

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS FORMATIVOS CURSO 2017 / 2018

MÓDULO: Medios Informáticos I

DEPARTAMENTO: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

CICLO FORMATIVO: C.F.G.M. Asistencia al Producto Gráfico Impreso.

PROFESOR/A: Marta Perea Moreno.

1. INTRODUCCIÓN

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 1436/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Impreso perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas..

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

Decreto 35/2014, 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.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos generales.

1. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico impreso.
2. Conocer el proceso de realización del producto gráfico impreso, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
3. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados en la preparación de originales para la reproducción.
4. Dominar los sistemas de reproducción e impresión digital utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
5. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.
6. Resolver artística y gráficamente los elementos tipográficos diseñados en un proyecto de producto impreso.
7. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
8. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de cualquier producto gráfico.
9. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
10. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en el medio ambiente.
12. Realizar el control técnico de calidad en los procesos de producción y garantizar la calidad gráfica del producto impreso.
13. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
14. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

2.2. Competencias profesionales.

1. Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos del proceso de producción gráfica.
2. Elaborar bocetos, maquetas y ficticios para presentación al cliente.
3. Preparar originales para la impresión adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto.
4. Utilizar con destreza programas de maquetación y edición así como aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.
5. Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.
6. Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realizar un proyecto gráfico.
7. Comprender las diferentes fases del proceso de producción gráfica y colaborar en los procedimientos de preimpresión, impresión y postimpresión conforme a las indicaciones del proyecto.
8. Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de producción gráfica.
9. Obtener, corregir, transcribir y realizar el tratamiento digital de textos e imágenes para productos gráficos impresos.

10. Maquetar textos e imágenes conforme a las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto y preparar los originales correspondientes.
11. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
12. Conocer y aplicar la normativa que regula el diseño y la producción gráfica así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.
13. Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la impresión.

2.3. Objetivos específicos.

- 1. Ser capaz de conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización, edición e impresión de productos gráficos.**
 - 2. Ser capaz de conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.**
 - 3. Ser competente en el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.**
 - 4. Ser capaz de utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.**
 - 5. Dominar con destreza las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.**
 6. Tener la capacidad de conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
 7. Manejar con destreza los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
 8. Ser capaz de producir archivos digitales para la reproducción.
- *Todos ellos se consideran mínimos.**

3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO.

3.1. Distribución de los contenidos por unidades didácticas.

1. Evolución de la informática y las herramientas digitales en el siglo XX hasta la actualidad. – Unidad 0.
2. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica. – Unidades 0, 1, 2, 3 y 4.
3. La sociedad de la Información: Internet. – Unidad 0.
4. Equipos informáticos: Ordenadores. Hardware interno. – Unidad 0.
5. Trabajo en red: Redes, locales e Internet. Trabajo en la nube (cloud computing) – Unidad 0, 1, 2, 3 y 4.
6. Dispositivos periféricos: impresoras, escáneres y cámaras. Dispositivos físicos y virtuales de almacenamiento. Comunicación entre dispositivos. – Unidades 0, 1, 2, 3 y 4.
7. Sistemas operativos. Características y particularidades. Sistemas Mac. Sistemas Windows. – Unidades 0.
8. Sistemas basados en software libre, comunicación entre los diferentes entornos. – Unidades 0, 1, 2, 3 y 4.
9. Sistemas y modelos de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Conceptos básicos de tipografía digital. Exportación e importación de archivos. – Unidades 0, 1, 2, 3 y 4.
10. Programas vectoriales de ilustración y dibujo. – Unidades 0, 1 y 2.
11. Programas de tratamiento de imágenes bitmap. – Unidades 0, 1 y 3.
12. Programas de tratamiento y composición de texto. Programas de edición. – Unidades 0 y 4.
13. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información. – Unidades 0, 1, 2, 3 y 4.

3.2. Distribución temporal de los mismos.

Unidades 0, 1 y 2 – Primer cuatrimestre.
Unidades 2, 3 y 4 – Segundo cuatrimestre.

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

4.1. Criterios generales de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Describir los diferentes sistemas informáticos relacionándolos con su uso en la realización, edición e impresión de productos gráficos.

2. Valorar argumentada mente la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos.
3. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
4. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información gráfica.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la producción gráfica.
7. Preparar archivos aptos para la impresión.
8. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición gráfica.
9. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.

4.2. Instrumentos de evaluación y momentos de evaluación. Recuperación.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa y diaria.
- Ejercicios teóricos, prácticos o teórico-prácticos, trabajos de investigación, debates, trabajo en equipo, etc. Todas las actividades que realicen o no los alumnos y en la que se detallarán por escrito los criterios de evaluación de la misma.
- Los procedimientos, las metodologías, los flujos de trabajo y el rendimiento del alumno.
- El dominio de las herramientas.
- Actividades y proyectos inter-modulares.
- Defensa y presentación de proyectos, etc.
- Participación y aprovechamiento de las actividades complementarias y extracurriculares.
- Cuidado del material e higiene en el trabajo.

Momentos de evaluación.

Se establecen tres momentos básicos de evaluación:

- La evaluación inicial.
- En la evaluación formativa o continua.
- La evaluación sumativa.
- Recuperación.

Recuperación.

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 recogidas en la N.O.F.C. Se diseñará un ejercicio teórico-práctico previo a la evaluación ordinaria en las fechas ya previstas en esta programación. Éste será individualizado y sobre los objetivos y contenidos mínimos no alcanzados durante el curso a los alumnos que se les pueda hacer evaluación continua, y de todos los objetivos y contenidos mínimos del curso: para los alumnos a los que no se les ha podido hacer la evaluación continua. Ambas pruebas pueden durar varios días y es imprescindible realizarlas íntegramente en el aula.

4.3. Proceso de evaluación a seguir para el alumnado que pierda el derecho al proceso de 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.

Estos alumnos realizarán una prueba o serie de pruebas sobre los contenidos en las fechas ya indicadas en la programación.

Éstas serán teórico-prácticas. Es imprescindible resolverlas íntegramente en clase. Además se podrá solicitar al alumno la aportación de trabajos o materiales.

4.4. Convocatoria de Septiembre.

Se diseñará un ejercicio teórico-práctico para desarrollar en las fechas que el Centro estime oportunas. Éste será sobre todos los objetivos y contenidos mínimos del curso. Puede durar varios días y es imprescindible realizarlo íntegramente en el aula.

4.5. Proceso de Evaluación. (Se tendrá en cuenta el currículo de cada ciclo y las normas que regulan el proceso de evaluación.)

- 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.
 - Los ejercicios que no se presenten “en forma” conforme a los enunciados, o no sean originales (copiados) se entenderán como no presentados. Constarán como “fuera de forma” y la nota será equivalente a 0 puntos.
 - Los ejercicios entregados fuera de plazo sin causa debidamente justificada constarán 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.
 - 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. Para poder hacer media entre teoría y práctica es necesario alcanzar como mínimo la mitad de la calificación prevista como máximo en ambas partes. Los exámenes cuentan 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 calificación final será la media aritmética entre todas las unidades.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

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

- Metodología Proyectual.
- Aprendizaje constructivo y significativo.

5.2. Organización de tiempos.

Estructura de la sesión: Introducción, Demostración práctica, Resumen, Resolución de dudas.

5.3. Agrupamientos y espacios.

Se realizarán trabajo individuales y en grupo.
 El aula será la que disponga el Centro.

5.4. Materiales y recursos didácticos.

Recursos aportados por el profesor, el Centro o el propio alumno.

5.5. Atención a la diversidad.

Se realizarán las adaptaciones no significativas y metodológicas necesarias, si se diera el caso.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

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

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