

## RESUMEN DE LA PROGRAMACIÓN PARA LA WEB.

**MÓDULO:** APLICACIONES INFORMÁTICAS

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

**CURSO:** 2º

**DEPARTAMENTO:** COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

**PROFESOR/A:** ESTHER DE LA CRUZ MOYA

### 1.OBJETIVOS.

Los objetivos específicos del presente curso para el módulo de Aplicaciones Informáticas del CFGS correspondiente al 2º curso, de acuerdo al Decreto 39/2014, de 05/06/2014 de la JCCM, son:

- 1. Crear y editar imágenes en mapa de bit profesionalmente mediante herramientas informáticas profesionales.**
- 2. Conocer y emplear adecuadamente herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes basadas en vectores y sus plugins específicos para cómic.**
- 3. Emplear adecuadamente las herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y maquetación y edición de libros.**
4. Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

De los establecidos anteriormente, son **objetivos mínimos** aquellos marcados en negrita.

### 2. CONTENIDOS.

En el Decreto 39/2014, de 05/06/2014, se especifica los Contenidos del Módulo de Aplicaciones Informáticas para el segundo curso:

1. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes en mapa de bit. Plugins específicos para cómic.
2. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes vectoriales como Illustrator o Flash. Plugins específicos para cómic.
3. Herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y libros.
4. Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

UNIDADES DIDÁCTICAS	TEMPORALIZACIÓN
Unidad 0: Evaluación de conocimientos previos e introducción de nuevos contenidos.	Primer cuatrimestre 14 - 22 de Septiembre
Unidad 1: Profundización en Photoshop y en conceptos gráficos generales.	Primer cuatrimestre 25 de septiembre al 3 de Noviembre

Unidad 2: Comunicación entre diferentes entornos para la elaboración de ilustraciones, viñetas y tiras.	Primer cuatrimestre 6 de Noviembre al 1 de Diciembre
Unidad 3: Diseño editorial y publicaciones interactivas con InDesign.	Primer cuatrimestre 4 de Diciembre al 26 de Enero
Unidad 4: Animación 2D	Segundo cuatrimestre 29 de Enero al 5 de Marzo
Unidad 5: La imagen tridimensional y conceptos básicos de animación 3D.	Segundo cuatrimestre 5 de Marzo al 13 de Abril

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN.

#### 3.1. Instrumentos de evaluación.

Las evaluaciones de los alumnos/as serán cuatrimestrales. La nota de cada cuatrimestre se obtendrá de la siguiente forma:

- **Trabajos de clase y trabajos de perfeccionamiento (proyectos): 60%**
- **Examen teórico/práctico (podrá realizarse uno o varios): 30%, en el caso de no realizarse, este porcentaje de la nota se le sumará al apartado anterior.**
- **Actitud, interés y asistencia: 10%**

#### 3.2. Proceso de Evaluación.

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.

- Las calificaciones se formularán en cifras de 1 a 10, sin decimales. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco puntos y negativas las restantes.
- Tendrán calificación las actividades que se realicen dentro y fuera del aula.
- Todo trabajo entregado fuera de los plazos previstos y que no sea debido a un motivo justificado obtendrá una calificación que no será superior a cinco puntos. También señalar que la no entrega de un trabajo relevante durante el curso hará que dicho alumno/a no supere el modulo positivamente. Para la recuperación de las diferentes actividades propuestas se definirá, específicamente, un calendario de recuperación.
- Además de los ejercicios, habrá pruebas de carácter teórico/práctico de los diferentes contenidos que conforman la programación, estas pruebas han de entenderse como herramientas para el aprendizaje del alumno/a.
- Si el alumno/a no supera positivamente alguna de las evaluaciones, tendrá la opción de recuperar ésta en el momento que estime oportuno el profesor.
- Si el alumno/a comete alguna falta grave, podrá repercutir con una sanción administrativa y se podrá penalizar hasta con 2 puntos menos de la nota del cuatrimestre/final.

Las faltas de asistencia constituyen un serio obstáculo a la hora de poner en práctica el principio de evaluación continua, por lo que con el fin de regular su repercusión sobre el desarrollo de los módulos y las responsabilidades del profesorado en los procesos de evaluación y calificación se establece lo siguiente:

- **Cuando el número de faltas de asistencia injustificadas documentalmente supere el 20% del total en cada período, trimestral o cuatrimestral, de evaluación, ésta estará suspensa.**
- Se exceptúan de esta medida las causas relativas a accidentes o enfermedades prolongadas del alumnado, en cuyo caso éste deberá contar con la orientación y los materiales necesarios que se puedan suministrar para evitar su pérdida de evaluación continua.
- El alumnado deberá justificar las faltas de asistencia a clase en el plazo máximo de una semana desde su reincorporación.
- Los justificantes deberán ser acompañados de documentación, y se considerarán válidos todos los justificantes emitidos por entidades oficiales.
- En el caso de faltas a exámenes, la justificación de la falta no significará automáticamente la repetición del examen, sino que el motivo de dicha falta será valorado por el profesor implicado. En cualquier caso, la fecha y el momento de repetición de un examen dependerá de dicho profesor.

#### 4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

En el Decreto 39/2014 de la JCCM, que establece el currículo para el Ciclo, se señala que en los Criterios de evaluación para el módulo Aplicaciones Informáticas se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con rigor y precisión herramientas informáticas para la creación de imágenes en mapa de bit para cómic.
2. Identificar y utilizar de forma correcta herramientas informáticas para la creación y edición de imagen vectoriales para cómic.
3. Manejar con habilidad herramientas informáticas para la creación de viñetas, tiras y libros.
4. Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como, escáner, tableta gráfica, etc
5. Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
6. Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.

#### 5. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

##### 5.1. Proceso de evaluación a seguir para el alumnado que pierda el derecho al proceso de la evaluación continua.

Para alumnos/as que tienen un 20% de faltas de asistencia injustificadas en cada periodo cuatrimestral y por tanto pierden la evaluación continua deberán presentarse a la convocatoria que se realizará en el mes de junio. Ésta consistirá:

- **Prueba 1.-** Entrega de los trabajos en formato digital realizados en el curso, o en su caso, los indicados por el profesor (entrega al iniciar la prueba).
  - **Prueba 2.-** Prueba teórica /práctica.
- **Será imprescindible entregar correctamente la Prueba 1 (entrega de proyectos y trabajos que se le requieran) para realizar la Prueba 2.**

- El profesor podrá eximir de realizar alguna/s de las partes de examen al alumno/a que durante el curso haya demostrado tener adquiridos esos conocimientos.
- En cuanto a los criterios de calificación: Entrega de los trabajos en formato digital realizados a lo largo del curso: 60%; y Prueba teórico/práctica: 40%

## **5.2. Convocatoria de Septiembre.**

El alumno/a 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.

**En las recuperaciones de septiembre** se deberán realizar y presentar nuevamente los trabajos prácticos no superados o no entregados a lo largo del curso (Prueba 1). A ellos se sumarán los trabajos prácticos y/o las pruebas escritas que se estimen oportunas para que el alumno/a demuestre haber alcanzado satisfactoriamente el nivel académico exigido (Prueba 2).

- En cuanto a los criterios de calificación: Entrega de los trabajos en formato digital realizados a lo largo del curso: 60%; y Prueba teórico/practica: 40
- **Será imprescindible entregar correctamente la Prueba 1 (entrega de proyectos y trabajos que se le requieran) para realizar la Prueba 2.**