

Ciclo Formativo Superior / Medio	Año: 2023-24
Especialidad: Asistencia al producto gráfico interactivo	Curso: 1C
Asignatura: Medios Informáticos	
Professorat: María Aznar Gregori	Horas semanales: 4
e-mail: aznarm@easdalcoi.com m.aznargregori@edu.gva.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 Interactivo

Nivel: Ciclo medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño

Duración: Mil seiscientas horas.

Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

Referente europeo: CINE-3 (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación)

Normativa aplicable:

- Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por lo que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico interactivo perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

- Decreto 178/2014, de 10 de octubre, del Consell, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico interactivo perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Denominación: Medios Informáticos

Presentación

El módulo formativo de medios informáticos dota y capacita al futuro profesional de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo de los conocimientos y herramientas necesarias para garantizar su correcta integración en el campo laboral con unas atribuciones específicas en el campo de la Gráfica Interactiva

2. Objetivos Pedagógicos.

1. Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.
 2. Conocer los fundamentos informáticos, la hardware y software y comprender sus características y funciones.
 3. Comprender el funcionamiento de las redes locales e internet y las posibilidades de compartir recursos.
 4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
 8. Producir archivos digitales para la edición web
-

3. Contenidos.

UD1: Los medios informáticos en la producción gráfica y multimedia

Contenidos

- Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.
- En equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos
- Redes de computadoras, redes locales, internet. Navegación, búsqueda, cloud Computing. Software libre
- Hardware interno y externo. Elementos y utilización.

Actividades

- 1- Recopilación de información sobre los componentes del ordenador. Elaborar un documento en el que se especifique las características y componentes del ordenador del alumno

UD2: Formatos de imagen y Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR.

Contenidos

- Introducción, clasificación, características y aplicaciones.
- El color. Modos y atributos del color. Gammas, contrastes y armonías. Codificación, etc.

Actividades

- 1-Ejercicios sobre conversiones entre distintos formatos de imagen gráfica. Haciendo un estudio comparativo del resultado final.
- 2-Ejercicios sobre color digital, conversiones y aplicaciones.

UD3: Software específico de diseño gráfico: La imagen vectorial

Contenidos

- Introducción. Entorno. Herramientas. Importación/exportación de archivos. Aspectos avanzados

Actividades

- 1-Actividades iniciales o instrumentales de estudio de las herramientas básicas del software
- 2-Realización de ilustraciones con herramientas más avanzadas
- 2-Práctica final que incluirá todo lo estudiado para su posible inclusión en la web

UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits

Contenidos

- Introducción. Entorno. Herramientas. Importación/exportación de archivos. Aspectos avanzados

Actividades

- 1-Actividades iniciales o instrumentales de estudio de las herramientas básicas del software.
- 2-Realización de composiciones con las herramientas más avanzadas.
- 3-Realización de composiciones para su posible inclusión en la web
- 4-Práctica final que incluirá todo lo estudiado.

UD5: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos. Composición y Edición.

Contenidos

- Introducción. Entorno. Herramientas. Importación/exportación de archivos.

Actividades

- 1-Actividades iniciales o instrumentales de estudio de las herramientas básicas del software
- 2- Maquetación de documentos para impresión
- 3- Realización de documentos interactivos
- 4- Creación de bocetos para web
- 5-Práctica final que incluirá todo lo estudiado

4. Planificación y temporización.

Distribución temporal

Unidades didácticas	Temporalización
UD1: Medios informáticos en la producción gráfica y multimedia	Transversal
UD2: Formatos de la imagen y Sistemas de colores, Digitalización, Vectorización, OCR.	Transversal
UD3: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial	1 trimestre
UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits	1 y 2 trimestre
UD5: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos. Composición y Edición	2 y 3 trimestre

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 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

6. Evaluación.

Consideraciones generales

Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación

1. El profesorado debe informar al alumnado sobre su proceso de aprendizaje, los criterios y procedimientos de evaluación y las valoraciones sobre su aprovechamiento académico, así como sobre las medidas de refuerzo educativo que fuera necesario adoptar.
2. La evaluación del rendimiento educativo del alumnado es un proceso continuo y sumativo.
3. La asistencia a clase del alumnado y a las actividades programadas debe ser regular. Será necesaria la asistencia de al menos el 80% de las clases y actividades previstas en cada módulo. El incumplimiento de dicho requisito supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua.
4. 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.
5. Los módulos formativos de igual denominación en el primer y segundo curso tendrán carácter progresivo. A tal efecto, los módulos de segundo curso serán considerados incompatibles a efecto de evaluación, en el caso que previamente no se haya superado el primer curso con la misma denominación
6. El módulo de proyecto integrado tendrá la consideración de incompatible a efectos de evaluación hasta que se produzca la superación de los módulos restantes.
7. El número máximo de convocatorias será de cuatro. El alumnado podrá solicitar una convocatoria de gracia.

8. El alumnado podrá promocionar del primero al segundo curso del ciclo formativo correspondiente cuando haya obtenido evaluación positiva en módulos cuya carga lectiva sume, al menos, el 75% del primer curso.
9. Si un alumno/a no se presentase a una prueba de evaluación final, obtendrá una calificación de cero puntos y la convocatoria correspondiente será computada a los efectos de permanencia en las enseñanzas, salvo renuncia de convocatoria por parte del alumnado

Criterios Evaluación	Criterios de evaluación del módulo
01	Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación.
02	Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
03	Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.
04	Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
05	Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la web
06	Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia
07	Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web
08	Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.

Instrumentos de evaluación

Con la finalidad de una evaluación lo más objetiva posible, todas las actividades realizadas contaban con una rúbrica de evaluación que los alumnos conocerán previamente.

En las actividades se incluirá la autoevaluación del alumno.

Al finalizar cada bloque de contenidos, se pasará una consulta de las actividades para conocer la opinión del alumno sobre éstas y las posibles mejoras para el próximo curso.

Procedimiento de evaluación

Atendiendo a la norma que rige este ciclo, se planifican tres evaluaciones durante el curso que denominamos primera, segunda y final, siendo la calificación final la media ponderada de todas ellas 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

Criterios de calificación

La nota de cada evaluación será la media ponderada de los Ejercicios Prácticos:

-Ejercicios instrumentales (60%), -Ejercicio final o/Examen teórico práctico de cada UD. (30%) y la actitud (10%). Los ejercicios prácticos (instrumentales y finales) suspensos podrán recuperarse en esta convocatoria.

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

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 en el módulo.

La calificación final será la media ponderada de las tres evaluaciones.

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

Tabla Resumen	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Porcentual a las diferentes técnicas de evaluación.	Examen 30% Ejercicios 60% Actitud 10%	Examen 30% Ejercicios 70%	Examen 100%
Criterios y procedimientos de recuperación	Recuperación de los exámenes o prácticas suspendidos. Entrega prácticas pendientes.	Recuperación de los exámenes suspendidos. Entrega prácticas pendientes.	Examen de recuperación
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen teórico y práctico 100%		

Atención a la diversidad

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, dispone en su artículo 3, punto 2, que las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño fomentarán la igualdad efectiva de oportunidades entre las personas, con independencia de su origen, raza, sexo, discapacidad y demás circunstancias personales o sociales, para el acceso a la formación y el ejercicio profesional. A tal efecto se disponen los medios y recursos necesarios para que todo el alumnado acceda y curse estas enseñanzas y, particularmente relativo al módulo, para que consiga el máximo desarrollo personal e intelectual, así como los objetivos establecidos.

En ningún caso supondrán la supresión de objetivos, criterios de evaluación o resultados de aprendizaje que afecten a la competencia general del título.

7. Actividades extraescolares.

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.

Hardware:

- Ordenador.
- Proyector.
- Conexión a Internet.
- Escáner.

Software:

- Sistema operativo
- Programas específicos

Alumnado:

- Ordenadores o portátiles personales
- Internet
- Biblioteca
- Material profesor

9. Bibliografía

Alvarez, N. (2020). Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos. Marcombo.

Anton, K., & DeJarld, T. (2021). Adobe InDesign Classroom in a Book (2022 release).

Pearson. Chavez, C., & Faulkner, A. (2021). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2022 release). Pearson. Chelius, C., & Schwartz, R. (2018). Learn adobe illustrator CC for graphic design and illustration:

Adobe certified associate exam preparation (2a ed.). Peachpit Press Publications.

Clayton, D. (2020). ¿Cómo hacer esto en InDesign? ANAYA MULTIMEDIA.

de Andrade, M. S. (2020). Adobe Illustrator. Editora Senac Sao Paulo.

Gordon, J., Schwartz, R., & Chavez, C. (2018). Learn adobe InDesign CC for print and digital media publication:

Adobe certified associate exam preparation. Peachpit Press Publications.

Hoppe, J. (2019). Adobe illustrator CC A complete course and compendium of features. Rocky Nook. Karlins, D. (2020). Adobe illustrator CC for dummies. John Wiley & Sons.

Laske, S. (2019). Adobe InDesign CC: A complete course and compendium of features. Rocky Nook.

Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop. Rocky Nook.

Llena Hurtado, S. (2020). Aprender ILLUSTRATOR 2020 con 100 ejercicios prácticos.

Marcombo. Miller, D. E. (2021). Photoshop: La guía completa 2021 para aprender a utilizar Photoshop CC.

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

Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de

<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Presentación de la Guía del usuario de InDesign. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de

<https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>

Presentación de la Guía del usuario de Photoshop. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de

<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

