

Ciclo Formativo de Grado Medio	Año: 2023/2024
Especialidad: Asistente al producto Gráfico Impreso	Curso: 1ªB
Asignatura: AUTOEDICIÓN	
Profesor/a: María Aznar Gregori aznarm@easdalcoi.es m.aznargregori@edu.gva.es	Horas semanales: 6

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:

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:

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 Comunidad Valenciana.

Según establece el artículo 6.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el artículo 13.1 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y el artículo 2.2 del Real Decreto 1436/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecer el currículo correspondiente 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, del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas y su posterior desarrollo.

Identificación del módulo formativo:

<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 y aplicará 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.

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

3. Contenidos.

BLOUES Y UNIDADES DIDÁCTICAS:

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, 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 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 color. Exportar.

-UD9. Creación documentos, capas y forma.

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

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

-UD12. Retoque. ejercicio packaging

4. Planificación y temporización.

		UNIDADES DIDÁCTICAS											
		UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10	UD11	UD12
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													

5. Metodología didáctica.

Se utilizará una metodología flexible y activa. El desarrollo normal de las unidades didácticas será: sesiones de explicaciones breves de los contenidos, ejercicios instrumentales y prácticas a desarrollar, seguidas de sesiones de aplicación de los contenidos estudiados a las distintas actividades propuestas, reforzándolas con material didáctico (video tutoriales y otros)

En todas las actividades, se incluirá la autoevaluación del alumno y al finalizar el estudio de cada UD., se pasará al alumno una ficha encuesta de autoevaluación y evaluación de los ejercicios realizados, para conocer el grado de interés, motivación, valoración global y aspectos positivos y propuestas de mejora.

Se promoverá la participación de los alumnos, motivando e implicando al alumno en las actividades educativas, y si es posible, en la preferencia por la temática de las actividades a realizar.

Se comprobará el nivel de conocimientos del alumnado para así poder orientar las clases de forma adecuada. También se realizará una consulta inicial para conocer sus gustos e inquietudes para plantear ejercicios más motivadores para el grupo.

El enfoque de la asignatura será eminentemente práctico, aunque se intercalarán enfoques teóricos.

Se estudiarán y propondrán, en la medida de lo posible, los recursos digitales más idóneos para cada actividad, de manera que les resulte más atractivo y fácil su estudio.

Se estimulará para crear un clima de confianza y respeto en el aula. Expresando comentarios de elogio, ánimo y valorando el respeto a los demás.

Las clases teóricas serán para ampliar conocimientos generales sobre los sistemas operativos en que se trabaja, formatos de imágenes, formas de combinar diferentes programas, que les serán útiles en las clases práctica para realizar correctamente los ejercicios.

En las clases prácticas, en una primera fase de introducción a cada una de las herramientas de trabajo, el alumno/a realizará una serie de ejercicios guiados.

A continuación, el alumnado aplicará los conocimientos en los diferentes proyectos propuestos por el profesor con la metodología de resolución de problemas (aprendizaje basado en problemas) y creación de proyectos (aprendizaje basado en proyectos). Pudiendo ser estos proyectos en coordinación con otras asignaturas.

Todos los proyectos tendrán fecha de entrega definida y el grupo será debidamente informado de la misma, así como de las características de entrega de cada trabajo, con suficiente tiempo de antelación para preparar y entregar correctamente.

La asignatura está coordinada con Medios Informáticos, de manera que aquí se profundice más en el trabajo en conjunto de los diferentes programas que se deben utilizar para la resolución de las prácticas

El profesor realizará un seguimiento diario e individualizado del trabajo de cada alumno y alumna realizando correcciones puntuales si procede.

La metodología será activa y participativa, favoreciendo la comunicación y el diálogo entre el alumnado y el profesor. También se potenciará el trabajo en grupo en la realización de las prácticas. Las actividades se plantearán con objeto de motivar la originalidad, creatividad y el aprendizaje colaborativo, así como fomentar la superación, premiar el esfuerzo y despertar el espíritu crítico en la creación artística desde el respeto al trabajo de las compañeras y los compañeros.

6. Evaluación.

Consideraciones generales Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación

La evaluación será continua, por lo que se requiere la asistencia regular del alumnado a las clases y la realización de la totalidad de las actividades programadas. Por tanto, la asistencia es obligatoria y sólo se podrá faltar un 20% del total de los días de cada evaluación. En su defecto, se perderá el derecho a la evaluación continua.

En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta a la hora de evaluar al alumnado son los siguientes:

Técnicos: Uso inteligente y creativo de las herramientas, dominio del software, precisión, trabajo transversal entre programas, etc.

Teóricos: Conocimiento de la metodología del diseño, Nociones de imagen digital, Ráster/Vectorial, Formatos, etc.

Creativos/Artísticos: Composición, cuidado del detalle, elección argumentada de colores e imágenes, etc.

Actitudinales: Motivación, trabajo, respeto, asistencia, trabajo en equipo, etc.

Instrumentos de evaluación

Las **prácticas** realizadas en clase (**ejercicios instrumentales**), los **trabajos/proyectos** propuestos a lo largo del curso y las (**prácticas finales y/o pruebas teórico-prácticas**) al final de cada trimestre serán evaluados a través de **rúbricas, escalas de valoración y check-list**. Asimismo, la actitud de las/os estudiantes hacia la asignatura supondrá un porcentaje de la nota, y será evaluado a través de registros actitudinales.

Procedimiento de evaluación

La nota final de cada evaluación será la media de los **Ejercicios Prácticos realizados**:

- 1-**Los ejercicios instrumentales** realizados en clase (**30% de la nota**),
- 2-**Los proyectos propuestos (30% de la nota) y las prácticas finales /o examen teórico-práctico un (30% de la nota)**
- 3- **La actitud (10% de la nota).**

El **10% de la nota de la actitud** para evaluar los diferentes conceptos:

1. La entrega en plazo de las actividades.
2. Seguimiento de las prácticas
3. Interés y participación del alumnado, Motivación, respeto, asistencia, trabajo en equipo, etc.

Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0 - 4,9: Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9: Aprobado (AP) • 7,0 - 8,9: Notable (NT)
- 9,0 - 10: Sobresaliente (SB)

Los ejercicios prácticos instrumentales, proyectos y prácticas finales /o examen teórico-práctico suspensos podrán recuperarse en esta convocatoria.

La **calificación final** será la media ponderada de las tres evaluaciones entendidas como un proceso de evaluación continua.

Se requiere que el alumnado asista regularmente a clase (**80% de asistencia**) y que **realice todos los Ejercicios Prácticos programados**.

El alumnado podrá superar el módulo en dos convocatorias: una ordinaria y una extraordinaria. En ambos casos, la calificación se expresará en números enteros sin decimales, siendo el mínimo para su superación de cinco

Los ejercicios entregados fuera de plazo, tendrán una penalización de un **20%**

Cualquier copia o plagio en las actividades o pruebas teórico/prácticas, sea cual fuere el momento de su detección, podrá suponer un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un **seguimiento en clase por parte de la profesora**.

Criterios de recuperación:

Convocatoria ordinaria

Recuperación actividades prácticas: Se recuperarán mediante la entrega de las actividades pendientes, siempre que haya habido un seguimiento de la misma por la profesora.

Recuperación de las pruebas teórico-prácticas los/las alumnos/as que hayan suspendido las mismas, deberán volver a examinarse y conseguir una puntuación superior a 5 para que se realice la media con las actividades prácticas.

El alumnado que ha promocionado a 2º curso con este módulo pendiente En las convocatorias de evaluación de 2º curso, se hará una prueba teórica/práctica con el fin de comprobar que las prácticas han sido realizadas por los alumnos.

Para la superación del módulo, será necesaria una calificación igual o superior a 5 en las prácticas y en la prueba teórica/práctica.

La calificación será la media ponderada de las actividades propuestas a lo largo del curso y Las pruebas teórico-prácticas, puntuarán el 30% quedando la ponderación de las actividades prácticas en un 70%.

Convocatoria extraordinaria

Para el alumnado que ha asistido regularmente a clase, se mantendrá la nota de las prácticas y de los exámenes, recuperando únicamente las partes suspendidas con los mismos criterios de recuperación que la convocatoria ordinaria.

El alumnado que ha promocionado a 2º curso con este módulo pendiente

Se mantendrá la nota de las prácticas y de los exámenes, recuperando únicamente las partes suspendidas con los mismos criterios de recuperación que la convocatoria ordinaria.

El alumnado que pierda la evaluación continua

Deberá presentarse a una prueba teórico-práctica que contemplará todos los contenidos mínimos del módulo y obtener una calificación mayor o igual a 5

7. Actividades extraescolares.

Las programadas en las reuniones en consenso con el resto del profesorado.

Visitas a exposiciones y conferencias, relacionadas con la temática de la asignatura.

Asistencia y participación en actos relacionados con aquellas convocatorias en las que se participa desde el modulo: entrega de premios, exposiciones, etc.

Asistencia y participación en las actividades realizadas dentro y fuera del Centro.

Participación en cualquier evento que pueda surgir durante el curso y sea de interés para el alumnado.

8. Recursos.

Se necesitará un aula con un ordenador para cada alumno y alumna, y con la configuración mínima para poder instalar programas de edición vectorial, mapa de bits y maquetación y trabajar normalmente con ellos.

Para hacer más cómodo el intercambio de archivos se necesitaría tener disponible la red local entre los equipos del aula.

Es imprescindible el uso de un proyector para que los conceptos y herramientas se entiendan mejor.

Una libreta, post-its y rotulador negro trazo normal (edding 1200 o similar) y de colores punta fina.

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. **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/>