

Ciclo Formativo Superior / Medio	Año: 2023/24
Especialidad: CFGS Gràfica Publicitària	Curso: 2n
Asignatura: Recursos Interactius Aplicats a la Gràfica Publicitària	
Professorat: Magdalena Arques Castelló	Horas semanales:
e-mail: arquesm@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:

Tècnic Superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Gràfica Publicitària

Normativa aplicable:

[REAL DECRETO 1456/1995, de 1 de septiembre, por el que se establece los títulos de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, en Ilustración y en Fotografía Artística, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.](#)

[REAL DECRETO 340/1998, de 6 de marzo, por el que se establece el currículo y se determina la prueba de acceso a los ciclos formativos de grado superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional de Diseño Gráfico.](#)

[DECRETO 128/2013, de 20 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.](#)

Identificación del módulo formativo:

Recursos Interactivos Aplicados a la Gráfica Publicitaria

Presentación

L'objectiu bàsic d'aquest títol és d'elaborar un projecte gràfic destinat a la gràfica publicitària. Planificar, desenvolupar els criteris gràfics i conceptuals del projecte i materialitzar-lo a partir de la definició dels recursos, expressius, formals, funcionals, estètics i tècnics més adients.

Desenvolupar les diferents fases del projecte i els controls de qualitat corresponents per a obtenir un producte final que complisca els objectius gràfics, comunicatius i expressius exigibles en l'àmbit professional.

El mòdul de Recursos Interactius Aplicats a la Gràfica Publicitària, es troba dins del marc normatiu del Títol de Tècnic Superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Gràfica Publicitària. Aquest títol es regula en el Reial Decret 7116/2013, del 23 Setembre de 2013.

En aquest mòdul l'alumne coneixerà i serà capaç de maquetar per a la web, així com d'entendre els sistemes multimèdia, identificar les parts d'un projecte web, abordar la part gràfica (imatge i tipografia), de vídeo, animació i so per a la web.

2. Objetivos Pedagógicos.

Els objectius general que deuen aconseguir els alumnes per superar amb èxit el mòdul de Recursos Interactius Aplicats segons el Real Decret nomenat abans són:

1. Conèixer les eines específiques per a la generació automatitzada d'índexs, referències encreuades i combinació de dades en el desenvolupament de documents extensos.
2. Conèixer les especificacions i els processos per a la generació de documents dinàmics portables.
3. Diferenciar els continguts multimèdia que s'integren en un projecte web. Comprendre el concepte d'interactivitat i utilitzar-lo en aplicacions multimèdia.
4. Produir continguts multimèdia per a la seua integració en una web.
5. Manejar programes d'edició multimèdia i utilitzar-los correctament per a la creació i el tractament de so, vídeo i animacions integrades en un projecte de lloc web.
6. Inserir elements multimèdia en un lloc Web seguint les especificacions del projecte.

3. Contenidos.

La programació dels continguts de "Recursos Interactius Aplicats" del segon curs del cicle formatiu de Grau Superior en Gràfica Publicitària, es seqüència en un total de quatre unitats didàctiques.

1. Maquetació de documents. Optimització d'arxius gràfics. Generació d'índexs i referències. Ús de taules. Combinació de dades. Documents llargs. Concepte de llibre. Preparació d'arxius per a proveïdors d'impressió.
2. Generació de documents dinàmics. Concepte i generació de documentació dinàmica per a la comunicació del projecte. Inclusió d'elements multimèdia. Últimes tendències en el camp dels documents dinàmics.
3. Multimèdia, concepte i aplicacions. Tipologia de productes interactius Últimes tendències en el camp dels productes interactius per a la web.
4. Elements multimèdia, particularitats. Imatge, so, vídeo i animacions. Introducció a la captura i edició d'àudio i vídeo.
5. La imatge, successió d'imatges, l'animació. Programes de producció d'animacions i tipus d'arxius. Optimització d'arxius.
6. Extracció, gravació i edició d'àudio. Mescla de sons. Programes d'edició i tipus d'arxius. Optimització d'arxius.
7. Producció, titulació i gravació en vídeo. Programes d'edició de vídeo i tipus d'arxius. Optimització d'arxius.
8. Conceptes d'accessibilitat, interactivitat, usabilitat, entorn amigable. Flux de la informació.
9. Integració de continguts multimèdia en l'edició web. Procediments de muntatge i control de qualitat dels continguts gràfics i audiovisuals.

Unidades didácticas

Bloc 1. Recursos i estructures gràfiques en la web.

P1 Llocweb

P2 Estructures, jerarquies i semàntica.

P3 Imatge, Vídeo i Àudio

Bloc 2. Disseny UI i Frontend web

P4 Grid

P5 UI Gallery

P6 Frontend Gallery

P7 UI i FrontendNeoplasticism

Bloc 3. Disseny UI/UX

P8_js_selectors

P9_js_events
P10_js_effects
P11_gallery

Bloc 4. Project

P12_Wireframe
P13_Components
P14 UI/UX
P15_Prototip
P16 Presentació

4. Planificación y temporización.

Primer trimestre:
Bloc 1,2,3

Segon trimestre:
Bloc 3 i 4

5. Metodología didáctica.

La metodologia didàctica empleada en aquesta programació promourà les capacitats clau de l'alumne i la integració dels continguts. Entre aquestes capacitats destaquen la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, la capacitat de resolució de problemes, el treball en equip i la responsabilitat en el treball.

Ens trobem davant una assignatura que és eminentment pràctica, però que necessitarà de la teoria aplicada per explicar les ferramentes i la metodologia de treball a partir de programari específic i llenguatges web. Així com processos de treballs específics encaminats al treball digital i web.

Per un altre costat, en l'àmbit procedimental abarca les activitats programades per practicar cadascuna de les unitats, de forma que al finalitzar el curs siguen capaç de dominar les ferramentes digitals bàsiques per a poder desenvolupar un projecte digital de gràfica publicitària.

El professor/a deurà de fer servir una metodologia activa, dinamitzar els processos, facilitar els aprenentatges i situar a l'alumne per una part com emisor dels missatges gràfics i per altra, com receptor crític dels mateixa. D'aquesta forma, l'aprenentatge dels alumnes partirà del descobriment a l'aula i del maneig de la bibliografia proporcionada, a més a més de l'anàlisi de la documentació necessària per la realització de les pràctiques que es plantegen.

Els materials i recursos didàctics necessaris per al bon seguiment de la matèria són els que s'enumeren a continuació:

- Espais web de consulta i referència de recolçament a les classes teòrico-pràctiques.
- Materials audiovisuals didàctics en xarxa.
- Es proposarà bibliografia, webs, blogs, etc,... per a què els alumnes completen les explicacions teòriques.
- Exemples pràctics.
- El seguiment de les pràctiques a partir d'un lloc web que es compartirà a classe.

Tindrem en compte les activitats de centre relatives a conferències, tallers i altres programacions de Centre que ens interessin i participar d'elles fent les adaptacions possibles per a què tot tinga cabuda.

6. Evaluación.

Consideraciones generales

El procés d'avaluació es desenvoluparà per mitjà de l'avaluació contínua de caràcter formatiu i la valoració dels resultats de l'aprenentatge estarà en relació amb el nivell d'adquisició i consolidació de les competències definides en la programació didàctica.

Criterios de evaluación

Es valorarà la capacitat de l'alumnat per a:

1. Comprendre i aplicar els conceptes fonamentals relacionats amb l'edició de diferents continguts multimèdia.
2. Utilitzar amb destresa els programes específics de producció i edició d'animacions, àudio i vídeo i optimitzar els arxius generats.
3. Generar continguts multimèdia de diversa índole d'acord amb les indicacions del projecte d'un producte gràfic interactiu aplicat a les pràctiques i projectes d'aula d'acord als objectius conceptuals i brief marcat a l'aula.
4. Aplicar correctament la interactivitat, accessibilitat, usabilitat, impacte visual, llegibilitat, en diferents continguts multimèdia, d'acord amb les indicacions estilístiques i comunicatives del projecte assignat.

Instrumentos de evaluación

Els instruments d'avaluació es realitzaran mitjançant un espai web i portfoli creat a l'assignatura on tots els documents han d'estar publicats en forma i data que es marque per a

cada termini. Per cada bloc de treball es realitzarà una posada en comú on l'alumnat serà sabedor del seu procés d'aprenentatge. Així utilitzarem:

- Publicació de projectes en línea.
- Seguiment de treball en equip mitjançant ferramentes online específiques.
- La creació de qüestionaris.
- Les activitats dels blocs del FreeCodeCamp: Legacy Responsive Web Design i (New) Responsive Web Design.
- Presentació dels projectes d'aula i el projecte final.

Procedimiento de evaluación

Per aprovar l'assignatura hi ha que superar de forma general cadascun dels blocs de continguts i arribar als objectius marcats.

Bloc 1: Recursos i estructures gràfiques en la web.

Bloc 2. Disseny UI i Frontend web

Bloc 3. Disseny UI/UX

Bloc 4. Project

Es deu d'obtenir un mínim d'un 5 en cadascun dels treballs i/o exàmens que es plantegen en cada trimestre per poder fer la mitja. En cas de suspendre alguna avaluació o algun treball, la recuperació es realitzarà en la convocatòria extraordinària habilitada per a tal objectiu.

Per altre costat, l'avaluació contínua i el caràcter teòric pràctic de l'assignatura fan de l'assistència un requisit indispensable, encara que no suficient per l'avaluació positiva de l'assignatura.

Les ausències no justificades únicament poden arribar al 20%. Una vegada superat dit percentatge l'alumne perdrà el dret a l'avaluació contínua, en dit cas, una vegada entregats tots els treballs de l'assignatura, l'alumne en qüestió deurà de realitzar i superar, amb un mínim de 5, un examen pràctic sobre els continguts de l'assignatura apresos en el curs.

L'alumne que no assistisca a classe de forma regular i tinga que presentar-se ha dit examen final, o a la convocatòria extraordinària.

En cas de no aprovar l'assignatura en convocatòria ordinària, l'alumne es podrà presentar a la convocatòria extraordinària.

L'entrega dels treballs: Els treballs seran qualificats de 0 a 10. El desenvolupament dels mateixa i els criteris d'avaluació seran explicats per el professor/a en classe o s'entregaran per escrit i/o publicats en la web i mostrats i presentats a l'aula el dia que la professora ho indique. Les presentacions es realitzaran a l'aula. Les pràctiques catalogades com a projectes seran d'exposició pública per a la resta de la classe.

Cada treball tindrà un percentatge diferent segons la seua complexitat. A mesura que avança el curs els treballs seran de major complexitat i envergadura allò que comportarà que els continguts vagin consolidant-se ja que els continguts apresos en els blocs anteriors s'hauran d'incorporar en els projectes posteriors.

Els plaços d'entrega dels treballs que s'establisquen durant el curs han de ser complerts. Sinó aquest bloc queda pendent d'avaluació en l'avaluació extraordinària.

Els alumnes que justifiquen la seua absència per alguna causa de força major no pot entregar a temps algun treball, al dia de la seua incorporació es realitzarà l'avaluació de les pràctiques i/o els projectes plantejats.

Si el treball és entregat més tard de la data acordada sense justificació no és recorrerà i la qualificació final serà de No apte i es recuperarà en la convocatòria extraordinària.

Els treballs s'entregaran sempre complint els requisits d'entrega que la professora comente en quant a format, tipus i mode de presentació. Els projectes que no es presenten degudament identificats seran considerats automàticament com no presentats.

Si es realitzarà un treball en grup: La nota resultant del projecte presentat serà aplicat a cada membre de l'equip individualment. És responsabilitat de cada component de l'equip aportar el seu esforç equitatiu al projecte. No obstant això, si s'ha de concloure que l'esforç no ha sigut igual per part de tots, el professor/a podrà evaluar de forma diferenciada a cada membre.

Si un alumne no supera qualsevol treball proposat, pot recuperar-lo, repetint-lo correctament al llarg del curs. Si així i tot no consegueix aprovar-lo, l'alumne disposarà de la convocatòria extraordinària corresponent, en la qual tindrà que presentar el treball previst.

La falta d'assistència que sobrepassi un 20% de l'assistència total el percentatge de l'avaluació dependrà de l'avaluació Final.

No entregar els treballs en el temps marcat dins del procés ordinari de treball en classe i assistència dels alumnes també dependran de l'avaluació Final.

7. Actividades extraescolares.

Assistir a xarrades i conferències planificades del departament de Disseny Gràfic del Centre que inclou als Cicles Formatius de Grau Superior de Fotografia, Il·lustració, Animació i Gràfica Publicitària.

8. Recursos.

<https://www.freecodecamp.org/>

www.github.com

www.figma.com

www.code.visualstudio.com

9. Bibliografía

Bibliografía básica

Busquets, Cris, 2022. *Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital*, ed. Jardín de monos

<https://www.youtube.com/c/Figmadesign>

<https://www.uifrommars.com/>

Bibliografía complementaria

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

documentació

<http://www.3schools.com>

<https://www.w3.org/TR/2011/WD-html5-20110405/>

gràfica

www.awwwards.com

www.cargo.site/

www.readymag.com

www.siteinspire.com