

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS FORMATIVOS CURSO 2015/2016

MÓDULO: MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA GRÁFICA PUBLICITARIA 2º

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

La normativa sobre la que se apoya este documento es:

La **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación**, en su artículo 45.1, así como la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla–La Mancha, en su artículo 78, establecen que las enseñanzas artísticas tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de la música, la danza, el arte dramático y de las artes plásticas y el diseño.

El **Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo**, establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. En esta norma se definen los Títulos de Técnico en Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, asimismo, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo fue aprobado el **Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre**, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, y el **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 correspondientes enseñanzas mínimas.

El **Decreto 37/2014, de 05/06/2014** establece el currículum del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

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)

1.3. 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.

1.5. Características del módulo

La asignación para este módulo son 135 horas totales, a 5 horas semanales y 7 créditos E.C.T.S. En este curso, las clases se imparten 2 horas los jueves y 3 horas los viernes.

2. OBJETIVOS

2_1_Objetivos generales

- a. Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.
- b. 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.
- c. Resolver adecuadamente los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.
- d. Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción gráfica.
- e. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica publicitaria.
- f. 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.
- g. Valorar e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos del proyecto.
- h. Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto gráfico en el mercado.
- i. Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico publicitario.
- j. Realizar productos gráficos publicitarios con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- k. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- l. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- m. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- n. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.
- o. Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.
- p. Iniciarse en la búsqueda de y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.
- q. Valorar el trabajo como oportunidad de búsqueda y experimentación con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y expresión artística personal.

2_2_Competiciones profesionales

- Llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos gráficos publicitarios con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.
- Dotar al producto gráfico publicitario 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.

2_3_Objetivos específicos

Los objetivos del presente curso para el módulo de Medios informáticos aplicados a la gráfica publicitaria, de acuerdo al Decreto 37_2014 de la JCCM, son:

1. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. **COMPETENCIA (M)**
2. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. **COMPETENCIA (M)**
3. Manejar los distintos sistemas y modelos de color y procedimientos de gestión de color. **DESTREZA (M)**
4. Producir archivos digitales para la reproducción. **DESTREZA (M)**
5. Conocer los procesos de trabajo más habituales y los requerimientos técnicos que llevan a la obtención de productos profesionales. **COMPETENCIA**
6. Lograr aunar creatividad, estética y productividad en cada uno de los trabajos realizados. **CAPACIDAD**
7. Capacidad de investigación dentro de las nuevas tecnologías puesta al servicio del proceso creativo. **CAPACIDAD**

2_4_Objetivos mínimos.

De los establecidos anteriormente, son objetivos mínimos aquellos marcados **(M)**.

3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO

3_1_Distribución de los contenidos en unidades didácticas

En el Decreto 37/2014, de 05/06/2014, se especifica los Contenidos del Módulo de Medios Informáticos aplicados a la gráfica publicitaria:

1. Sistemas, modelos y gestión del color, para imágenes impresas y pantallas móviles.
2. Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento basados en mapa de bits. Herramientas de dibujo. Creación y gestión de herramientas de dibujo.
3. Gestión y optimización de imágenes. Tipos de archivos para la distribución y salida en función de los periféricos.
4. Programas de producción editorial. Composición y maquetación de publicaciones. Preparación de archivos para su impresión industrial, o publicación on-line.
5. Software para el diseño de recursos publicitarios en pantalla.
6. Organización de la información. Archivo de imágenes, ficheros y documentación. Herramientas informáticas en la gestión de proyectos.

Estos contenidos se pueden englobar en los siguientes bloques temáticos:

1_ Organización de la información. Archivo de imágenes, ficheros y documentación. Herramientas informáticas en la gestión de proyectos.

2_ Software de diseño: producción editorial, composición y maquetación de publicaciones, creación y tratamiento de imágenes de mapa de bits, diseño de recursos publicitarios en pantalla.

3_ Fundamentos de la imagen digital: imágenes impresas y pantallas móviles.

El desarrollo del módulo vendrá establecido por el grupo, los contenidos y/o actividades de cada bloque didáctico podrán ser ampliados o reducidos, contemplando la posibilidad de alterar el orden de las unidades con el fin de lograr un mayor rendimiento del grupo. Estas posibles modificaciones serán en función de criterios pedagógicos y siempre con el consentimiento del Departamento.

La distribución de estos contenidos en unidades didácticas queda como sigue:

(los contenidos mínimos aparecen reflejados con un asterisco)

UD0_ Evaluación de objetivos y contenidos mínimos del curso anterior.

Ejercicio práctico para evaluar los objetivos y contenidos mínimos del curso anterior en el grupo.

UD1 (B3)_ Fundamentos de la imagen digital: imágenes impresas y pantallas móviles.

Sistemas, modelos y gestión del color, para imágenes impresas y pantallas móviles. Imagen bitmap e imagen vectorial. Flujo de trabajo. Formatos de archivos. Comunicación entre diferentes entornos. Conceptos básicos. Gestión y optimización de imágenes. El diseño *responsive*, o adaptable. Tipos de archivos para la distribución y salida en función de los periféricos. *

UD2 (B1)_ Ofimática y programas profesionales para la gestión y comunicación del propio trabajo.

Organización de la información. Archivo de imágenes, ficheros y documentación. Herramientas informáticas en la gestión de proyectos. *

UD3 (B2)_ Programas de tratamiento, retoque y composición de imágenes de mapa de bits.

Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento basados en mapa de bits. Herramientas de dibujo. Creación y gestión de herramientas de dibujo. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas. *

UD4 (B2)_ Programas de maquetación, preimpresión y diseño editorial.

Programas de producción editorial. Composición y maquetación de publicaciones. Preparación de archivos para su impresión industrial, o publicación on-line. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas. *

UD5 (B2)_ Programas de maquetación, diseño y animación web.

Interfaz. Menús. Herramientas. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas.

UD6 (B2)_ Programas de diseño y animación 3d.

Interfaz. Menús. Herramientas. Modelado NURBS. Materiales y texturas. Iluminación. Animación. Renderizado. Comunicación con otros programas.

3_2_Distribución temporal

Unidad didáctica	Horas	Cuatrimestre
Ud.0. Evaluación de objetivos y contenidos mínimos del curso anterior.	10	1
Ud.1. Fundamentos de la imagen digital: imágenes impresas y pantallas móviles.	20	TRANSVERSAL
Ud.2. Ofimática y programas profesionales para la gestión y comunicación del propio trabajo.	15	TRANSVERSAL
Ud.3. Programas de tratamiento, retoque y composición de imágenes de mapa de bits.	25	1/2
Ud.4. Programas de maquetación, preimpresión y diseño editorial.	25	1
Ud.5 Programas de maquetación, diseño y animación web.	20	1/2
Ud.6. Programas de diseño y animación 3d.	20	2
Total:	135	

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

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada, y relacionará los criterios de evaluación con las capacidades alcanzadas y relacionadas con los objetivos de este módulo.

La evaluación se rige por el Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y el Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, que establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

CAPÍTULO VI, Artículo 19 del R.D. 596/2007, de 4 de mayo: Evaluación y promoción en las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño. Se establecen los siguientes puntos:

- 1. La evaluación en las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica de los alumnos en relación con los objetivos generales y las competencias profesionales propias del ciclo.*
- 2. La evaluación se realizará de manera diferenciada por módulos, tomando como referencia los objetivos de cada módulo expresados en términos de capacidades, destrezas y competencias, y los respectivos criterios de evaluación de cada uno de los módulos. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y a las actividades programadas.*
- 3. Los resultados de la evaluación final de cada módulo se expresarán en términos de calificaciones de acuerdo con una escala numérica de cero a diez. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes.*
- 4. En la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres, colaborará el responsable de la formación del alumnado, designado por el correspondiente centro de trabajo durante su período de estancia en éste.*
- 5. Los resultados de la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres se expresarán en términos de «Apto / No apto». Para la superación de fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres los alumnos dispondrán de un máximo de dos convocatorias.*
- 6. El número máximo de convocatorias para la superación de cada módulo será de cuatro.*

Con carácter excepcional, las Administraciones educativas podrá establecer una convocatoria extraordinaria por motivos de enfermedad, discapacidad, u otros que impidan el normal desarrollo de los estudios.

7. Las Administraciones educativas establecerán las condiciones para la anulación de matrícula así como para la renuncia a la convocatoria de todos o alguno de los módulos que componen el ciclo formativo, y/o de la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres. La renuncia a la convocatoria se reflejará en los documentos de evaluación con la expresión de «Renuncia».

8. Las Administraciones educativas podrán establecer requisitos para la promoción del curso. En todo caso, será necesario que los alumnos hayan obtenido evaluación positiva en módulos cuya carga lectiva sume, al menos, el 75 por 100 del primer curso.

9. La superación de un ciclo formativo requerirá la evaluación positiva de todos los módulos que lo componen así como la calificación de «Apto» en la fase de prácticas en empresas, estudios y/o talleres.

10. La nota media final del ciclo formativo se obtendrá una vez superados los módulos impartidos en el centro educativo y la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, y consistirá en la media aritmética de las notas medias ponderadas de los distintos módulos que lo componen, expresada con dos decimales. La nota media ponderada se obtendrá multiplicando el número de créditos que corresponde a un módulo por la calificación final obtenida en éste, y dividiendo el resultado entre el número total de créditos cursados.

A los efectos del cálculo de la nota media final no será computada la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres, ya que su calificación se formula en términos de «Apto / No apto», ni aquellos módulos que hubieran sido objeto de convalidación y/o exención por su correspondencia con la práctica laboral.

Artículo 20. Documentos básicos de evaluación y movilidad de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.

Los documentos básicos de evaluación de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño son: el expediente académico personal, que se acredita con la certificación académica personal, las actas de evaluación y los informes de evaluación individualizados.

Toda la información relativa al proceso de evaluación se recogerá, de manera sintética, en el expediente académico del alumno. En dicho expediente figurarán, junto a los datos de identificación del centro y los datos personales del alumno, la modalidad de acceso al ciclo, el número y la fecha de matrícula, los resultados de la evaluación y, en su caso, las

medidas de adaptación curricular y la nota media final.

Los documentos básicos de evaluación citarán en lugar preferente la norma de la Administración Educativa que desarrolla el currículo correspondiente.

A fin de garantizar la movilidad académica y territorial de las alumnas y alumnos, tendrán la consideración de documentos básicos de movilidad: la certificación académica personal, obtenida del expediente académico, y el informe de evaluación individualizado.

La certificación académica personal tiene valor acreditativo de los estudios realizados por el alumnado y constituye el documento oficial básico que recoge la referencia normativa del plan de estudios, el curso académico, las calificaciones obtenidas con expresión de la convocatoria (ordinaria o extraordinaria), los módulos que hayan sido objeto de convalidación y/o correspondencia con la práctica laboral y, en su caso, las anulaciones de matrícula y/o renuncia a convocatorias.

Cuando el alumno se traslade de centro, se consignará en un informe de evaluación individualizado toda aquella información que resulte necesaria para la continuidad del proceso de aprendizaje.

4_1_Criterios generales de evaluación

En el Decreto 37_2014 de la JCCM, que establece el currículo para el Ciclo, se señala que en los *Criterios de evaluación* para el módulo Medios informáticos aplicados a la gráfica publicitaria se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con aprovechamiento y seguridad los equipos informáticos y periféricos.
2. Seleccionar los medios a utilizar teniendo en cuenta las tareas a desarrollar.
3. Manejar con destreza los programas informáticos de diseño y producción adecuados al trabajo a realizar.
4. Seleccionar las aplicaciones a utilizar teniendo en cuenta el trabajo a realizar con criterios de aprovechamiento y optimización del trabajo, recursos y tiempo. Manejar con destreza los programas informáticos de diseño y producción en función del trabajo a realizar.
5. Diferenciar los diferentes modelos de color y sus características.
6. Reconocer las relaciones y correspondencias entre los distintos modelos y sistemas de color.
7. Realizar los ajustes y procedimientos de gestión de color entre dispositivos.
8. Determinar las condiciones de escaneo de originales en función de sus características, su destino y el formato de salida.
9. Diferenciar los formatos de archivos de salida y sus características.
10. Reconocer las posibilidades y limitaciones de cada formato

11. Seleccionar los formatos de salida en función de su utilización posterior.
12. Realizar originales de todo tipo de elementos gráficos mediante medios informáticos.

4_2_ Instrumentos de evaluación y temporalización.

La calificación obtenida por el alumnado será el resultado de los siguientes apartados:

Observación directa del trabajo del alumno en clase: 10% de la nota final.

Actitud en clase, puntualidad, etc... Se realizará a final de cuatrimestre.

Prueba teórico-práctica: 50% de la nota final. Prueba escrita (teoría): 50% de la nota – prueba práctica (procedimental): 50% de la nota. Se realizará a final de cuatrimestre. Si el profesor decidiese realizar más pruebas a lo largo del cuatrimestre, la nota final será la media aritmética entre dichas pruebas.

Ejercicios prácticos y/o proyectos: 40% de la nota final. Reflejará los trabajos realizados en las distintas sesiones del módulo y de los proyectos personales o grupales propuestos al grupo. El número de ejercicios prácticos y/o proyectos dependerá de la unidad didáctica y su valor será en función del ejercicio práctico/proyecto.

Para poder hacer estos cálculos en la nota final, es necesario obtener una nota mínima en cada una de sus partes y por separado (conocimiento teórico y procedimental) de 5 puntos sobre 10.

Habrán varios tipos de ejercicios prácticos y/o proyectos:

1. Ejercicios concretos para cada contenido.
 - 1.a. Ejercicios consistentes en la reproducción o reinterpretación de un trabajo dado, que permitan comprobar el dominio técnico: pruebas objetivas, ejercicios concretos para cada aplicación u herramienta.
 - 1.b. 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 prácticos y teórico-prácticos, defensa y presentación de proyectos, etc.
 - 1.c. Ejercicios específicos planteados en otros módulos del curso o en el módulo de medios informáticos. Se fomentará el uso del ordenador en casa, para completar, profundizar y consolidar los conocimientos adquiridos.
2. 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 ejercicio adquiere mayor importancia: trabajos

de investigación, debates, trabajo en equipo, etc.

3. Según las actividades propuestas por el departamento o por profesores de dos o más módulos, la realización de ejercicios en común con otros módulos, que constituyan proyectos más complejos, en los cuales el alumno podrá realizar una aplicación más profunda y personal de los conocimientos adquiridos.

RECUPERACIÓN

Con carácter general, no serán recuperables los ejercicios no entregados sin causa justificada 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 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:

- 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.
- De todos los objetivos y contenidos mínimos del curso: para los alumnos a los que no se les ha podido aplicar la evaluación continua.

Para aprobarlo, se demostrará haber alcanzado todos los contenidos mínimos del curso. Esta prueba tendrá lugar en un único momento aunque puede durar varios días y es imprescindible realizarla íntegramente dentro del aula. Se llevará a cabo los días y horas que se estimen oportunos, pero siempre con antelación a la evaluación ordinaria.

Unidad didáctica / Evaluación de los Objetivos/ Indicadores

En cada unidad didáctica se evaluará el cumplimiento de los objetivos con los indicadores específicos de la unidad, siguiendo los instrumentos de evaluación nombrados anteriormente

4_3_Procedimientos de evaluación para el alumnado que no pueda ser evaluado de manera continua.

Con carácter general el alumno que supere el **20% de faltas de asistencia** de las establecidas en el currículo y no siga con regularidad las actividades previstas para el logro de los objetivos mínimos, no podrá ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

El alumno que ya no pueda ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua tendrá derecho a una prueba final donde podrá demostrar/evidenciar el logro de los objetivos establecidos para cada módulo.

Cada programación recogerá los indicadores de evaluación, los instrumentos y contenidos de evaluación de dichas pruebas.

El alumno que ha perdido la evaluación continua realizará una prueba o serie de pruebas según se determine en cada módulo y Departamento. Cada profesor elaborará la prueba correspondiente a su módulo de acuerdo a los criterios establecidos en su programación teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) La prueba versará sobre los contenidos de la programación. 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.
- c) Fecha, horario y formato de la prueba:

Será fijada y publicada por el departamento con suficiente antelación.
(1 hora para examen teórico y 2 horas para examen práctico).

4_4_Procedimiento de evaluación de la convocatoria de septiembre.

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. Ésta consistirá en una prueba teórico-práctica, abarcando todos los contenidos del módulo. El alumno tendrá que superar una prueba y/o resolver correctamente un proyecto en el que demuestre haber alcanzado todos los objetivos y contenidos mínimos del curso. Las pruebas tendrán lugar los días y horas que el Centro establezca. Este proyecto puede ser planteado inter-modularmente, y el alumno lo elaborará íntegramente en clase.

La prueba se ajustará a los criterios establecidos en la programación, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

a) La prueba versará sobre los contenidos de la programación. 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 cuáles 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.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

5_1_ Métodos de trabajo para la consecución de objetivos.

Principios básicos:

- Partimos de diferentes grados de madurez, de diferentes aprendizajes previos y de diferente interés por saber.
- Se debe posibilitar que realicen aprendizajes significativos individualmente.
- Promover actuaciones que pongan a prueba sus conocimientos y que las situaciones de aprendizaje les haga - reflexionar y justificar sus actuaciones.
- Que las situaciones de aprendizaje proporcionadas tengan sentido para los alumnos y que generen motivación.
- Que la interacción en el aula se convierta en el motor de aprendizaje.
- Establecer una relación directa entre lo que se aprende y su utilidad inmediata.
- Desarrollar estrategias que estimulen el esfuerzo y promover su capacidad para aprender por sí mismo.
- Promover la aplicación del método científico y la metodología de Proyectos.
- Procurar que se asuman responsabilidades y que sean capaces de aprender por sí mismos.
- Orientar académica y profesionalmente al alumno.

Respecto a la metodología didáctica, debemos tener en cuenta que el modelo de enseñanza-aprendizaje promueve la realización de aprendizajes significativos evitando, en lo posible, los automatismos para la construcción del conocimiento. Se han de emplear métodos de enfoque instructivo y constructivo:

- 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.

La variedad de objetivos, contenidos, diferencias entre alumnos, recursos disponibles, etc..., hacen que no pueda haber un único método de enseñanza y que el aprovechamiento de cada alumno sea diferente. Además cada alumno posee distinto grado de autonomía.

Metodología por proyectos

Desde el pasado curso y durante el presente, 2016/2017, desde el Departamento de Comunicación Gráfica y Audiovisual se está trabajando en la coordinación entre los diferentes módulos del Ciclo para establecer una metodología basada en proyectos. Esto supondrá que los diferentes módulos adaptarán sus programaciones para poder trabajar los contenidos del módulo a partir de determinados proyectos profesionales que servirán de eje central al Ciclo, proyectos en los que se trabajará de manera interdisciplinar y que vertebrarán la actividad y la temporalización de contenidos de los diferentes módulos.

Los beneficios de una metodología basada en proyectos radican fundamentalmente en la mayor comprensión por parte de los alumnos de las relaciones entre los contenidos de los diferentes módulos (adquieren una visión más global, y por tanto más profesional), así como en una mayor motivación para el trabajo y en una mejor adquisición de habilidades, capacidades y competencias. A pesar de ello, la complejidad que supone establecer esta metodología por proyectos ha motivado en el Departamento la decisión de implantar dicha metodología de manera progresiva.

5_2_ Organización de tiempos.

El módulo dispone de dos sesiones por semana una de 2 horas y otra de 3 horas seguidas,

Estructura de la sesión: será introducida con una breve explicación sobre los contenidos, informando de los objetivos que se pretenden y ayudando a establecer relaciones con las

otras sesiones que conformen la unidad. La explicación irá acompañada de una demostración práctica, que los alumnos repetirán; solucionadas las dudas iniciales, elaborarán otro ejercicio de mayor complejidad pero de más interés, permitiendo cierta autonomía en su desarrollo. Para terminar la sesión se hará un resumen estructurado de los contenidos y los conceptos tratados, así como de todas sus posibles aplicaciones prácticas. Al final de la sesión se podrá realizar un encargo formal y por escrito al alumno/a como supuesto práctico, investigación o resolución de un ejercicio teniendo en cuenta el tiempo hasta la siguiente sesión, en la que procederá a su entrega.

5_3_ Agrupamientos y espacios.

Como establece el Real Decreto 389/1992, de 15 de abril, por el que establecen los requisitos mínimos de los Centros que imparten enseñanzas artísticas, en el Art. 44, determina que se mantendrá una relación numérica máxima de profesor/alumno de 1/15 en clases prácticas.

En este Centro solo tenemos un aula informática obsoleta e inútil (aula de Windows/PC) donde no se pueden impartir adecuadamente los contenidos de este módulo, y otro aula insuficientemente dotada pero medianamente funcional (aula de Os/Mac), que además comparten y utilizan todos los estudios que se imparten en él. Afortunadamente, algunos alumnos disponen de su propio software y hardware, aunque esto puede ocasionar problemas en el desarrollo de las clases (ocupación por el alumnado del ancho de banda de la conexión a internet, acceso a websites no deseables en el aula como redes sociales, etc...).

5_4_ Materiales y recursos didácticos.

Podemos valorar recursos aportados por el profesor, la Escuela o el propio alumno:

- Pagina web del profesor, espacio en la plataforma Drop Box o comunicación por correo electrónico con el alumno, donde se comunican todas las actividades y recursos, así como información relevante; noticias, normativa, resumen de la programación, etc.
- Material Audiovisual: tutoriales, explicaciones y presentaciones del profesor.
- Material interactivo: presentaciones, test, aplicaciones interactivas del profesor.
- Material impreso: Apuntes, información extraída de artículos del profesor.
- Manuales para el manejo de los programas utilizados en la asignatura del profesor.
- Libros y publicaciones como revistas sobre disciplinas como: animación, técnicas de iluminación, ilustración, tipografía, etc del profesor.
- También se revisarán ejercicios resueltos con anterioridad, en los que podrán apreciar mejor sus errores cometidos y así poder superarlos.
- Además podemos contar con la biblioteca del Centro, donde se puede encontrar

documentación escrita, visual y multimedia. El profesor debe fomentar la utilización de este servicio aportando bibliografía relacionada con los contenidos trabajados.

5_5_Atención a la diversidad.

Hay una serie de factores que inciden en el ritmo de aprendizaje: características individuales, experiencias previas, grado de desarrollo cognitivo, motivación, medios técnicos, etc... Por tanto, se impone como punto de partida para superar la diversidad en el aprendizaje, la tendencia hacia una individualización del proceso de enseñanza aprendizaje.

La atención a la diversidad nos lleva a utilizar variedad de estrategias metodológicas, según capacidades e intereses. Desde principio de curso se plantea detectar conocimientos previos y posibles deficiencias que condicionarán el desarrollo global del módulo. En consecuencia, se realizarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos que no sigan el curso normal de la programación, y actividades de ampliación para aquellos alumnos con conocimientos previos o que asimilen rápidamente los contenidos.

Medidas de profundización o ampliación de contenidos

Se propondrán ejercicios de mayor complejidad. Éstos podrán ser individuales o colectivos, e incluso interdisciplinares.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

Debido a la gran actividad del centro en Programas Institucionales y colaboraciones con otros módulos o estudios impartidos en el centro, se deja este apartado abierto a la participación en actividades y Programas Institucionales decididos por el Departamento.

7. FICHA INFORMATIVA RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN

MÓDULO: Medios Informáticos Aplicados a la Gráfica Publicitaria.

Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

DEPARTAMENTO: Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROFESOR/A: Eduardo Merchán Álvarez

Objetivos específicos del módulo. Objetivos mínimos (M)

1. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. (M)
2. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. (M)
3. Manejar los distintos sistemas y modelos de color y procedimientos de gestión de color. (M)
4. Producir archivos digitales para la reproducción. (M)
5. Conocer los procesos de trabajo más habituales y los requerimientos técnicos que llevan a la obtención de productos profesionales.
6. Lograr aunar creatividad, estética y productividad en cada uno de los trabajos realizados.
7. Capacidad de investigación dentro de las nuevas tecnologías puesta al servicio del proceso creativo.

Contenidos. Los contenidos mínimos están señalados con un asterisco.

UD0_ Evaluación de objetivos y contenidos mínimos del curso anterior.

Ejercicio práctico para evaluar los objetivos y contenidos mínimos del curso anterior en el grupo.

UD1 (B3)_ Fundamentos de la imagen digital: imágenes impresas y pantallas móviles.

Sistemas, modelos y gestión del color, para imágenes impresas y pantallas móviles. Imagen bitmap e imagen vectorial. Flujo de trabajo. Formatos de archivos. Comunicación entre diferentes entornos. Conceptos básicos. Gestión y optimización de imágenes. El diseño *responsive*, o adaptable. Tipos de archivos para la distribución y salida en función de los periféricos. *

UD2 (B1)_ Ofimática y programas profesionales para la gestión y comunicación del propio trabajo.

Organización de la información. Archivo de imágenes, ficheros y documentación. Herramientas informáticas en la gestión de proyectos. *

UD3 (B2)_ Programas de tratamiento, retoque y composición de imágenes de mapa de bits.

Áreas de trabajo y herramientas en las aplicaciones de creación y tratamiento basados en mapa de bits. Herramientas de dibujo. Creación y gestión de herramientas de dibujo. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas. *

UD4 (B2)_ Programas de maquetación, preimpresión y diseño editorial.

Programas de producción editorial. Composición y maquetación de publicaciones. Preparación de archivos para su impresión industrial, o publicación on-line. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas. *

UD5 (B2)_ Programas de maquetación, diseño y animación web.

Interfaz. Menús. Herramientas. Preparación de ficheros para la distribución y salida. Comunicación con otros programas.

UD6 (B2)_ Programas de diseño y animación 3d.

Interfaz. Menús. Herramientas. Modelado NURBS. Materiales y texturas. Iluminación. Animación. Renderizado. Comunicación con otros programas.

Sistema de Evaluación/Criterios de calificación.

La calificación obtenida por el alumnado será el resultado de los siguientes apartados:

Observación directa del trabajo del alumno en clase: 10% de la nota final. Actitud en clase, puntualidad, etc...

Prueba teórico-práctica: 50% de la nota final. Prueba escrita (teoría): 50% de la nota – prueba práctica (procedimental): 50% de la nota. Si el profesor decidiese realizar más pruebas a lo largo del cuatrimestre, la nota final será la media aritmética entre dichas pruebas.

Ejercicios prácticos y/o proyectos: 40% de la nota final. Reflejará los trabajos realizados en las distintas sesiones del módulo y de los proyectos personales o grupales propuestos al grupo. El número de ejercicios prácticos y/o proyectos dependerá de la unidad didáctica y su valor será en función del ejercicio práctico/proyecto.

Para poder hacer estos cálculos en la nota final, es necesario obtener una nota mínima en cada una de sus partes y por separado (conocimiento teórico y procedimental) de 5 puntos sobre 10.

Sistema de recuperación: convocatoria de septiembre.

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. Ésta consistirá en una prueba teórico-práctica, abarcando todos los contenidos del módulo. El alumno tendrá que superar una prueba y/o resolver correctamente un proyecto en el que demuestre haber alcanzado todos los objetivos y contenidos mínimos del curso. Las pruebas tendrán lugar los días y horas que el Centro establezca. Este proyecto puede ser planteado inter-modularmente, y el alumno lo elaborará íntegramente en clase.

Pérdida de Evaluación continua

Con carácter general el alumno que supere el 20% de faltas de asistencia de las establecidas en el currículo y no siga con regularidad las actividades previstas para el logro de los objetivos mínimos, no podrá ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua.

El alumno que ya no pueda ser evaluado por el procedimiento de evaluación continua tendrá derecho a una prueba final donde podrá demostrar/evidenciar el logro de los objetivos establecidos para cada módulo.

Fecha, horario y formato de la prueba:

Será fijada y publicada por el departamento con suficiente antelación.

(1 hora para examen teórico y 2 horas para examen práctico).