

Ciclo Formativo Superior / Medio	Año: 2023-24
Especialidad: Asistente al Producto Gráfico Impreso	Curso: 1.º A
Asignatura: Autoedición	
Profesora: M.ª Amparo Cebolla Román	Horas semanales: 6
E-mail: cebollam@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.

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: mil seiscientas horas.
- Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.
- Referente europeo: CINE-3 (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Normativa aplicable:

- 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.
- 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.
- RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. [2023/7826]

Identificación del módulo formativo:

Denominación: Obra Final.

<i>Estructura general</i>	<i>Horas lectivas</i>
Módulos impartidos en el centro educativo	1.500
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.	100
<i>Total horas de enseñanza</i>	<i>1600</i>

4.3. Formación en el centro educativo

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas

<i>Módulos formativos</i>	<i>Horas lectivas</i>	<i>Sesiones/semana</i>	
		1.º	2.º
Fundamentos del Diseño Gráfico	100	4	–
Tipografía	100	4	–
Medios Informáticos	100	4	–
Historia del Diseño Gráfico	75	–	3
Producción e Impresión	125	2	3
Autoedición	300	6	6
Materiales de Impresión	125	3	2
Impresión Digital	150	–	6
Técnicas Gráficas	75	3	–
Fotografía Digital para el Producto Gráfico Impreso	50	–	2
Formación y Orientación Laboral	50	2	–
Empresa e Iniciativa Emprendedora	50	–	2
Idioma Extranjero	100	2	2
Obra Final	100	–	4
Formación Práctica en Empresas, Estudios y Talleres	100		
<i>Total</i>	<i>1.600</i>	<i>30</i>	<i>30</i>

Presentación

El objetivo básico de este título, según el currículo del título de Técnico de Artes plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Impreso es:

atender a las actuales necesidades de formación de técnicos en maquetación, edición y procesos de tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

El alumnado en este módulo:

- Comprenderá las diferentes fases del proceso de producción gráfica y colaborará en los procedimientos de pre-impresión, impresión y post-impresión conforme a las indicaciones del proyecto.
- Interpretará con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.
- Utilizará con destreza los sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que

- intervienen en el proceso de producción gráfica.
- Sabrá ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta impresión de productos gráficos...

2. Objetivos Pedagógicos.

Los objetivos generales que deben alcanzar los alumnos y las alumnas para superar con éxito el módulo de «Autoedición» según el Decreto 177/2014, de 10 de octubre, del Consell son:

1. Analizar el proceso de diseño, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
2. Interpretar las especificaciones y bocetos de un proyecto de producto impreso y producir la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.
3. Conocer y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios para la producción de un proyecto gráfico.
4. Dominar la nomenclatura específica del color en la producción gráfica y utilizarla adecuadamente en la información necesaria para el proceso de impresión.
5. Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes técnicamente adecuados para los procedimientos de reproducción e impresión.
6. Elaborar la información técnica necesaria para llevar a cabo el proceso producción gráfica y realizar el control de calidad en todas sus etapas hasta la obtención de un producto impreso de la calidad exigible a nivel profesional.

3. Contenidos.

La programación de los contenidos del módulo de “Autoedición” de primer curso del ciclo formativo de grado medio de Asistente al Producto Gráfico Impreso se secuencia en un total de doce unidades didácticas, estructuradas en tres bloques temáticos bajo consenso departamental con el módulo de Medios Informáticos.

BLOQUE 1. EL PROYECTO DE DISEÑO.

UD1. Justificación. Definición del problema. Brief. Investigación y documentación visual del cliente y del encargo. Ideación y Creación. Prototipado. Ejecución. Testeo.

BLOQUE 2. EDICIÓN Y MAQUETACIÓN DE DOCUMENTOS.

UD2. Introducción. Los editores y procesadores de texto. Formatos de texto, .txt, .rft, .doc.

Interfaz programa maquetación. Nuevo documento. Guardar y exportar documento en diferentes formatos. Carácter y párrafo. Añadir color.

UD3. Arte final: Impresión, exportación y empaquetado. Compatibilidad con otros programas.

Formatos de imagen y vectores.

UD4. Atributos de carácter y párrafo. Página maestra y capas

UD5. Color: CMYK, tintas planas. Imagen. Formatos. Vínculos. Objeto.

UD6. Estilos de carácter y párrafo.

UD7. Tablas.

BLOQUE 3. EDICIÓN MAPA DE BITS.

UD8. Interfaz. Abrir documentos. El lienzo y La imagen tamaño y resolución y color. Exportar.

UD9. Creación documentos, capas y forma.

UD10. Selecciones, máscaras, trazados. Transformar y recortar.

UD11. Pincel, color, relleno y degradado. Motivos de repetición.

UD12. Herramientas de retoque.

BLOQUE 4: PROYECTOS COMBINANDO SOFTWARE.

UD 13. Creación de proyectos editoriales fusionando software vectorial y mapa de bits. Pre-impresión, impresión y acabados.

4. Planificación y temporización.

		UNIDADES DIDÁCTICAS												
		UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10	UD11	UD12	UD13
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	1. Analizar el proceso de diseño, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.													
	2. Interpretar las especificaciones y bocetos de un proyecto de producto impreso y producir la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.													
	3. Conocer y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios para la producción de un proyecto gráfico.													
	4. Dominar la nomenclatura específica del color en la producción gráfica y utilizarla adecuadamente en la información necesaria para el proceso de impresión.													
	5. Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes técnicamente adecuados para los procedimientos de reproducción e impresión.													

6. Elaborar la información técnica necesaria para llevar a cabo el proceso producción gráfica y realizar el control de calidad en todas sus etapas hasta la obtención de un producto impreso de la calidad exigible a nivel profesional.																		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

		CURSO 2023-2024												
		SEP	OCT	NOV	DIC	1EVA	ENE	FEB	MAR	2EVA	ABR	MAY	JUN	3EVA
UNIDADES DIDÁCTICAS	1													
	2													
	3													
	4													
	5													
	6													
	7													
	8													
	9													
	10													
	11													
	12													
	13													

5. Metodología didáctica.

El módulo persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente práctica, en la que el alumnado adquiera los conocimientos y las destrezas en el proceso proyectual y el software a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa. Estos ejercicios irán de menor a mayor complejidad, para que el alumno o la alumna vaya introduciéndose paulatinamente en la materia.

Se incentivará la actitud participativa del alumnado en el proceso de aprendizaje, fomentando su intervención en las clases y su capacidad investigadora en la búsqueda de información que ilustre los conceptos tratados y ayude a resolver los ejercicios prácticos. En todo momento se tratará de potenciar la integración de los contenidos de este módulo con los de los restantes módulos de la

especialidad.

El material para las clases en formato digital se pondrá a disposición del alumnado a través de Aules. Las sesiones se organizarán en distintas tipologías de actividades, entre las que destacan:

- **Expositivo-lección magistral.** Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte de la profesora a través de las correspondientes demostraciones al inicio de cada unidad didáctica.
- **Resolución de ejercicios y problemas.** Poner en práctica el contenido impartido.
- **Estudios de casos.** Análisis de ejemplos de casos y materializarlos.
- **Aprendizaje Basado en Problemas.** Análisis y resolución de problemas presentados por la profesora, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumnado.
- **Aprendizaje basado en proyectos.** Desarrollo de proyectos por parte del alumno o la alumna, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
- **Aprendizaje cooperativo.** Desarrollo de proyectos en grupo por roles, favoreciendo el aprendizaje y la resolución de conflictos.
- **Tutorización y supervisión** donde se presta una atención personalizada al alumnado con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

6. Evaluación.

Consideraciones generales

Siguiendo con las directrices del DECRETO 177/2014, de 10 de octubre, del Consell y la RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023:

1. La evaluación será continua y tanto los criterios como los procedimientos de evaluación aplicados por el profesorado tendrán en cuenta el progreso y la madurez académica del alumnado en relación con las competencias profesionales características del título, que constituyen la referencia para definir los objetivos generales del ciclo formativo; con los objetivos específicos de cada módulo; y con los criterios de evaluación de todos y cada uno de los módulos.
2. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requerirá un 80% de su asistencia regular a las clases y actividades programadas. En su defecto, se perderá la evaluación continua por lo que se le evaluará en la evaluación final ordinaria donde deberá superar un examen junto con la presentación de todos los trabajos realizados a lo largo del curso.

3. Los resultados de la evaluación final del módulo se expresarán de acuerdo con una escala numérica de cero a diez, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes.
4. Se atenderá a las diferentes necesidades de cada alumno y cada alumna en particular para que sea el satisfactorio el proceso de evaluación y rija el principio de equidad y se atienda a la diversidad.
5. Se contemplan tres propuestas de evaluación:
 - una evaluación inicial de diagnóstico del grupo y captación de intereses del propio alumnado.
 - Otra evaluación continua a lo largo del curso para saber cómo evoluciona nuestro alumnado (primera y segunda evaluación)
 - finalmente una tercera evaluación y final ordinaria al final del curso para medir en qué grado han adquirido las competencias y objetivos nuestras alumnas y nuestros alumnos y una evaluación final extraordinaria para quien no haya alcanzado los objetivos.
6. Terminado el curso se realizará una evaluación de la propia programación docente y la actividad de la profesora para implantarla.

Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Definir las diferentes fases y procesos de que consta un proyecto de diseño gráfico y realizar correctamente las tareas propias de su especialidad.
2. Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las especificaciones del diseño de un producto impreso y llevarlas a cabo con fidelidad.
3. Manejar con destreza los programas y equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción de impresos.
4. Producir información adecuada a las exigencias y condiciones de impresión especificadas en un proyecto.
5. Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
6. Componer los diferentes elementos gráficos y tipográficos e integrar la documentación gráfica proporcionada por otros profesionales con la calidad formal y técnica exigible a nivel profesional.
7. Verificar y organizar la información y realizar con destreza las tareas necesarias y los controles de calidad adecuados para llevar a cabo correctamente el proceso de impresión.

Instrumentos de evaluación.

Registros actitudinales y listas de control en la aplicación de Ítaca. Seguimiento de la actitud, participación, asistencia e implicación con el módulo.

Trabajos prácticos: portafolio, resolución de casos, ejercicios prácticos y proyectos.

Pruebas teóricas-prácticas (exámenes), se realizarán en la medida que los contenidos de la evaluación y la temporización lo permitan.

Procedimiento de evaluación.

Instrumentos de calificación:

- Escalas de valoración.
- Check-list.

- Rúbricas.

Criterios de calificación.

- Para la **evaluación** se tendrá en cuenta la evolución del alumno, la asimilación de contenidos, la calidad técnica de los trabajos y su adecuación al objetivo propuesto (brief) así como su profesionalidad, actitud y asistencia.
- La presentación de trabajos se realizará en las **fechas** y plazos indicados por la profesora. Los trabajos fuera de plazo se reducirá la nota 20 % y si se entrega el último día de fecha de entrega antes de la evaluación sólo se podrá optar a un aprobado si está correctamente ejecutado.
- La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una **renuncia** a la evaluación continua. El profesorado podrá no asesorar ni supervisar dicho trabajo.
- Será necesaria la **supervisión** del proceso de trabajo de los proyectos por parte del profesorado durante el desarrollo de los mismos para aceptar su entrega en la fecha marcada.
- Un trabajo no entregado o **suspendido** deberá recuperarse dentro de la misma evaluación (“reentregado”) y su calificación será de aprobado si se realiza adecuadamente.
- Deben entregarse el **75% de las actividades y el 100% de los proyectos** para hacer media.
- Para hacer **media** en los trabajos se necesita una nota mínima de 4 y para aprobar la asignatura un 5.
- Los resultados obtenidos por el alumno en la asignatura se calificarán en función de la siguiente **escala numérica** de 0 a 10, con expresión de un decimal: 0-4,9: Suspenso (SS). 5,0-6,9: Aprobado (AP). 7,0-8,9: Notable (NT). 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- Condición necesaria la **asistencia** mayor 80% para mantener la evaluación continua. En caso de perderla se realizará un examen en final ordinaria y se entregará todos los ejercicios y proyectos de aula. (El 20% de faltas corresponde a la falta 36 sesiones. Una sesión equivale a 50 min.)
- El “**No presentado/a**”. Suma convocatoria. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.
- La mención de “**Matrícula de honor**” se aplicará a partir de nota 9 si el alumnado ha mantenido, además, una actitud de esfuerzo y superación en la entrega de trabajos.

Recuperaciones.

El alumnado tiene derecho a repetir, una vez, las tareas o proyectos suspendidos dentro de la

misma evaluación en que se realizan.

El alumnado que haya suspendido la primera evaluación o la segunda podrá entregar los trabajos suspendidos o no entregados en la evaluación final ordinaria, además que realizará una prueba teórica-práctica si son muy numerosos los trabajos no entregados o suspendidos o no se ha supervisado la ejecución en el aula.

Los alumnos y las alumnas que hayan perdido la evaluación continua, para superar el módulo tendrán que, entregar todos los trabajos, realizados óptimamente en concepto y forma estipulados en el brief y un examen teórico-práctico en la evaluación final ordinaria y en su defecto en la evaluación final extraordinaria.

7. Actividades extraescolares.

Se tendrán en cuenta aquellas actividades que puedan realizarse dentro del calendario del curso escolar. Se incluirán en este apartado aquellas actividades relacionadas con el sector gráfico, desde maquinaria a herramientas, visitas a museos y exposiciones interesantes para la formación del alumnado, visitas a empresas, ferias, imprentas, fábricas, conferencias y talleres, etc.

Antes de las vacaciones de Navidades se realizarán las Jornadas de talleres en la EASDALCOI y el Mercadillo de Navidad.

8. Recursos

Escuela:	Alumnado:
Licencia Adobe	Portátil.
Acceso Aules.Mail	Tableta gráfica o ratón.
Proyector y pantalla.	Pos-its y rotulador negro.
Pizarra.	Material para escritura y dibujo. Libreta y lápices.
Conexión a internet	
Pantoneas.	
Escáneres.	
Biblioteca.	
Apuntes de la profesora.	

9. Bibliografía

Bibliografía básica

- MEDIAactive. (2020). *Aprender Photoshop CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2016). *Aprender Indesign CC 2016 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2020). *Aprender Illustrator CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- Blasco, L. (2017). *Sobreimpresión*. Barcelona. UOC.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Shaoqiang, W. (2022). *Nuevo diseño editorial. Libros, revistas y otros formatos*. Barcelona: Hoaki Books.

Bibliografía complementaria

- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán); Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*. Barcelona: Actar.
- Jardí Soler, E. (2019). *Así se hace un libro / Enric Jardí* Barcelona: Arpa.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Tipografía: calidad o forma de letra con que está impresa una obra*. Barcelona: Parramón.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Layout*. Barcelona: Parramón.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2007). *Impresión y acabados: f. proceso de producción de material impreso: m. proceso de finalización de la fabricación o decoración del material impreso*. Barcelona: Parramón.
- Adams, S., & Lee, T. (2018). *El color en el diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Zappaterra, Y., Caldwell, C. (2017). *Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios Impresos y digitales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marín, R. (2019). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili.

ENLACES (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

Adobe (www.Adobe.com)

Adobe (<https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>) Ayuda Adobe con la aplicación InDesign

Adobe (<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/tutorials.html>) Tutoriales Adobe con la aplicación

Photoshop

Adobe (<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>) Ayuda Adobe con la aplicación

Photoshop

Adobe (<https://color.adobe.com/create/color-wheel>) Elección de armonías cromáticas.

40 dè febre (www.40defebre.com)

Rayitas azules (<https://www.rayitasazules.com>)

Unos tipos duros (<https://www.unostiposduros.com/>)

I love typography (<https://fonts.ilovetypography.com>)

Dribbble (<https://dribbble.com/>)

Behance. <https://www.behance.net/>

Pinterest (<https://www.pinterest.es/>)

REVISTAS

Gràffica.

Experimenta.

10. Anexo

Esta programación es flexible y podrá variar atendiendo a necesidades del centro y/o del alumnado.

Está prohibida la grabación de las clases presenciales o telemáticas, tanto imagen como audio.

Los archivos compartidos entre docente y alumnado y viceversa en plataformas digitales, están reservados al ámbito académico de profesorado y/o alumnado de la EASD Alcoi, por lo cual está prohibido difundirlo fuera de este entorno.

El alumnado se compromete a ceder y autorizar los derechos de uso de los trabajos realizados durante su actividad docente en la asignatura, con un fin de difusión en el entorno educativo, sin ningún beneficio personal ni comercial del docente.