, incompatibilidad de codificación en la versión de software, extensiones incorrectas o archivos corruptos, impreso o digital, etc. se entenderán como no presentados. Constarán en la base de datos del profesor como “fuera de forma” y la nota será equivalente a 0 puntos.
  - Los ejercicios entregados fuera de plazo sin causa debidamente justificada no serán calificados positivamente. Constarán en la base de datos del profesor como “fuera de plazo” y la nota será equivalente a 0 puntos.
  - Cada uno de los ejercicios propuestos en cada Unidad será calificado con notas de 0 a 10 puntos. El cálculo de la nota es la media aritmética entre todos los criterios de evaluación de ese ejercicio. Esto es; si por ejemplo tenemos 10 ítems para calificar y de ese modo obtener un 10 en ese ejercicio y el alumno sólo tiene 5 ítems bien, la nota será igual a 5.
  - Los contenidos teóricos serán valorados dentro del examen de cada unidad. Estos supondrán entre 1 y 3 puntos de la calificación de ese ejercicio, siendo el resto hasta 10 la parte procedimental. Este examen cuenta igual que cualquier otro ejercicio, dentro de la unidad de que se trate.
  - El cálculo de las calificaciones de cada unidad es el resultante de la media aritmética entre todas las calificaciones obtenidas de todos los ejercicios, incluido el examen, más la calificación obtenida por observación directa. Será necesario alcanzar la calificación mínima de 5 puntos para superar cada Unidad.
- Ejemplo del cálculo de la calificación de una unidad:  
 $E1 (5) + E2 (7) + E3 (4) + E4 (8) + EXAMEN (5) + \text{Nota por observación directa (6)} = 35 / 6 = 5,83$  nota de la unidad.
- La nota final es la media aritmética de todas las unidades.

#### 4.2.2. Recuperación.

Con carácter general no serán recuperables los ejercicios no entregados dentro del plazo establecido, salvo que exista causa justificada documentalmente válida.  
 Tampoco serán recuperables las pruebas teórico-prácticas no realizadas por el alumnado salvo que exista causa justificada documentalmente válida.  
 Se entenderán como ausencias justificadas las producidas por enfermedad o requerimiento judicial y presentando justificante médico en el plazo de 3 días desde que se produce la falta.

Sistema de recuperación; se diseñará un ejercicio teórico-práctico previo a la evaluación ordinaria individualizado y sobre los objetivos y contenidos mínimos no alcanzados durante el curso, en el caso de los alumnos a los que se haya podido realizar la evaluación continua. Tendrá lugar las fechas fijadas por el departamento y publicadas con suficiente anterioridad.

### **4.3. Proceso de evaluación para el alumnado que pierda la evaluación continua.**

El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia respecto a las establecidas en el currículo para el cómputo anual de este módulo –justificadas o sin justificar- y por lo tanto no siga con regularidad las actividades previstas en esta programación, no podrá ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

Para estos alumnos se diseñará una prueba donde poder demostrar/evidenciar el alcance de los objetivos y la adquisición de destrezas y competencias en éste módulo.

El alumno deberá ser informado mediante comunicación del Director. A tal efecto cada profesor/a hará el seguimiento del alumnado en su módulo y comunicará al Tutor/a mediante el anexo correspondiente los datos del alumno y los motivos que justifican la pérdida de evaluación continua. El Jefe de Estudios redactará el anexo de comunicación al alumno donde se le informará además de las pruebas o procedimientos de comunicación de las mismas, así como de los indicadores de evaluación, los instrumentos y contenidos de evaluación de dichas pruebas y que estarán contenidos en la programación del mismo. El Director firmará la comunicación que será enviada al alumno con registro de salida y por correo certificado con acuse de recibo.

Para que sea efectiva la pérdida de evaluación continua, el Centro debe garantizar el cumplimiento en tiempo y forma de la comunicación al alumno para garantizar el derecho que asiste a los alumnos y alumnas a ser informados de acuerdo a criterios de plena objetividad en su proceso de evaluación.

Estos alumnos realizarán una prueba o serie de pruebas de acuerdo a los criterios establecidos en esta programación teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) La prueba versará sobre los contenidos. El profesor en función del tiempo asignado para la realización de su prueba ajustará o seleccionará aquellos que considere oportunos y que garanticen la comprobación de la competencia del alumno. En la información facilitada al alumno, se especificarán cuales se corresponden con los objetivos mínimos exigibles para la superación de la materia.
- b) Se podrá solicitar al alumno la aportación de trabajos o materiales siempre y cuando esta circunstancia esté recogida con detalle en la programación del módulo, donde deben especificarse los contenidos, planteamiento y criterios/indicadores de evaluación y siempre que estén vinculados a la prueba, formando parte del desarrollo de la misma y se pueda verificar la autoría por parte del alumno. Los trabajos o materiales solicitados se ajustarán a las características de evaluación de la prueba y no podrán ser idénticos planteamientos que los requeridos al alumnado evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

El Centro a través de la Jefatura de Estudios organizará con suficiente antelación el calendario de realización de las pruebas. Serán los departamentos quienes previamente estructuren los tiempos y comuniquen a la Jefatura de Estudios las necesidades de cada módulo para la organización y realización de las mismas. Dicha comunicación deberá realizarse al menos con un mes de antelación a la fecha de la evaluación final.

En este módulo, las pruebas tendrán lugar los días fijados por el departamento con suficiente anterioridad, y será necesario realizar y superar ambas con al menos un 5 para poder aprobar. Éstas serán teórico-prácticas sobre todos los objetivos y contenidos mínimos del curso y se llevarán a cabo dentro del horario de clase habitual, por lo que tendrán una duración total de 6 horas. Es imprescindible realizarla íntegramente dentro del aula. No se precisa de ningún material extraordinario.

#### **4.4. Procedimiento de evaluación a seguir para el alumnado que no supere la convocatoria ordinaria de junio y deba asistir a la convocatoria ordinaria de septiembre.**

1. El alumno que no supere un módulo en la evaluación final ordinaria de Junio, tendrá derecho a una evaluación ordinaria en el mes de Septiembre tal y como contempla la legislación.
2. Cada Departamento durante la primera quincena del mes de Junio remitirá a la Jefatura de Estudios las necesidades reales de tiempos y espacios para la realización de las pruebas.
3. La Jefatura de Estudios confeccionará el calendario de pruebas que será remitido al Servicio de Inspección junto con el resto de actividades del mes de Septiembre.
4. Cada profesor bajo la supervisión del departamento correspondiente, planificará las pruebas correspondientes a su/s módulo/s de acuerdo a lo establecido en su programación.

La evaluación se realizará mediante una prueba teórico-práctica sobre los objetivos y contenidos que figuran en esta programación y bajo los criterios de evaluación que se refieren en ella. Los contenidos teóricos pueden suponer entre 1 y 3 puntos de la misma; siendo los contenidos prácticos el resto hasta conseguir el 10.

La prueba tendrá lugar los días y horas que se estimen oportunos. Jefatura de Estudios publicará el calendario de las mismas durante el mes de junio del presente curso.

#### **4.5. Normas que regulan el proceso de evaluación.**

Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo -ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño- y el Decreto 37/2014 de 05/06/2014.

### **5. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

#### **5.1. Descripción de los métodos de trabajo para la consecución de los objetivos.**

- Metodología Proyectual.
- La actividad constructiva del alumno es el factor decisivo en el aprendizaje, el profesor ayuda, orienta y guía al alumno.
- El contenido debe ser potencialmente asimilable por el alumno.
- La organización y estructuración de contenidos será clara y ordenada.
- El aprendizaje será funcional, el alumno comprende la utilidad de lo que aprende y le atribuye un significado.
- Y se tenderá siempre hacia la autonomía en el aprendizaje.

#### **5.2. Organización de tiempos**

Las sesiones se dividirán entre la explicación y las demostraciones prácticas por parte del profesor y el trabajo guiado o autónomo de los alumnos, bajo la supervisión del profesor.

#### **5.3. Agrupamientos y espacios**

Se realizarán actividades individuales y en grupo.

#### **5.4. Materiales y recursos didácticos**

- Correo electrónico, donde los alumnos envían sus prácticas y ejercicios.
- Material Audiovisual: tutoriales, explicaciones y presentaciones.
- Material interactivo: presentaciones, test, aplicaciones interactivas.
- Material impreso: Apuntes, información extraída de artículos.
- Libros y publicaciones sobre la disciplina.

## **5.5. Atención a la diversidad**

De momento no se requiere realizar ninguna adaptación significativa. Se tendrán en cuenta los distintos intereses de los alumnos y ritmos de aprendizaje.

## **6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.**

1. Visitas a empresas del sector.
2. Visitas a otros centros afines.
3. Visitas a ferias profesionales.
4. Visitas a exposiciones.
5. Asistencia a conferencias, charlas y talleres.

Todas las visitas se conciben dentro de tres ámbitos diferentes: Local, provincial/regional, nacional e internacional.

## **7. FICHA INFORMATIVA RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN.**