

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## CICLOS FORMATIVOS CURSO 2016 / 2017

**MÓDULO:** Medios Informáticos.

**GRUPO:** 1º.

**CICLO FORMATIVO:** Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics.

**DEPARTAMENTO:** Comunicación Gráfica y Audiovisual.

**PROFESOR/A:** Eduardo Merchán Álvarez.

## 1. INTRODUCCIÓN

### 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 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic 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 39/2014, 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.

### Identificación del Título.

Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

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.

Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

#### Competencias profesionales.

1. Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
2. Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
3. Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
4. Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.
5. Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
6. Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

### Contexto profesional:

#### Ámbito profesional.

Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución.

Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

#### Sectores productivos.

Ejerce su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicacional: editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa, televisión, etc. En empresas o instituciones de otros sectores. Como profesional independiente realizando proyectos propios en actividad artística libre.

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

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.

Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.

Elaboración de guiones para narraciones gráficas.

Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.

Realización de guiones ilustrados (story-boards).

Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.

Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

## **2. OBJETIVOS**

### **Real Decreto 1434/2012, Objetivos generales:**

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.

Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.

Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.

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

Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.

Realizar cómics 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.

Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.

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.

### **Decreto 39/2014, de 12/06/2014, 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 productos de la especialidad. (CAPACIDAD)

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones. (CAPACIDAD)

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. (COMPETENCIA)(M)

4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados. (COMPETENCIA)(M)

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de ilustración, composición de páginas y viñetas, e interactivos. (DESTREZA) (M)

6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo. (COMPETENCIA)(M)

### **Objetivos del Módulo Medios Informáticos.**

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

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

### **El Decreto 39/2014, de 05/06/2014, especifica los Contenidos del Módulo Medios Informáticos:**

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.

2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Software de composición de páginas y viñetas. Diseño de interactivos.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

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

El curso se inicia el 24 de Septiembre y finaliza el 24 de Junio. La evaluación del primer cuatrimestre será el 3 Febrero y la Ordinaria tendrá lugar el día 20 de Junio.

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 - 17 de octubre.</b></p>	9
<p><b>Unidad 1.</b> Imagen digital, digitalización de imágenes con escáner y a la creación y tratamiento de gráficos vectoriales y mapa de bits. <b>17 de octubre - 28 de noviembre.</b></p> <p><b>Contenidos:</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>.  1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. <b>Software libre</b>.  2. <b>Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.</b>  3. <b>Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.</b>  4. Comunicación entre diferentes entornos. <b>Importación y exportación de archivos.</b>  5. <b>La imagen vectorial. Software de creación.</b> El área de trabajo. Herramientas de dibujo.  7. <b>La imagen bitmap. Software de creación,</b> tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.  8. <b>Fotografía digital.</b> Preparación de ficheros para distribución y salida.  9. <b>Software de composición de páginas y viñetas.</b> Diseño de interactivos.  10. <b>Tipos de archivos para la distribución y salida.</b> Organización de la información.</p> <p><b>Software:</b> Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, escáner.</p>	18
<p><b>Unidad 2.</b> Edición de gráficos en mapa de bits. Ilustración, creación y retoque fotográfico con adobe Photoshop. <b>5 de diciembre – 6 febrero</b></p> <p><b>Contenidos:</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>.  4. <b>Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.</b>  6. <b>Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.</b>  7. <b>La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.</b>  8. <b>Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</b>  9. <b>Software de composición de páginas y viñetas.</b> Diseño de interactivos.</p> <p><b>Software:</b> Adobe Photoshop.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica.</p>	24
SEGUNDO CUATRIMESTRE	HORAS
<p><b>Unidad 3.</b> Software de creación de gráficos vectoriales e ilustración. Adobe Illustrator. <b>6 de febrero – 27 de marzo.</b></p> <p><b>Contenidos</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>:  3. <b>Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.</b>  4. <b>Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.</b>  5. <b>La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.</b>  6. <b>Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.</b>  9. <b>Software de composición de páginas y viñetas.</b> Diseño de interactivos.  10. <b>Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></p> <p><b>Software:</b> Adobe Illustrator.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, escáner, impresora y plotter.</p>	21
<p><b>Unidad 4.</b> Edición, maquetación y producción de artes-finales para pantalla y para imprimir. Adobe InDesign. <b>27 marzo - 15 de mayo.</b></p> <p><b>Contenidos</b> los contenidos mínimos exigibles están destacados en <b>negrita y cursiva</b>:  3. <b>Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.</b>  4. <b>Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.</b>  6. <b>Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.</b>  8. <b>Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.</b>  9. <b>Software de composición de páginas y viñetas. Diseño de interactivos.</b>  10. <b>Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.</b></p> <p><b>Software:</b> Adobe InDesign.  <b>Periféricos:</b> Tableta gráfica, plotter, escáner, impresora.</p>	15
<p>22 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</p>	

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

Decreto 39/2014 de 05/06/2014.

### 4.1 Criterios generales de evaluación:

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 y la comunicación audiovisual.
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, como también las herramientas de composición de páginas y viñetas, e interactivos.
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.

### 4.2 Instrumentos y momentos de evaluación.

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:** 40% de la nota final. 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:** 50% 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.

#### **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.

#### **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.

## 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 los días propuestos y publicados con suficiente anterioridad por el departamento en el tablón de anuncios del centro.

### 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, capacidades 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 aprobados por el departamento, 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 39/2014 de 05/06/2014** –currículo y evaluación del módulo de Medios Informáticos-.

### **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.