

Ciclo Formativo Grado Medio	Año: 2023 - 2024
Especialidad: Asistencia al Producto Gráfico Impreso	Curso: 1º
Asignatura (Módulo): Fundamentos del diseño gráfico	
Professorat: Virginia Murcia García	Horas semanales: 4 h
e-mail: murciav@easdalcoi.es	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo
2. Objetivos
3. Contenidos
4. Planificación y temporización
5. Metodología
6. Evaluación
7. Actividades extraescolares
8. Recursos
9. Bibliografía

1. INTRODUCCIÓN AL MÓDULO FORMATIVO

1.1. Marco normativo

- Identificación del título
 - Denominación: Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Impreso.
 - Nivel: grado medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
 - Duración total del ciclo: 1600 horas.
 - Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.
 - Referente europeo: CINE-3 (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).
- Normativa aplicable
 - La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, incluye las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en su capítulo VI sobre enseñanzas artísticas, y las organiza en ciclos de formación específica cuya finalidad es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>
 - 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.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-10487>

- 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.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2012-13643>
 - DECRETO 177/2014, de 10 de octubre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al 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, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.
<https://www.easdalcoi.es/wp-content/uploads/2015/04/APGI.pdf>
- Identificación del módulo formativo
 - Denominación: Fundamentos del Diseño Gráfico
 - Horas lectivas: 100
 - Sesiones / semana: 2
 - Idioma en el que se imparte: Castellano / Valenciano

1.2. Presentación

En esta programación se desarrolla la asignatura / módulo de *Fundamentos del Diseño Gráfico*, impartida en el primer curso del *Ciclo Formativo de Grado Medio: Asistencia al Producto Gráfico Impreso*. La denominación de la asignatura es *Fundamentos del Diseño Gráfico*, perteneciente al módulo de *Fundamentos del Diseño Gráfico*. Se trata de una asignatura de carácter teórico-práctico de duración anual con 100 horas lectivas.

2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- O1. Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.
- O2. Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos impresos de diversa índole y finalidad comunicativa.
- O3. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: color, composición, texto, imagen, etc.
- O4. Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto impreso.
- O5. Interpretar las especificaciones del diseño de un producto gráfico impreso y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.
- O6. Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto gráfico impreso.
- O7. Estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el diseño del impreso atendiendo a las especificaciones del proyecto.
- O8. Analizar productos gráficos impresos y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas, utilizando la terminología específica del módulo.
- O9. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico.

3. CONTENIDOS

- C1. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos impresos representativos.
- C2. La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.
- C3. Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico impreso en función del mensaje y del ámbito de diseño.
- C4. El análisis formal y la valoración comunicativa del producto gráfico impreso en sus diferentes ámbitos.
- C5. Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto impreso. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.
- C6. El producto impreso y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso. Condicionamientos técnicos.

Unidades didácticas

Unidad 1. Introducción al diseño	
Contenidos	C1 — C2
Objetivos	O1 — O2 — O3 — O4
Temporización	5 sesiones / 10 horas
Actividades	2
Proyectos	1

Unidad 2. Metodología proyectual	
Contenidos	C1 — C4
Objetivos	O5 — O6 — O7 — O8
Temporización	12 sesiones / 24 horas
Actividades	3
Proyectos	-

Unidad 3. Elementos del diseño gráfico	
Contenidos	C1 — C2 — C3 — C5
Objetivos	O1 — O2 — O3 — O4
Temporización	10 sesiones / 20 horas
Actividades	1
Proyectos	1

Unidad 4. Comunicación: organización del mensaje	
Contenidos	C3
Objetivos	O1 — O2 — O3 — O4
Temporización	5 sesiones / 10 horas
Actividades	2
Proyectos	1

Unidad 5. El producto impreso	
Contenidos	C4 — C5 — C6
Objetivos	O5 — O6 — O7 — O8
Temporización	14 sesiones / 28 horas
Actividades	2
Proyectos	1

4. PLANIFICACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Mes	L	M	X	J	V	S	D	Contenidos
Septiembre					1	2	3	
	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	28	29	30	1	
								Presentación
Octubre	2	3	4	5	6	7	8	U1. Introducción al diseño Sesiones: 8 2 Actividades 1 Proyecto
	9	10	11	12	13	14	15	
	16	17	18	19	20	21	22	
	23	24	25	26	27	28	29	
	30	31	1	2	3	4	5	
Noviembre	6	7	8	9	10	11	12	U2. Metodología proyectual Sesiones: 12 3 Actividades
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
	27	28	29	30	1	2	3	
Diciembre	4	5	6	7	8	9	10	1ª Evaluación
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22			
	Navidad							U3. Elementos del diseño Sesiones: 10 1 Proyecto 1 actividad
Enero	Navidad							
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	30	31	1	2	3	4	
Febrero	5	6	7	8	9	10	11	U4. Comunicación Sesiones: 14 1 Proyecto 2 actividades
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	1	2	3	
Marzo	4	5	6	7	8	9	10	2ª Evaluación
	11	12	13	14	15	16	17	
	18	19	20	21	22	23	24	
	25	26	27	Semana Santa				U5. El producto impreso Sesiones: 18 1 proyecto 3 actividades
Abril	Pascua							
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	30	1	2	3	4	5	
Mayo	6	7	8	9	10	11	12	
	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	
	27	28	29	30	31	1	2	
Junio	3	4	5	6	7	8	9	3ª Evaluación
	10	11	12	13	14	15	16	
	17	18	19	20	21	22	23	
	24	25	26	27	28	29	30	

* La temporización propuesta podrá ser modificada en función de las necesidades que pudieran surgir durante el transcurso del módulo, así como por las necesidades formativas que se pudieran detectar.

5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Con el fin de alcanzar los objetivos de la asignatura, así como de abordar todos los contenidos planteados, se proponen una serie de estrategias y modos de actuación que harán que esto sea posible. Trabajaremos en torno a cinco tipos de acciones que posibilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje activo de los y las alumnas:

- Contenidos teóricos: Exposiciones teóricas de los fundamentos y conceptos de las diferentes unidades por parte de la docente. Las exposiciones estarán complementadas con diferentes recursos tales como: casos de estudio, vídeos, audios, materiales interactivos... Se intentará evitar la clase magistral, fomentando en todo momento el debate y la participación del alumnado en un intercambio de ideas bidireccional.
- Actividades: Pequeños ejercicios de corta duración que se resolverán en una sola sesión y que reforzarán lo expuesto en los contenidos teóricos.
- Proyectos: Aprendizaje basado en proyectos de larga duración por medio de los cuales los y las alumnas aprenderán a través de la puesta en práctica, las ideas y conceptos expuestos en los contenidos.
- Lecturas y debates: Lecturas y análisis de textos de referencia relacionados con los contenidos objeto de estudio, que se expondrán a través de comentarios por escrito y debates en el aula.
- Tutorías: Atención personalizada y en pequeño grupo con el fin de asistir y discutir los proyectos y actividades presentados en clase.

Además, se fomentará el trabajo en equipo y la participación activa en clase. Así como la construcción de un entorno de aprendizaje conjunto que proporcione un espacio seguro al alumnado.

6. EVALUACIÓN

Consideraciones generales

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requerirá de su asistencia regular a las clases y actividades programadas. A tal efecto, los centros docentes establecerán el número máximo de faltas de asistencia de conformidad con el artículo 33 del Decreto 39/2008, de 4 de abril, del Consell, sobre la convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos y sobre los derechos y deberes del alumnado, padres, madres, tutores o tutoras, profesorado y personal de administración y servicios.

Criterios de evaluación

Atendiendo a lo establecido en el DECRETO 177/2014, de 10 de octubre, del Consell, se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.
2. Diferenciar los productos impresos más representativos de cada ámbito del diseño gráfico, sus interrelaciones, soportes, aplicaciones y finalidades comunicativas.
3. Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.
4. Analizar productos gráficos impresos de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.
5. Ordenar el espacio y los elementos visuales de diversos productos impresos atendiendo a las especificaciones del diseño.
6. Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos impresos en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.
7. Analizar y valorar la influencia de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico.

Instrumentos de evaluación

- Exámenes: Prueba de carácter teórico-práctico que evaluará la asimilación de los contenidos trabajados en la asignatura. Calificación de 0 a 10.
- Actividades: Ejercicios de corta duración. Calificación: Apto / No apto
- Proyectos: Trabajos prácticos de larga duración. Calificación de 0 a 10.

Procedimiento de evaluación

La evaluación será continua e individualizada y tendrá en cuenta el grado de adquisición del conocimiento de los contenidos y consolidación de los objetivos definidos en esta programación. Según el DECRETO 177/2014, de 10 de octubre «Los resultados de la evaluación final de cada módulo se expresarán de acuerdo con una escala numérica de 0 a 10, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 y negativas las restantes».

Además, se realizarán dos evaluaciones finales, una ordinaria y otra extraordinaria.

Evaluación ordinaria		
Asistencia:	Mínimo 80% de las sesiones	Obligatoria
Instrumentos:	Proyectos Actividades Lecturas	
Ponderación:	Proyectos (60%) Actividades (30%) Lecturas (10%)	Para evaluar los trabajos se utilizará la rúbrica. El alumnado podrá consultarla junto con el briefing del proyecto.
Anotaciones*	Para aprobar la asignatura deberán estar todos los proyectos y actividades entregados y con una calificación mínima de 5 en el caso de los proyectos y Apto en el caso de las actividades.	

Evaluación extraordinaria		
Asistencia:	Ausencia a un 20% de las sesiones	Pérdida de evaluación continua
Instrumentos:	Proyectos Actividades Examen	
Ponderación:	Proyectos (50%) Actividades (20%) Examen (30%)	Para evaluar los trabajos se utilizará la rúbrica. El alumnado podrá consultarla junto con el briefing del proyecto.
Anotaciones*	Para aprobar la asignatura deberán estar todos los proyectos y actividades entregados con una calificación mínima de 5 y Apto. A su vez, el alumno/a deberá realizar una prueba teórico-práctica obligatoria y obtener una calificación mínima de 5.	

* Los criterios de evaluación propuestos podrán ser modificados en función de las necesidades que pudieran surgir durante el transcurso del módulo, así como por las necesidades formativas que se pudieran detectar.

7. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

La asignatura se complementará con las jornadas de actividades y ponencias programadas por la propia escuela, así como con posibles exposiciones o eventos externos relacionados con la materia.

8. RECURSOS

- Pizarra
- Ordenador
- Cañón de proyección/pantalla
- Talleres y laboratorios de la EASD Alcoi
- Biblioteca de la EASD Alcoi

9. BIBLIOGRAFÍA

En la asignatura se trabajará con referencias bibliográficas de base, respondiendo al carácter fundamental de la asignatura. Éstas pueden ir modificándose en el transcurso del curso para ajustarse a las necesidades específicas de los y las alumnas y del desarrollo de los contenidos.

- Dondis, D. A. (2016). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili
- Munari, B. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili.
- Lupton, E., Cole, J. (2011). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2012). *Pensar con tipos: Una Guía Clave Para Estudiantes, Diseñadores, Editores Y Escritores*. Gustavo Gili.

- Samara, T. (2007). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para los diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.
- Wong, W. (1997). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.
- Albers, J. (2010). *Interacción del color*. Alianza
- Aiga. (s. f.). *Eye on Design*. <https://eyeondesign.aiga.org/>