

<b>Ciclo Formativo Superior / Medio</b>	<b>Año: 2023/2024</b>
<b>Especialidad:</b>	<b>Curso: 1º</b>
<b>Asignatura: Medios Informáticos</b>	
<b>Profesorado: María Amparo Martínez Vidal</b>	<b>Horas semanales: 4</b>
<b>e-mail: martinezva@easdalcoi.es / ma.martinezvidal@edu.gva.es</b>	

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

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

### 1. Introducción al módulo formativo.

#### Marco normativo

##### Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración.
- Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: dos mil horas.
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

##### Normativa aplicable:

- Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- Decreto 127/2013, 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 Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

##### Identificación del módulo formativo:

- Denominación: Medios Informáticos.

Módulos formativos	Horas lectivas	Sesiones/semana		Créditos ECTS
		1.º	2.º	
Fundamentos de la representación y la expresión visual	100	4	-	5
Teoría de la imagen	50	2	-	3
<b>Medios informáticos</b>	<b>100</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>6</b>
Fotografía	75	3	-	4
Historia de la ilustración	100	2	2	6
Dibujo aplicado a la ilustración	250	5	5	13
Representación espacial aplicada	100	2	2	5
Técnicas de expresión gráfica	125	-	5	7
Producción gráfica industrial	75	-	3	4
Técnicas gráficas tradicionales	75	-	3	4
Recursos interactivos aplicados a la ilustración	50	-	2	4
Teoría y práctica de la animación	75	3	-	4
Recursos tipográficos	75	3	-	4
Proyectos de ilustración	300	5	7	20
Proyecto integrado	100	-	4	12
Formación y orientación laboral	50	2	-	3
Empresa e iniciativa emprendedora	50	-	2	3
Idioma extranjero	100	2	2	5
Formación práctica en empresas	150	-	-	8
<b>Total</b>	<b>2000</b>	<b>37</b>	<b>37</b>	<b>120</b>

## 2. Objetivos Pedagógicos.

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de imágenes.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación *hardware* y *software* y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen *bitmap*, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Producir archivos digitales para la reproducción.
6. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos del diseño y la ilustración (retoque, tratamiento y composición de imágenes).
7. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

---

### 3. Contenidos

---

1. Evolución de la informática e Internet. Los medios informáticos en la actualidad. La sociedad de la información.
2. Introducción a la informática. El equipo informático. Componentes internos y externos. Periféricos de entrada y salida. Sistemas operativos.
3. Redes de computadoras. Concepto de red local. Computación en nube (*Cloud computing*).
4. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
5. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
6. La imagen vectorial. *Software* de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
7. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen *bitmap*. *Software* de creación, tratamiento y gestión de imágenes *bitmap* y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
9. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
10. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.
11. Diseño editorial. Maquetación de documentos impresos y digitales.

#### Unidades didácticas

UD1. INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA.

UD2. PROGRAMA VECTORIAL

UD3. PROGRAMA DE MAPA DE BITS

UD4. PROGRAMA DE MAQUETACIÓN

---

## 4. Planificaci3n y temporizaci3n

---

		CURSO 2022-23											
		SEP	OCT	NOV	2ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	3ª EV	ABR	MAY	JUN
UD	UD. 1												
	UD. 2												
	UD. 3												
	UD. 4												

La temporalizaci3n de las unidades did3cticas ser3 flexible y adaptable a las distintas necesidades y circunstancias que puedan ir surgiendo en el transcurso del curso.

---

## 5. Metodolog3a did3ctica

---

- Exposici3n de contenidos por parte de la profesora basados en las t3cnicas y herramientas propias de cada programa inform3tico y su aplicaci3n en la ilustraci3n. Dichas clases magistrales se desarrollaran al principio del proceso de trabajo correspondiente a cada programa inform3tico.
- Sesiones de trabajo en las que el estudiante realizar3 pr3cticas relacionadas con los contenidos de la materia y en las que tendr3 que aplicar los conocimientos adquiridos en las clases te3ricas.
- Se realizar3n al menos tres pr3cticas en las que el alumnado podr3 desarrollar sus capacidades expresivas y creativas de forma libre, una al finalizar el contenido correspondiente a cada uno de los tres programas (Illustrator, InDesign y Photoshop).
- Periodo de instrucci3n y orientaci3n realizado por la profesora/tutora con el objetivo de revisar pr3cticas y reforzar conceptos.
- Se realizar3 una actividad final en la que el alumnado deber3 utilizar los tres software aprendidos durante el curso de forma adecuada, dicha actividad ser3 expuesta en p3blico, se presentar3n tanto el proceso de trabajo, las problem3ticas surgidas, las soluciones adoptadas y el resultado final.

---

## 6. Evaluación

---

### Consideraciones generales

1. La evaluación será continua, puesto que la asistencia a clase es obligatoria (el alumnado sólo podrá faltar a un 20% del total de las horas de clase del curso).
2. El alumnado no podrá grabar en ningún caso parcial o totalmente las clases. Es motivo de expulsión.
3. El alumnado deberá realizar y presentar las actividades programadas, en el tiempo estipulado.
4. Los trabajos que no se entreguen se contabilizarán con valor 0 para realizar la media del trimestre.
5. Si la nota de algún trabajo es inferior a 5, dicho trabajo habrá que repetirlo antes del final de curso.
6. Si hay algún trabajo sin entregar o con una nota inferior a 5, la nota de la evaluación o del curso será inferior a 5, es decir, no aprobado. Esto quiere decir que para aprobar, se deben de haber entregado todos los trabajos y estar todos aprobados.
7. Las recuperaciones se realizarán a final de curso en forma de examen siempre que se hayan entregado todos los trabajos del curso. El alumnado que pierda la evaluación continua por haber superado el 20% de faltas de asistencia deberá realizar un examen final con todo el contenido del módulo a final de curso. Si no lo superan tendrán otra convocatoria con todo el contenido de la asignatura en la evaluación extraordinaria. Para aprobar la asignatura, en ambas convocatorias, será necesario entregar previamente todos los trabajos realizados durante el curso, se hará media ponderada de los trabajos (50%) y el examen (50%) y si no se han entregado los trabajos la media no se calculará. Ambas partes deben tener una nota de 5 o superior para realizar la media y aprobar la asignatura.

## Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño y la ilustración en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Utilizar correctamente los métodos de importación y exportación de archivos.
5. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
6. Preparar archivos aptos para la impresión.
7. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y *bitmap* y comprender sus características fundamentales.
8. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y *bitmap*.
9. Tratar y manipular imágenes haciendo uso de los programas informáticos específicos de diseño.
10. Emplear con destreza las herramientas propias del *software* de diseño editorial y aplicarlas en el diseño de la maquetación.
11. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

## Instrumentos de evaluación

1. Prácticas realizadas.
2. Participación en clase.
3. Resolución de problemas
4. Control de asistencia.

## Procedimiento de evaluación

La nota final del trimestre y del curso resultará de una media ponderada sobre todos los aspectos mencionados en el punto anterior, valorando además:

1. El conocimiento y la capacidad de utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.
2. El uso adecuado de las herramientas exigidas en cada trabajo.
3. La capacidad para seleccionar el medio informático adecuado, sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios.
4. La actitud en clase, interés, puntualidad y motivación.

---

## 7. Actividades extraescolares.

---

No hay actividades extraescolares programadas.

---

## 8. Recursos.

---

### **Hardware:**

- Ordenador profesora
- Proyector
- Conexión a Internet
- Escáner

### **Software:**

- Sistema operativo
- Aplicación imagen vectorial, aplicación imagen de mapa de bits, aplicación de diseño editorial y editor PDF.

---

## 8. Bibliografía.

---

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

- Mediaactive. Aprender Illustrator CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.
- Mediaactive. Aprender Photoshop CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.
- Mediaactive. Aprender Indesign CC release 2016 con 100 ejercicios prácticos. (2016). Barcelona: Marcombo.
- Ambrose Harris. (2009). Fundamentos del diseño gráfico. España, Barcelona: Parramón Ediciones.
- Arnheim, R. (1988). El poder del centro. Madrid: Alianza Editorial.
- Baker, G. H. (1999). Análisis de la forma. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dabner David . (2005). Diseño, maquetación y composición. España, Barcelona: Blume.
- Dondis, D. A. (1980). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí Enric. (2007). Veintidós consejos sobre tipografía. España, Barcelona: Editorial Actar.
- Pawlik, J. (1996). Teoría del color. Barcelona: Paidós.
- Royo Javier. (2004). El diseño digital. Barcelona: Paidós.
- Sahara Timothy. (2004). Diseñar con y sin retícula. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- VV AA. (2005). La Biblia del diseñador digital. España, Madrid: Editorial Taschen.
- VV AA. (2013). Los fundamentos del diseño interactivo. España, Barcelona: Editorial Blume.
- VV AA. (2011). Manual de producción gráfica: recetas. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- VV AA. (2002). Manual de tipografía, del plomo a la era digital. España, Barcelona: Editorial Campgràfic.
- Wong, W. (1996). Fundamentos del diseño. España, Barcelona: Gustavo Gili.

- <http://helpx.adobe.com/indesign.html>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html>
- <http://helpx.adobe.com/dreamweaver.html>
- <http://helpx.adobe.com/muse.html>
- <http://helpx.adobe.com/after-effects.html>
- <http://helpx.adobe.com/premier.html>
- <http://helpx.adobe.com/animator.html>
- <http://helpx.adobe.com/audition.html>
- <http://dissencyv.es/>
- <http://graffica.info/>
- <http://gusgsm.com/>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html/>
- <http://helpx.adobe.com/indesign.html/>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html/>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html/>
- <http://maquetadores.blogspot.com.es/>
- <http://paginamaqueta.blogspot.com.es/>
- <http://quintatinta.com/>
- <http://tipografiadigital.net/>