

<b>Ciclo Formativo Superior</b>	<b>Año:</b> 2023/2024
<b>Especialidad:</b> Ilustración	<b>Curso:</b> 2.º
<b>Asignatura:</b> Recursos interactivos aplicados a la ilustración	
<b>Professorat:</b> Aldo José Mateos Martínez	<b>Horas semanales:</b> 2
<b>e-mail:</b> <a href="mailto:mateosa@easdalcoi.es">mateosa@easdalcoi.es</a> aj.mateosmartinez@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 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:

#### Recursos Interactivos aplicados a la Ilustración

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
Medios informáticos	100	4	-	6
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
<b>Recursos interactivos aplicados a la ilustración</b>	<b>50</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
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>

### Presentación

En este módulo el alumnado conocerá y será capaz de entender los sistemas y funcionamiento de la web. Conocerá cuál son los lenguajes y qué función tienen. Será capaz de entender las partes y funcionamiento de un proyecto web. Así como ser capaz de gestionar y crear la imagen para un sitio web.

---

## 2. Objetivos Pedagógicos.

---

Los objetivos generales que deben alcanzar los alumnos y alumnas para superar con éxito el módulo de Recursos Interactivos Aplicados según el Decreto antes nombrado son:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto interactivo. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
2. Producir contenidos multimedia.
3. Gestionar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y el tratamiento de sonido, video y animaciones.

---

## 3. Contenidos.

---

La programación de los contenidos de “Recursos Interactivos Aplicados” del segundo curso del ciclo formativo de Grado Superior en Ilustración, se secuencian en un total de cuatro unidades didácticas relacionadas con el Decreto 127/2013

### Unidades didácticas

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, video y animaciones.
3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
4. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.

#### 4. Planificaci3n y temporizaci3n.

		UD1	UD2	U3	UD4
<b>OBJETIVOS PEDAG3GICOS</b>	1. Diferenciar els continguts multim3dia que s'integren en un projecte interactiu. Comprendre el concepte d'interactivitat i utilitzar-lo en aplicacions multim3dia				
	2. Produir continguts multim3dia.				
	3. Gestionar programes d'edici3 multim3dia i utilitzar-los correctament per a la creaci3 i el tractament de so, v3deo i animacions per al a web.				

		SEP	OCT	NOV	DIC	1EVA	ENE	FEB	MAR	2EVA
<b>UNIDA DES DIDACTICAS</b>	1									
	2									
	3									
	4									

---

## 5. Metodología didáctica.

---

- Expositivo-lección magistral. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del docente a través de las correspondientes demostraciones.
- 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 el docente, 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 alumando, 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 127/2013 del Consell:

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.

3. La evaluación también se realizará de forma diferenciada por módulos, tomando como referencia los objetivos específicos de cada módulo expresados en términos de capacidades, destrezas y competencias, y los respectivos criterios de evaluación de cada uno de los módulos.
4. 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.
5. Se atenderá a las diferentes necesidades del alumnado en particular para que sea satisfactorio el proceso de evaluación y rija el principio de equidad y se atienda a la diversidad.
6. 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 y finalmente una evaluación final o sumativa al final del curso para medir en qué grado han adquirido las competencias y objetivos nuestro alumnado. Además, de una evaluación extraordinaria para quien no haya alcanzado los objetivos y haya perdido la evaluación continua.
7. Terminado el curso se realizará una evaluación de la propia programación docente y la actividad del docente para implantarla.

## **Criterios de evaluación**

Se evaluará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los programas específicos para la maquetación de textos con contenidos dinámicos.
2. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una web.
3. Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y video y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
4. Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo con las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio web.
5. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos web, de acuerdo con las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
6. Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en apoyo web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.

## 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.

## Procedimiento de evaluación

- Escalas de valoración.
- Check-list.
- Rúbricas

La presentación de trabajos se realizará en las fechas y plazos indicados por el docente.

Los trabajos fuera de plazo se reducirá la nota un 20% y si se entrega el último día de fecha de entrega antes de la evaluación se reducirá un 50%.

Un trabajo no entregado deberá entregarse dentro de la misma evaluación.

Los trabajos se realizarán mayoritariamente en clase.

Deben entregarse el 100% de los trabajos y proyectos.

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 entregará todos los trabajos y proyectos de aula más un proyecto adicional.

- El “No presentado/a” se considerará una condición, siempre entendida como excepcional (enfermedad...) y valorada por dirección. No suma convocatoria.

- El “No Calificado”, es un suspenso sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración y suma convocatoria.

- 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 las tareas o proyectos suspendidos dentro de la misma evaluación en que se realizan o en la evaluación final.

Los suspendidos por falta de entrega se calificarán con un 20% menos de la nota y los suspendidos por no estar bien realizados su valoración será de 0 a 10.

El alumnado que haya perdido la evaluación continua, para superar el módulo tendrán que, entregar todos los trabajos, realizados óptimamente en concepto y forma más un trabajo adicional.

---

## 7. Actividades extraescolares.

---

Las que resulten de interés general para la asignatura y que contribuyan a una mejor asimilación de los conceptos planteados.

Participación en actividades planteadas desde la familia profesional, desde la propia asignatura o de cualquier otra del ciclo. Visitas culturales, jornadas, exposiciones, museos, empresas y ferias relacionadas con el sector de la ilustración. Participación en talleres y seminarios, concursos...

---

## 8. Recursos.

---

<b>Escuela:</b>	<b>Alumnado:</b>
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	
Biblioteca.	

---

## 9. Bibliografía

---

### Bibliografía básica

DevTips, [https://www.youtube.com/channel/UCyle-61Y8C4\\_o-zZCtO4ETQ](https://www.youtube.com/channel/UCyle-61Y8C4_o-zZCtO4ETQ)

Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Juan Martín de Prada

Gomez, FJ. (2022). Indesign 2022. Anaya Multimedia

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

Net Art Rocks, <https://www.youtube.com/channel/UCcbCOOrW720rhin10kqLzwhQ> -

<https://tympanus.net/codrops/>

<https://desarrolloweb.com/>

Marta Altieri, webcomic. <http://137.rehab/>

<https://bulma.io/>

github