Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: EDICIÓN WEB

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORA:
PILAR ALAVEDRA CREIXELL



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023- 2024

Índice	
1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo	4
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	4
Convalidaciones	4
Incompatibilidades	4
5.Objetivos del módulo	4
6. Unidades didácticas (UD)	5
Tabla de relación UD-objetivos	5
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	6
Desarrollo de las unidades didácticas	7
UD1: Internet: recursos y servicios.	7
UD2: Redes de ordenadores	7
UD3: Proceso de diseño web	8
UD4: HTML. CSS	9
UD5: Gráficos SVG	9
UD6: Animación SVG	10
UD7: Proyecto final	10
7.Distribución temporal	11
8.Evaluación	11
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	11
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	12
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	12
Criterios de calificación	14
Tabla resumen	15
9. Atención a la diversidad	16
10. Actividades extraescolares	16
11.Calidad y mejora continua	17
o 12.Anexos	18



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

1.Marco legal

Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

En el módulo se imparte fundamentalmente el código necesario para el diseño web que servirá de base para el segundo curso.

3. Métodos pedagógicos

Se impartirá una parte teórica, y a continuación se desarrollarán actividades que apliquen y pongan en práctica la teoría explicada. El desarrollo de las unidades didácticas se realizará con una metodología basada en actividades de trabajo propuestas por el profesorado y que traten los contenidos teóricos y profesionales de la materia. El grado de complejidad de las actividades está diseñado para alcanzar los objetivos del módulo. El tema tratado en las actividades no será lo más importante, sino la aplicación de un conjunto de conocimientos unificando así teoría y práctica.

El módulo es esencialmente práctico y presencial. En él se imparten contenidos que servirán de base al módulo de edición web del segundo curso.

Se utilizarán las tecnologías TIC disponibles en el Centro para poder solventar los problemas que surjan en cada momento





Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Edición Web se imparte en los dos cursos del ciclo. Consta de un total de 325 horas lectivas que corresponden a 7 sesiones semanales en primero y 6 sesiones semanales en segundo.

En primero las horas de este módulo son un 23% del total.

Convalidaciones

El presente módulo solo puede ser objeto de exención por correspondencia con la práctica laboral.

Incompatibilidades

El módulo de Edición web en el primer curso no tiene ningún tipo de incompatibilidad.

5. Objetivos del módulo

- 1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
- 2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
- 3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
- 4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
- 5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.
- 6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.
- 7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.
- 8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.
- 9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
- 10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

6. Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	1	2	3	4	5	6	7*	8	9	10	11*	Objetivos generales
UD1: Internet: recursos y servicios					x					x		1,13
UD2: Redes de ordenadores	х				х					х		1
UD3:Proceso de diseño web		х		x		x				х		1,3,4,6,7
UD4: HTML. CSS	х	x	х	х		x		x		х		1 a 5.8,12
UD5: Gráficos SVG				х		х		х	x	х		1 a 5.8,12
UD6: Animación css/svg				х		x		х	х	х		1,2,5,6
UD7: Trabajo final	х	х	х	х	х	х		x	x	х		1,2,3,4,5,6,7 8,12,13

^{*} Los objetivos 7 y 11 pertenecen a contenidos que por acuerdos de coordinación se imparten en el segundo curso

Especificados y enumerados en la sección objetivos del módulo

Especificados y enumerados en el Anexo 1







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023- 2024

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev. 1	C.Ev.2*	C.Ev.3	C.Ev.4	C.Ev.5	C.Ev.6	C.Ev.7	C.Ev.8*	C.Ev.9	C.Ev.10	C.Ev.11*
UD1: Internet: recursos y servicios	х				х	х			х	х	
UD2: Redes de ordenadores	х									х	
UD3: Proceso de diseño web				x	х	х			х	х	
UD4: HTML. CSS	х		х		х	х	х		х		
UD5: Gráficos SVG	х		х		х	х	х		х		
UD6: Animación css/svg	х		х		х	х					
UD7: Trabajo final	х		х	х	х	х	х		х	х	

^{*} Segundo curso del módulo







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Internet: recursos y servicios.

Conocimientos previos

No se necesita conocimiento previo alguno.

Contenidos

Internet

Historia de Internet

Principales recursos y servicios de Internet

Mínimos exigibles

Conocer la estructura de Internet

Conocer las tendencias del diseño web en la actualidad

Materiales y recursos específicos de la unidad

No se requiere material ni recurso específico alguno para esta unidad

UD2: Redes de ordenadores

Conocimientos previos

No es necesario conocimiento previo alguno.

Contenidos

Redes de ordenadores

Protocolos

Niveles







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Mínimos exigibles

Conocer la estructura de Internet

Materiales y recursos específicos de la unidad

No se requiere material adicional ni recurso específico alguno para esta unidad

UD3: Proceso de diseño web

Conocimientos previos

No es necesario conocimiento previo alguno.

Contenidos

Planificación

Elección de Tecnologías

Diseño del Sitio Web

Pruebas

Publicación

Mantenimiento

Mínimos exigibles

Conocer el código HTML

Conocer CSS

Diseñar webs de distintos formatos y distintos propósitos.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Sw. de edición de código web







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

UD4: HTML. CSS

Conocimientos previos

No es necesario conocimiento previo alguno.

Contenidos

Introducción Documentos HTML Estilos CSS Propiedades CSS

Inserción de elementos multimedia

Posicionamiento de elementos con cajas flexibles (Flexbox) Editores HTML/CSS

Introducción al diseño responsive

Mínimos exigibles

Conocer el código HTML Conocer CSS

Diseñar webs de distintos formatos y distintos propósitos.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Sw. de edición de código web

UD5: Gráficos SVG

Conocimientos previos

Los impartidos en la UD3

Contenidos

Introducción Creación Edición







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Mínimos exigibles

Ser capaz de crear y editar gráficos SVG

Materiales y recursos específicos de la unidad

No se requiere material adicional ni recurso específico alguno para esta unidad

UD6: Animación SVG

Conocimientos previos

Los impartidos en las UD4 y 5

Contenidos

Animación para gráficos SVG

Mínimos exigibles

Ser capaz de animar gráficos SVG

Materiales y recursos específicos de la unidad

No se requiere material adicional ni recurso específico alguno para esta unidad

Actividad 1, 2 y 3: Realización de distintos algoritmos con pseudocódigo.

UD7: Proyecto final

Conocimientos previos

Todos los conocimientos impartidos durante el curso

Contenidos

Se refuerzan y se aplican los contenidos impartidos durante el curso que engloban al diseño web creando un proyecto siguiendo la metodología impartida.







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Mínimos exigibles

Ser capaz de realizar un proyecto web siguiendo la metodología explicada y aplicando los contenidos impartidos durante el curso.

Materiales y recursos específicos de la unidad

No se requiere material adicional ni recurso específico alguno para esta unidad

7. Distribución temporal

Unidades didácticas	Temporalización
UD1: Internet: recursos y servicios	1 trimestre
UD2: Redes de ordenadores	Transversal
UD3: Proceso de diseño web	Transversal
UD4: HTML. CSS.	1, 2 y 3 trimestre
UD5: Gráficos SVG	2 trimestre
UD6: Animación SVG	3 trimestre
UD7: Proyecto final	3 trimestre

8. Evaluación

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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

C.Ev.01 Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.

Mínimos exigibles:

Conoce la terminología propia de la edición web y la utiliza de forma adecuada. Es capaz de identificar el funcionamiento de programas sencillos en JavaScript.

C.Ev.02 Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.

Mínimos exigibles:

Es capaz de hacer una página web utilizando las tecnologías html5, Css3 y jQuery.

C.Ev.03 Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.

Mínimos exigibles:

Maneja correctamente los programas de edición de páginas web.

Es capaz de generar estructuras web en código, dar estilos e interactividad.

Maneja con destreza el código HTML

Conoce y aplica estilos CSS

Crea sitios web utilizando HTML y CSS







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

C.Ev.04 Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad. **M**ínimos exigibles:

Conoce y domina el procedimiento para la publicación de una web estática en Internet. Conoce y domina el uso de validadores de html y css.

C.Ev.05 Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.

Mínimos exigibles:

Conoce las características de los principales sistemas gestores de contenido, su uso, instalación y configuración básica.

C.Ev.06 Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.

Mínimos exigibles:

Comprende la arquitectura de los sitios web vinculados a base de datos y valora adecuadamente su aplicación en función de unos requisitos proporcionados

C.Ev.07 Manejar con destreza programas específicos de edición Web.

Mínimos exigibles:

Identifica los patrones de diseño adaptativo más utilizados en la edición web.

C.Ev.08 Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.

Mínimos exigibles:

Se establecerán en el segundo curso

C.Ev.09 Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.

Mínimos exigibles:

Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuesta

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Los contenidos de las actividades se adecuan a la propuesta

Cumple los requisitos técnicos y formales establecidos

Es capaz de colocar imágenes y videos en un medio web

C.Ev.10 Explicar y valorar argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.

Mínimos exigibles:

Investiga y resuelve problemas de forma autónoma Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo

C.Ev.11 Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023- 2024

Mínimos exigibles:

Se establecerán en el segundo curso

Criterios de calificación

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

- La calificación final será la media ponderada de las pruebas teórico-prácticas y las actividades propuestas. Actividades 60% y las pruebas teórico/prácticas en un 40%.
- En el caso de faltar el alumnado a un examen trimestral, este irá con la materia a la evaluación ordinaria, salvo en el caso de hospitalización propia o de un familiar de primer grado.
- La calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:
 - Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica para superar la evaluación.
 - Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
 - 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 y se requerirá una actividad adicional.

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.

La calificación será la media ponderada de las actividades propuestas a lo largo del curso: En el caso de realizarse pruebas teórico-prácticas, estas puntuarán el 40% quedando la ponderación de las actividades prácticas en un 60%.

El alumnado que pierda la evaluación continua deberá presentarse a una prueba teórico -práctica que contemplará todos los contenidos mínimos del módulo, siendo la nota del examen la calificación final.

Alumnado que ha promocionado a 2º curso con este módulo pendiente







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Se creará una plataforma para proponer prácticas a realizar durante el curso y se dará acceso a los/las alumnos/as con el módulo pendiente.

Se propondrá una práctica cada mes. En las convocatorias de evaluación de 2º curso, se hará una prueba teórica con el fin de comprobar que las prácticas han sido realizadas por los alumnos.

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

La calificación será la media ponderada de las actividades propuestas a lo largo del curso y Las pruebas teórico-prácticas, estas puntuarán el 40% quedando la ponderación de las actividades prácticas en un 60%.

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.

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
Técnicas de evaluación y porcentaje	Examen 40% Actividades 60%	Examen 40% Actividades 60%	Examen 100%
Criterios y procedimientos de recuperación	Recuperación de los exámenes suspendidos. Entrega prácticas pendientes y una práctica adicional.	Recuperación de los exámenes suspendidos. Entrega prácticas pendientes y una práctica adicional.	Examen de recuperación







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación	Examen teórico y práctico 100%	Examen teórico y práctico 100%	
continua			

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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

10. Actividades extraescolares

Para completar la formación académica, tanto del profesorado como del alumnado, se ve conveniente realizar en la medida de lo posible, las siguientes actividades complementarias y extraescolares si el ritmo del curso lo permite (el tiempo y recursos necesarios se irán definiendo conforme se concreten las actividades):

COMPLEMENTARIAS:

Exposición de ciertos trabajos o proyectos destacables de los alumnos en el propio centro educativo o fuera de él, según convenios.

EXTRAESCOLARES (dependiendo del calendario y horario de las mismas):

Asistencia y participación en actos relacionados con aquellas convocatorias en las que se participa desde el módulo: 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.

Actividades concretas para este curso:

Viaje de un día a Valencia en el mes de marzo organizado con otros grupos de la EASDA.





Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023-2024

11. Calidad y mejora continua

La evaluación de la práctica docente se realizará mediante un cuestionario o conversación con el alumnado.

Se evaluarán aspectos tales como:

- Aspectos generales: Organización, contenidos, planteamiento y desarrollo de los proyectos, el profesor/a.
- Autoevaluación del alumnado: Participación, asistencia, grado de satisfacción, implicación
- Grado de interés, Grado de motivación, Asimilación de los contenidos, Aplicación al resto de los módulos
- Valoración global.
- Aspectos positivos y propuestas de mejora.







Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2023- 2024

o 12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptar al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: Raquel García Mínguez / Virginia Murcia García



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

11. Calidad y mejora continua

Anexo 1: Objetivos generales

12.Anexos

Índice	
1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 4 4
5.Objetivos del módulo	4
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas	5 5 6 6
7.Distribución temporal	10
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	10 10 11 11 12 13
9.Atención a la diversidad	13
10.Actividades extraescolares	14

14

15

15



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

La EASDA ofrece la posibilidad del estudio de enseñanzas oficiales en los ámbitos del diseño, la creación y las artes plásticas, además de titulaciones superiores de Grado de Diseño. El contexto socioeconómico de la ciudad de Alicante donde se ubica dicho centro es de una zona costera con industria, eminentemente turística y de servicios.

A priori el ciclo de APGIN es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche.

3. Métodos pedagógicos

El módulo persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente práctica, en la que el estudiante adquiera los conocimientos y las destrezas en el manejo de las herramientas a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa.

Para ello se expondrá la parte teórica acompañada de la resolución práctica de actividades tutorizadas por la persona docente.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Fundamentos del diseño Gráfico se imparte en el primer curso del ciclo. Consta de un total de 100 horas lectivas que se distribuyen en 2 sesiones semanales de 2 horas cada una. Con respecto al primer curso las horas de este módulo suponen un 15,3% del total.

Convalidaciones

Según el DECRETO 178/2014 este módulo es convalidable con:

a) De ciclos formativos de grado superior:

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico
(Ciclos: Gráfica Impresa y Gráfica Publicitaria)	_

b) De ciclos formativos de grado medio:

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico

Incompatibilidades

No tiene ningún tipo de incompatibilidad.

5. Objetivos del módulo

- 1. Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.
- 2. Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos audiovisuales de diversa índole y finalidad comunicativa.
- 3. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: color, composición, texto, imagen, etc.
- 4. Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto gráfico interactivo.
- 5. Interpretar las especificaciones del diseño de un producto web y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.
- 6. Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto multimedia e interactivo.
- 7. Estructurar y ordenar los elementos que participan en el diseño web atendiendo a las especificaciones del proyecto.
- 8. Analizar elementos puntuales y productos gráficos para soporte web y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	04	05	06	07	08	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD1- Imagen y comunicación visual.		Х	Х		Х			Х	2,5,6	10
UD2- Punto, línea y plano.	Х	Х	Х	Х	Х	Х			2,5,6, 13	15
UD3- Ritmo, equilibrio y escala.		Х	Х	Х			Х	Х	2,5,6	15
UD4- Color y textura.			Х	Х	Х	Х			2,5,6, 13	15
UD5- Percepción Visual. Principios de la Gestalt	Х	Х	Х	х	Х				2 - 6,12,13	15
UD6- Composición y retículas			Х	Х	Х	Х	Х		2 - 6, 13	20
UD7- Proceso Creativo. Organización, metodología y presentación.			Х		Х		Х	X	2, 3, 4, 6, 13	10

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anex o 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
UD1- Imagen y comunicación visual.	Х	Х	Х		
UD2- Punto, línea y plano.	Х	Х	X	X	Х
UD3- Ritmo, equilibrio y escala.	Х	Х	X	X	Х
UD4- Color y textura.	Х			X	
UD5- Percepción Visual. Principios de la Gestalt			Х	Х	Х
UD6- Composición y retículas			X	X	Х
UD7- Proceso Creativo. Organización, metodología y presentación.	Х	×	×	×	Х

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

Conocimientos previos

Para cursar el módulo no se necesitan conocimientos previos específicos

UD1- Imagen y comunicación visual.

Contenidos

Introducción a los conceptos: imagen y Comunicación visual. Grados de Iconicidad

Actividades

- Identificación y clasificación de imágenes según su naturaleza y su función.
- Búsqueda y/o realización de imágenes con diferentes grados de iconicidad.
- Modificación del mensaje según su contenido a través de bocetos o imágenes.

UD2- Punto, línea y plano.

Contenidos

Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Características técnicas, visuales y expresivas.

Actividades

- Análisis y clasificación de imágenes atendiendo a las características de los elementos vistos y su cualidad expresiva.
- Conceptualización, boceto y diseño para diferentes aplicaciones usando los elementos básicos punto, línea y plano.

UD3- Ritmo, equilibrio y escala.

Contenidos

Elementos básicos del lenguaje visual: el ritmo, el equilibrio y la escala. Características técnicas, visuales y expresivas.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Actividades

- Análisis y clasificación de imágenes atendiendo a las características de los elementos vistos y su cualidad expresiva.
- Conceptualización, boceto y diseño para diferentes aplicaciones usando los elementos básicos ritmo, equilibrio y escala.

UD4- Color y textura.

Contenidos

Teoría del color, modelos de color. Psicología y aplicación del color. Texturas: tipos y aplicaciones.

Actividades

- Experimentar y aplicar y diferentes modelos de color sobre aplicaciones digitales.
- Realizar composiciones de color diferentes atendiendo a los contenidos vistos. Collage.
- Analizar, clasificar y experimentar con diferentes texturas. Collage.

UD5- Percepción Visual. Principios de la Gestalt.

Contenidos

La percepción visual ¿cómo vemos?. Los principios de la Gestalt.

Actividades

- Búsqueda de imágenes que ejemplifiquen los principios de la Gestalt visto en clase.
- Crear productos multimedia atendiendo a los principios de la Gestalt dados.

UD6- Composición y retículas.

Contenidos

Estructura del espacio gráfico. Retículas compositivas.

Actividades

- Búsqueda, análisis y clasificación de sitios web atendiendo su composición gráfica.
- Diseño de una estructura multimedia atendiendo la jerarquía compositiva.
- Realización de imágenes con diferentes tipos de composición.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD7- Proceso Creativo. Organización, metodología y presentación.

Contenidos

Técnicas de creatividad. Métodos de análisis e investigación. Sostenibilidad. Presentación y exposición. (aplicación en todas las UUDD)

Actividades

Diferentes técnicas de creatividad y análisis que se emplearan en cada una de las actividades realizadas a lo largo del curso. Memoria explicativa y/o presentación digital.

Materiales y recursos específicos del módulo

Exposición mediante ordenador y proyector. Libros, sitios web y apps referentes relacionadas con los contenidos. Escaner y cámara fotográfica. Software específico para diseño.

Material específico de bocetación, dibujo y diseño gráfico que se especificará con antelación dependiendo de las necesidades de las diferentes actividades realizadas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- Arheim, R. (1954). Arte y percepción visual. Alianza Forma.
- Costa, J. (2001). Enciclopedia del diseño. CEAC
- Cullen, K. (2019). Composición y creatividad: la guía del diseño gráfico. Anaya multimedia
- Dondis, Donis A. (2017). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. GG
- E. Bruce, G. (2005). Sensación y Percepción. Cengage Learning Editores.
- Frascara, J. (2000). Diseño Gráfico y Comunicación. Ediciones Infinito.
- Frutiger, A. (1995). Signos, símbolos, marcas, señales. GG
- Heller, E. (2004). Psicología del color. Gustavo Gili.
- John, K. (2015). Manual de tipografía. Barcelona. GG
- Lopez Lopez, A.M. (2019). Diseño gráfico digital. Anaya multimedia
- Lupton, E. (2016). Pensar con tipos. Barcelona. GG
- Lupton, E./Cole Philips J. (2016). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos. GG.
- Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. GG
- Newark, Q. (2002). ¿Qué es diseño gráfico?. Manual de diseño. GG
- Samara, T. (2004). Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili.
- Villafañe, J.; Mínguez, N. (2002). Principios de Teoría General de la Imagen. Pirámide
- https://graffica.info/
- https://lacriaturacreativa.com/



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Las referencias bibliográficas se ampliarán con sitios web que se consideren de interés en cada una de las unidades.

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas
UD1	Primer trimestre
UD2	Primer trimestre
UD3	Segundo trimestre
UD4	Segundo trimestre
UD5	Tercer trimestre
UD6	Tercer trimestre
UD7	Transversal. Durante todo el curso

8. Evaluación

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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- C.Ev.01 Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.
 - Mínimos exigibles:
 - Identifica la aplicación del diseño en diferentes ámbitos.
 - Es capaz de reconocer las cualidades propias de cada ámbito de aplicación
- **C.Ev.02** Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus aplicaciones y finalidades comunicativas.
 - Mínimos exigibles:
 - Identifica las cualidades comunicacionales de los productos interactivos y multimedia más comunes.
 - Distingue los diferentes productos gráficos y su relación comunicativa.
- **C.Ev.03** Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y comunicativas.
 - Mínimos exigibles:
 - Valora la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación.
 - Percibe e interpreta críticamente las imágenes y las formas siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- **C.Ev.04** Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la tipografía, el color y la imagen.
 - Mínimos exigibles:
 - Es capaz de identificar las cualidades comunicativas del color.
 - Es capaz de identificar las cualidades formales y comunicativas de la tipografía.
 - Interpreta la función de la imagen en contextos determinados.
- C.Ev.05 Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y
 multimedia en base a los conocimientos adquiridos y utilizar adecuadamente la
 terminología de la asignatura.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles:

- Conoce la terminología propia del diseño gráfico y la utiliza de forma adecuada.
- Aplica los elementos formales de la imagen adecuadamente

Criterios de calificación

- 1. El profesorado responsable del módulo al principio de curso dará a conocer al alumnado la programación didáctica.
- 2. Para superar el módulo, **todas las actividades propuestas deben ser aprobadas**, con una calificación de 5 o superior.
- 3. Los criterios de calificación que aplicaremos para la nota final de cada trimestre, serán:
 - 85% Actividades prácticas.
 - 15% Actitud: asistencia, interés, participación, compañerismo, cuidado del material, comportamiento, respeto a los demás, etc.
- 4. No se admitirán trabajos fuera de la fecha y hora de entrega. Los trabajos entregados fuera de fecha y hora (en recuperación) se calificarán con un máximo de 7 puntos.
- 5. Para recuperar una actividad suspendida, ésta tendrá que corregirse o repetirse siguiendo las indicaciones de la profesora.
- 6. En cualquier caso, todos los ejercicios o actividades realizadas deberán contar siempre con el **seguimiento/supervisión del profesor/a en el aula**.
- 7. Los trabajos teórico/prácticos realizados han de ser originales. La detección de copia o plagio supondrá la calificación de "0" en la prueba correspondiente.
- 8. Para los ALUMNOS/AS presentados EN CONVOCATORIA ORDINARIA CON DERECHO A EVALUACIÓN CONTINUA Y QUE HUBIESEN SUSPENDIDO O NO PRESENTADO ALGUNA ACTIVIDAD, podrán volver a presentarlos en la última entrega establecida antes de cada evaluación, que tendrá carácter de entrega final y de recuperación de las mismas.
- 9. Para los ALUMNOS/AS CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA (superación de un 20% de faltas no justificadas) o para AQUELLOS QUE NO HAYAN ALCANZADO LOS OBJETIVOS MÍNIMOS expresados en esta programación didáctica, además de la entrega de las actividades desarrolladas durante el curso, será obligatoria la realización de una prueba/actividad (examen teórico- práctico que englobe todos los contenidos y que tendrá lugar en las fechas establecidas por el centro a tal efecto (evaluación final). En este caso, la media ponderada entre las actividades y la prueba (60% actividades y 40% prueba/examen, siempre que ambas estén calificadas con una nota de 5 o superior)
- 10. Para ALUMNOS/AS EN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA O DE GRACIA. Para la calificación positiva será indispensable que curse el módulo con normalidad y reciba el seguimiento de trabajo/actividades en el aula.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

11. Las faltas de ortografía y de expresión restará puntuación, a razón de 0.5 puntos por cada una. La acumulación de faltas podría suponer un suspenso automático en el trabajo y/o examen.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Ejercicios 85% Actitud 15%	Examen 20% Ejercicios 80%	Ejercicios 85% Actitud 15%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación en junio. Nueva entrega de ejercicios no superados	Examen de recuperación en junio. Nueva entrega de ejercicios no superados	Examen de recuperación en junio. Nueva entrega de ejercicios no superados
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 40% Ejercicios 60%		Examen 40% Ejercicios 60%

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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

10. Actividades extraescolares

Se tendrá en cuenta la oferta educativa, en cuanto a exposiciones, viajes o conferencias que estén estrechamente relacionados con los contenidos que la asignatura debe desarrollar durante el curso. Visita a centros de exposiciones, museos, actividades ofrecidas por la EASDA y eventos acordes al ciclo.

11. Calidad y mejora continua

Esta programación está sujeta a las posibles modificaciones que se puedan producir en su desarrollo práctico ya que depende del perfil y nivel del alumnado. Podrá sufrir alteraciones en su ordenación temporal para adaptarse a las necesidades de aulas, material, situaciones de emergencia, etc

Se realizarán encuestas de evaluación del profesorado entre el alumnado con el fin de detectar aquellos aspectos metodológicos que deben ser corregidos tanto en este curso como en los siguientes. Cualquier modificación de la misma será puesta en conocimiento del alumnado.

En la actualidad y durante los próximos años uno de los retos en las aulas será el de integrar la IA (inteligencia Artificial) como herramienta de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, es importante seguir elaborando programas de estudio en la que se tengan en cuenta los puntos anteriores y se actualice la metodología de enseñanza-aprendizaje.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia, así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptare al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: MIQUEL ÀNGEL ALVENTOSA PAZ



Módulo: Historia del diseño gráfico

Anexo 1: Objetivos generales

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice		
Marco legal	2	
Descripción del contexto		
Métodos pedagógicos	3	
Descripción del módulo	4	
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	4	
Convalidaciones	4	
Incompatibilidades	4	
Objetivos del módulo	4	
Unidades didácticas (UD)	6	
Tabla de relación UD-objetivos	6	
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	8	
Desarrollo de las unidades didácticas	9	
Distribución temporal	14	
Evaluación	14	
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	14	
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	15	
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	15	
Criterios de calificación	16	
Tabla resumen	16	
Atención a la diversidad	17	
Actividades extraescolares	17	
Calidad y mejora continua	18	

19



Módulo: Historia del diseño gráfico

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Marco legal

Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/178/
- RESOLUCIÓN de 31 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la cual se dictan instrucciones en materia de ordenación académica y de organización de la actividad docente de los conservatorios y centros autorizados de enseñanzas artísticas elementales y profesionales de Música y Danza de la Comunitat Valenciana para el curso 2024-2025.
 - https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024 8197 es.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. *Diario Oficial Generalitat* Valenciana, 8356, de 7 de agosto de 2018.
 - https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/

Descripción del contexto

La EASDA ofrece la posibilidad del estudio de enseñanzas oficiales en los ámbitos del diseño, la creación y las artes plásticas, además de titulaciones superiores de Grado de Diseño. El contexto socioeconómico de la ciudad de Alicante donde se ubica dicho centro es de una zona costera con industria, eminentemente turística y de servicios.

Características del alumnado: Se trata de un grupo heterogéneo, con diferentes edades y formación académica. La mayoría del alumnado se encuentra entre los 17 y 20 años, edad en la que los chicos y chicas continúan con el proceso de acentuación y afianzamiento de los cambios fisiológicos, psicológicos y sociales que marcan su transición hacia la vida adulta. Es el período de consolidación de la identidad personal, de la elaboración de un concepto de sí mismo acompañado de una autoestima básica. Es una época marcada por la flexibilidad y la adaptación a los cambios. Ejercen crítica a los valores contemporáneos. El ciclo de Asistente de Producto Gráfico Interactivo tiene



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

diferentes variantes: preparación para estudios posteriores y como posibilidad de promoción laboral en este ámbito.

Métodos pedagógicos

La metodología de esta asignatura está encaminada a reforzar el autoaprendizaje, la capacidad crítica y a dinamizar la sensibilidad estética, así como proporcionar unas herramientas metodológicas que permitan al alumnado conseguir un bagaje metodológico, cultural y social.

Aunque el perfil de la asignatura sea eminentemente teórico se combinará con actividades y trabajos prácticos. El objetivo es que el alumnado realice un trabajo lo más activo posible.

Las siguientes técnicas didácticas tendrán como objetivo principal profundizar y consolidar los contenidos, proporcionar al alumnado unos métodos de estudio y, al mismo tiempo, servirán como herramientas de evaluación.

a) Técnicas expositivo-explicativas

- Presentación organizada por parte del profesor de los contenidos de cada unidad didáctica.
- Verificación mediante diversos procedimientos (preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc.) del nivel medio de conocimientos del grupo en la materia a tratar, y realización de los ajustes oportunos en el programa.
- Realización de exposiciones para explicar las diferentes unidades mediante recursos audiovisuales (imágenes, powerpoint, vídeos) y bibliografía.

b) Actividades y análisis de imágenes y textos

De cada unidad se plantearán actividades que permitirán comprobar la comprensión y nivel de conocimientos del tema, así como consolidar conocimientos en el alumnado. Estas actividades podrán consistir en:

- Definir conceptos y términos propios del vocabulario artístico.
- Comparativas de obras de diferentes estilos.
- Mapas conceptuales, donde valorar y ordenar los conceptos por orden de importancia o de inclusividad, y plasmarlos de un modo simple, conciso y visualmente claro.

El alumnado recibirá las pautas metodológicas pertinentes que le permitirán realizar análisis y comparación de diferentes obras del diseño gráfico a través de imágenes y textos. El análisis se hará desde el punto de vista formal, histórico y social.

En los comentarios de imágenes seguiremos el siguiente esquema de desarrollo:

Identificación de la imagen



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- Contexto histórico
- Descripción formal
- Conclusiones

Los trabajos tendrán carácter individual o grupal y constarán de dos partes, la parte escrita con la memoria y desarrollo de todos los puntos y una parte de exposición oral por parte del alumnado. En cuanto al contenido de los mismos trataré de que realicen un trabajo por trimestre para que profundicen en las unidades didácticas programadas.

La docencia será presencial.

Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Historia del Diseño Gráfico se imparta en el primer curso del Ciclo Formativo de Grado Medio de Asistencia de Producto Gráfico Interactivo. Consta de un total de 90 sesiones lectivas con un total de 3 sesiones semanales.

Convalidaciones

El módulo de Historia del Diseño Gráfico del Ciclo Formativo de Grado Medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo es convalidable de la siguiente manera: De ciclos formativos de grado superior con Historia de la Imagen Gráfica (Ciclo Gráfica Impresa) e Historia de la Imagen Gráfica.

Ciclos: Gráfica Publicitaria e Ilustración), en ciclos formativos de grado medio con Historia del diseño gráfico.

Incompatibilidades

El módulo de Historia del diseño gráfico no tiene ningún tipo de incompatibilidad ya se imparte en el primer curso del ciclo.

Objetivos del módulo

- 1. Comprender los conceptos del lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
- 2. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 3. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.
- 4. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.
- 5. Analizar productos del diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
- 6. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico a la cultura visual y audiovisual contemporánea.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Aparte de las tres unidades didácticas que aparecen en el currículo he añadido dos unidades introductorias para que los alumnos y alumnas sean conocedores de los inicios de la Historia del Diseño Gráfico y cuyos objetivos y criterios de evaluación son los mismos que sigo en las otras tres unidades, y explico con detenimiento en las tablas inferiores.

Estas dos unidades son las siguientes:

UD 1. El mensaje visual desde la Prehistoria hasta la Edad Media.

UD 2: La evolución de la imagen hasta la Edad Moderna.

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	04	05	06	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD 1. El mensaje visual desde la Prehistoria hasta la Edad Media.	×		Х	×	×		3,5,6,13	20

¹Especificados y enumerados en la sección objetivos del módulo

²Especificados y enumerados en el Anexo 1



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD 2: La evolución de la imagen gráfica hasta la Edad Moderna.	х		х	х	x		3,5,6,13	20
UD 3: Revolución Industrial. Las claves del diseño gráfico en el S.XIX.	Х	Х	Х	Х	Х		3,5,6,13	20
UD 4: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: el S.XX hasta 1945.	Х	Х	х	х	х	х	3,5,6,13	20
UD 5: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: Segunda mitad del S.XX hasta la actualidad.	X	X	x	x	×	x	3, 5,6,13	20



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
UD 1. El mensaje visual desde la Prehistoria hasta la Edad Media.	Х	Х		Х	
UD 2: La evolución de la imagen gráfica hasta la Edad Moderna.	Х	Х		Х	
UD 3: Revolución Industrial. Las claves del diseño gráfico en el S.XIX.	Х	Х	Х	Х	Х
UD 4: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: el S.XX hasta 1945.	Х	Х	Х	Х	Х
UD 5: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: Segunda mitad del S.XX hasta la actualidad.	X	X	X	X	×

³ Especificados y numerados en la sección Evaluación->Criterios de evaluación del módulo



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

Según las instrucciones de inicio de curso del ISEACV;

Los profesores responsables de cada módulo al principio de cada curso darán a conocer al alumnado la programación didáctica, que tendrá que incluir para cada módulo de enseñanza, al menos, objetivos, contenidos, métodos pedagógicos, criterios de evaluación, mínimos exigibles para obtener una valoración positiva, criterios de calificación, así como procedimientos de evaluación del aprendizaje que se utilizarán.

Conocimientos previos de las Unidades Didácticas

Entendiendo el aprendizaje como un proceso mediante el cual el alumno construye y asimila nuevos conocimientos y significados, se ordenarán y modificaran sus conocimientos previos, es tarea del docente facilitar las estrategias para la construcción de estos nuevos conocimientos y para que el alumnado pueda llegar a desarrollar plenamente su capacidad cognoscitiva. No obstante, no se requieren conocimientos previos, ya que es una asignatura muy específica y de primer curso del ciclo e iremos adquiriendo los mismos a lo largo del desarrollo del módulo.

UD1: El mensaje visual desde la Prehistoria hasta la Edad Media.

Contenidos

- 1. Las primeras manifestaciones artísticas en la Prehistoria. Su evolución y significado. Petroglifos y pinturas rupestres.
- 2. Mesopotamia. Contexto cultural y artístico. La aparición de la escritura en Mesopotamia. La escritura cuneiforme. Los sellos cilíndricos.
- 3. Egipto. Contexto cultural y artístico. La evolución de la escritura egipcia. Utensilios y soportes. Papiros: primeros manuscritos ilustrados de la historia.
- 4. Grecia y Roma. Contexto cultural y artístico. Los primeros alfabetos. Su origen y desarrollo. La escritura fenicia, griega y romana. Tipografías. Utensilios y soportes. La aparición del pergamino. Los primeros códices romanos.

Actividades

-Preguntas cortas con vocabulario específico de la unidad.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

-Comentarios de imágenes, atendiendo a:

- Catalogación
- Contexto histórico
- Descripción formal
- Conclusión

UD 2: La evolución de la imagen gráfica hasta la Edad Moderna.

Contenidos

- 1.La Edad Media. Contexto cultural y artístico. El códice medieval: los manuscritos iluminados. Sus características de conjunto.
- 2. La aparición de la imprenta. Las primeras impresiones xilográficas. La imprenta de tipos móviles de Gutenberg. Los incunables.

Actividades

-Preguntas cortas con vocabulario específico de la unidad.

-Comentarios de imágenes, atendiendo a:

- Catalogación
- Contexto histórico
- Descripción formal
- Conclusión

-Trabajo grupal daré a elegir entre los siguientes temas:

Los Jeroglíficos egipcios Los Manuscritos ilustrados Los Manuscritos Medievales Los Bestiarios La imprenta de Gutemberg Los Incunables

Estos trabajos serán expuestos en clase por el alumnado.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD3: Revolución Industrial. Las claves del diseño gráfico en el S.XIX.

Contenidos

- Cambios en el diseño gráfico a partir de este momento.
- La fotografía como nueva herramienta de comunicación.
- Los movimientos artísticos de finales de siglo: Arts&Crafts, Art Nouveau.
- Los precursores del cartel moderno (Chéret Grasset y Toulouse-Lautrec).

Actividades

- -Preguntas cortas con vocabulario específico de la unidad.
- -Comentarios de imágenes, atendiendo a:
 - Catalogación
 - Contexto histórico
 - Descripción formal
 - Conclusión

UD 4: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: el S.XX hasta 1945.

Contenidos

- El diseño gráfico del S.XX: el nacimiento de un nuevo lenguaje artístico y gráfico.
- Fl Plakatstil
- Las Vanguardias. Contexto cultural. El Fauvismo, Expresionismo, Cubismo, Futurismo, Suprematismo, Neoplasticismo, Dadaísmo, Constructivismo, Bauhaus y Surrealismo.
- El Art Decó.

Actividades

- -Preguntas cortas con vocabulario específico de la unidad.
- -Comentarios de imágenes, atendiendo a:
 - Catalogación
 - Contexto histórico



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

- Descripción formal
- Conclusión

-Trabajo grupal sobre las diferentes vanguardias enfocadas al diseño gráfico.

Cada grupo de alumnos seleccionará una vanguardia y cada uno de los participantes tendrá que realizar un punto de desarrollo de cada una de ellas:

- -Contexto Histórico
- -Características estilísticas de la vanguardia.
- -Artistas de esa vanguardia
- -Obras más importantes incluyendo obras de diseño gráfico.

Estos trabajos serán expuestos en clase por el alumnado.

UD 5: Las claves del diseño gráfico en la edad contemporánea: segunda mitad del SXX hasta la actualidad.

Contenidos

- La Escuela de Nueva York.
- El Estilo Tipográfico Internacional.
- Las gráficas psicodélicas de los 60 y 70.
- Las tendencias artísticas y gráficas desde 1945.
- Postmodernismo y Revolución Digital.

Actividades

- -Preguntas cortas con vocabulario específico de la unidad.
- -Comentarios de imágenes, atendiendo a:
 - Catalogación
 - Contexto histórico
 - Descripción formal
 - Conclusión

-Trabajo individual

Este último trabajo será un trabajo sobre los diseñadores gráficos más importantes de la segunda mitad del SXX hasta la actualidad. Pondré un listado y ellos podrán elegir, pero sin repetir, si algún alumno o alumna tiene alguna preferencia por algún diseñador o diseñadora y no está entre los propuestos también podrá hacerlo, siempre y cuando se ajuste a la cronología indicada.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Este trabajo tendrá dos partes una memoria escrita y la otra parte de exposición oral.

Temas transversales

La LOE hace mención del desarrollo de los temas transversales, tomemos como ejemplo artículo 2 del Título Preliminar donde se habla de una educación donde se potencie la formación para la paz, en el respeto de los derechos humanos, se desarrolle la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor del alumnado.

El estudio de la Historia tiene un elevado potencial para contribuir a la formación integral del alumnado, dada su índole humanística. Uno de los métodos para el análisis de la obra de arte (el sociológico) se relaciona con la sociedad que la produjo: su mentalidad, su forma de vida, el pensamiento de la época... su comprensión y conocimiento, nos permite hacer un análisis crítico de sus valores y actitudes, tanto negativas como positivas, que contribuyen a la formación de nuestros/as alumnos/as en valores como la educación moral y cívica, la educación para la paz, la igualdad entre sexos...

Concretamente en el módulo de Historia del Diseño Gráfico se puede aludir a los siguientes temas transversales: *Educación multicultural, Educación para la igualdad de sexos...* fundamental es la *Educación para la paz y la convivencia*. En relación con los valores de la Educación Moral y Cívica. Se centra en los valores de la solidaridad, tolerancia, respeto a la diversidad...se basa también en el desarrollo de la autonomía y la auto confirmación. Pueden centrarse de las posturas intolerantes tales como la xenofobia y el racismo.

Hay diversas unidades donde se pueden abordar tales temas: el arte del s. XX con la irrupción de los ismos y lo que algunos de ellos suponen de contestación al imperialismo, las guerras mundiales, el antisemitismo, el fascismo de entreguerras...

Materiales y recursos específicos de la unidad

Para impartir adecuadamente la asignatura se precisa de un aula con pizarra, proyector de vídeo y ordenador con conexión a Internet, ya que todas las actividades y exposiciones, tanto explicativas como demostrativas se basan en imágenes y vídeos.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- Hollis, R. (1994). El Diseño Gráfico. Una historia abreviada. Destino.
- Meggs, P.B. y Purvis, A.W. (2009). Historia del diseño gráfico. RM.
- Satué, E. I. (2012). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Forma.
- Wilhide, E. (2017). *Diseño toda la historia.* Blume.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

- Fiell, C y Fiell, P. Diseño del siglo XX. Taschen.
- Gelb, I. (1985). Historia de la escritura. Alianza Editorial.
- Larrea, Diana. Tal día como hoy. Mujeres del arte. https://taldiacomohoy.es/;
- a! DISEÑO (2011-2013). http://www.a.com.mx/index.php

Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas
UD1	Primer trimestre
UD2	Primer trimestre
UD3	Segundo Trimestre
UD4	Segundo Trimestre
UD5	Tercer trimestre

Evaluación

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

Criterios de evaluación

- 1. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
- 2. Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.
- 3. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico.
- 4. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórica, la calidad comunicativa y la sensibilidad estética.
- 5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.

Mínimos exigibles

- 1.Identifica y reconoce las características de las diferentes manifestaciones artísticas estudiadas. (CE1)
- 2. Conoce e identifica la obra de los diseñadores más relevantes de los diferentes estilos. (CE2).



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 3. Conoce la evolución tecnológica y cultural en el campo del diseño gráfico y usa la terminología adecuada. (CE3)
- 4.Es capaz de analizar y comentar una imagen, deduciendo su contexto histórico, autor, cronología... por medio de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso. (CE4)
- 5. Compara y diferencia los diferentes estilos y movimientos estudiados. (CE5)

Criterios de calificación

La evaluación específica para el módulo de Historia del Diseño Gráfico será la siguiente:

Se realizarán diferentes pruebas a lo largo del curso, para superar dichas pruebas es necesario obtener la calificación mínima de 5.

- Se valorará participación y asistencia a clase.
- Las pruebas no superadas se podrán recuperar en Junio/ Julio.
- Los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua tendrán que superar el examen final de junio. (20% de asistencia no justificada, se pierde el derecho a evaluación continua).
- A la hora de calificar de cara a la evaluación, se tendrá en cuenta: el progreso en el aprendizaje de los contenidos propuestos, la actitud en clase, la realización de ejercicios, además de su entrega en los plazos previstos.
- Se podrá recuperar mediante pruebas escritas, siempre y cuando la nota sea superior o igual a 5.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Pruebas específicas (exámenes y parciales) 60%, Ejercicios y trabajos 30% Actitud y asistencia 10%	Examen 80% Trabajos 20%	Examen 80% Trabajos 20%





Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación al final de la tercera evaluación. Nueva entrega de ejercicios no superados	Examen de recuperación al final de la convocatoria ordinaria	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 80% Trabajos 20%		

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 este ámbito, las situaciones más características de atención específica al alumnado suelen centrarse en la presencia de alumnos con déficit en su motricidad, con déficit sensorial, con problemas de relación interpersonal, presencia de alumnos extranjeros, alumnos con situaciones sociales y entorno cultural desfavorecido (marginación social, minorías étnicas) y con alumnos con altas capacidades. Estas posibles situaciones son recogidas por la LOE en su artículo 71. Para alumnos con altas capacidades se proponen actividades de ampliación, prestando una especial atención casos de discapacidades sensoriales o motóricas, facilitándole aulas o espacios adecuados, o cualquier otro recurso necesario para el desarrollo del aprendizaje.

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

Actividades extraescolares

Las actividades extraescolares por realizar a lo largo del curso dependerán de las ofertas culturales de entidades públicas o privadas y que serán consideradas por el Departamento y demás órganos del centro en las fechas oportunas para su realización.

Desde esta asignatura se participará en todas aquellas actividades propuestas que sean enriquecedoras para el alumnado.

Se intentará coordinar con el resto del profesorado el desarrollo de visitas a exposiciones, muestras o actividades relacionadas con la creatividad y la difusión de imágenes gráficas.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Calidad y mejora continua

Reforzar la participación del alumnado en clase, repasando y aclarando continuamente los contenidos expuestos. Completar la formación del alumnado con ejercicios y lecturas puntuales que ayuden a potenciar su capacidad analítica, reflexiva y creativa.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Anexo 1: Objetivos generales

- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: IDIOMA EXTRANJERO

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: Silvia Buyé Torruella



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice	
1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 5 5
5.Objetivos del módulo	5
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas	6 8 9 10
7.Distribución temporal	12
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	12 12 13 14 14
9.Atención a la diversidad	15
10.Actividades extraescolares	16
11.Calidad y mejora continua	16
12.Anexos Anexo 1: Objetivos generales	17 17



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Para Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. *Boletín Oficial del Estado, 265*, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435

- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

Dado las características de los estudios que están impartiendo, el idioma inglés es relevante para sus estudios y su posterior trabajo.

3. Métodos pedagógicos

Docencia

La docencia será prioritariamente presencial. El inglés será la lengua vehicular del proceso de enseñanza-aprendizaje y de las tutorías de la asignatura. Todos los comunicados relacionados con la materia que se hagan serán en esta lengua independientemente del canal de comunicación elegido. Si fuera necesario el uso de idiomas diferente al inglés, serían las 2 lenguas oficiales, castellano y valenciano.

Learning by doing será la metodología de trabajo a seguir en la que la lengua pasa a ser la herramienta de trabajo y, no sólo, el objeto de aprendizaje.

Actividades de trabajo presencial



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Las clases centradas en exposición de contenidos teóricos por parte del profesorado serán reducidas al mínimo en pro de la práctica oral y escrita de la lengua. Las explicaciones de las estructuras comunicativas serán facilitadas por escrito, al estilo de tablas muy visuales y de fácil comprensión que puedan ser puestas en práctica casi de inmediato.

Las clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a realizar tendrán dos etapas, durante la primera se facilitarán las instrucciones del trabajo a realizar junto con un ejemplar de modelo a seguir o a evitar, según fuera el caso, siempre en inglés y de forma muy gráfica. También se solucionarán las dudas que hubiere.

Las presentaciones del proyecto se harán en el aula con la ayuda de un PowerPoint o similar y un resumen por escrito con el fin de generar una discusión / debate posterior entre el presentador y la audiencia y de promover el uso oral de la lengua y de ejercer la crítica constructiva. Gran parte del trabajo será tutorizado en el aula con el objetivo de revisar y reforzar la aplicación de los contenidos expuestos.

Normalmente se utilizarán todas las combinaciones grupales requeridas para la actividad y la situación comunicativa, desde individualmente, pasando por grupos de dos o más numerosos o toda la clase.

Se emplearán toda clase de recursos: notas de clase, apuntes del profesorado, libros (ejercicios, gramática, lectura), CDs, vídeos, presentaciones en PowerPoint, páginas web, películas, impresos reales, prensa, diccionarios, etc... En definitiva, cualquier soporte y/ o medio que contenga textos en inglés susceptibles de ser utilizados por el alumnado y/ o el profesorado tanto reales como online.

Trabajo autónomo del alumnado

El trabajo de estudio teórico, las lecturas, las webquest, los ejercicios y la documentación previa para los trabajos prácticos y las memorias se harán individualmente o en grupo por parte del alumnado. Así como el trabajo práctico de aplicación con el fin de completar, ampliar o consolidar las unidades temáticas.

Para la realización de este trabajo, el profesorado proveerá al alumnado con el material necesario (fotocopias de textos, imágenes, dibujos, referencias de material expuesto y/ o producido en clase, páginas web recomendadas, etc.), así como las pautas de presentación, formatos, fechas de entrega, etc. y el necesario apoyo bibliográfico.

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Idioma Extranjero se imparte en el primer y segundo curso del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Consta de un total de 50 horas lectivas por curso, lo que hace un total de 100 horas durante el Ciclo completo. En cada uno de los cursos se imparten 2 sesiones semanales de 50 minutos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Convalidaciones

Artículo 19.- Convalidaciones El módulo formativo de idioma extranjero se podrá convalidar siempre que se acredite, al menos, una de las siguientes situaciones: Tener superado el mismo módulo formativo en un ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño. Acreditar un nivel de conocimiento de la lengua extranjera del módulo formativo de nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Incompatibilidades

Artículo 14.- Evaluación Los módulos formativos de igual denominación en primer y segundo curso, de las enseñanzas reguladas en este decreto, tendrán carácter progresivo. A tal efecto, los módulos formativos de segundo curso serán considerados incompatibles a efectos de evaluación, en el caso de que previamente no se haya superado el de primer curso con la misma denominación.

5. Objetivos del módulo

- 1. Ampliar los conocimientos previos de idioma extranjero.
- 2. Aumentar la comprensión y perfeccionar la expresión oral que permitan una comunicación específica en el ámbito del trabajo que se va a desempeñar.
- 3. Elaborar comunicaciones escritas y traducir textos técnicos específicos relacionados con este ciclo formativo.
- 4. Utilizar diccionarios generales y técnicos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Unidades didácticas (UD)

Contenidos del módulo

Conocimientos del idioma, de carácter oral y escrito, relacionados con el entorno de la especialidad. Aprendizaje del vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el ámbito social, cultural, medioambiental, etc. Análisis y reforzamiento de estructuras morfosintácticas y gramaticales necesarias para la comprensión y traducción de textos relacionados con su ámbito profesional. Elaboración de textos escritos, cartas, currículums, informes, proyectos, memorias de trabajo, presupuestos o cualquier otro tipo de documento habitual en el ejercicio profesional de la especialidad.

LIBRO 1

unit	topic	Reading context	Vocabulary	Function
1	Describing shapes	Memo	Angle, circular, curved, diagonal, line, rectangular, shape, square, straight,triangular	Expressing doubt
2	Describing light	Article	Black, bright, contrast, dark, light, opaque, shade, sharp, translucent, value	Identifying an error
3	Describing Colour	Textbook chapter	Color wheel, complementary color, dull, hue, intensity, pigment, primary color, secondary color, shade,spectrum, vibrant	Making a suggestion



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

4	Describing Placement	Email	Above, across from, below, between, close, far, higher, lower, near, next to,parallel	Asking for opinion
5	Describing style	Review	Balance, cluttered, empty, flow, jagged, pattern, smooth, style, texture, uneven	Disagreeing with opinion
6	Physical materials 1	Webpage	Colored pencil, eraser, ink, marker, paper cutter, pen, pencil, ruler, scissors, tape	Adding information
7	Physical materials 2	Poster	Acrylic, brush, clay, easel, glaze, kiln, oil based, smock, thinner, watercolor	Making an apology
8	Electronic equipment 1	Advice column	Aspect ratio, computer, desktop, display, keyboard, laptop, monitor, mouse, resolution, screen size	Making a comparison
9	Electronic equipment 2	Webpage	Digital camera, DPI, glossy, inkjet printer, laser printer, matte, printer, scanner, scanning area, USB	Reacting to good news
10	Basic actions 1	Email	Design, draw, drop, edit, enlarge, erase, raise, reduce, sketch, stretch	Talking about deadlines
11	Basic actions 2	Memo	Copy, create, darken, fill in, highlight, illustrate, print, reproduce, shade in, tint	Introducing a problem
12	Sketches and drawings	Email	Basic, charcoal, concept, detail, drawing, drawing board, graphite, outline, sketch, sketchpad	Asking about completion
13	Applied Arts	Program description	Applied arts, ceramics, commercial, crat,	Identifying a main



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

			decorative arts, function, industrial design, jewelry, textiles, utility	idea
14	Graphic Arts	Email	Calligraphy, graphic arts, lithography, offset printing, printing ink, printmaking, relief printing, screenprinting, two-dimensional, woodcut	Providing reasons
15	Fine Arts	Poster	Aesthetics, carve, fine arts, fire, medium, painting, piece, sculpture, statue, three- dimensional	Asking about location

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01¹	02	03	04	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
libro 1 Unidades didácticas del 1 al 15	X	X	Х	Х	8,9,13	100%

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
Libro 1. UD 1 a 15	X	х	х	х	х

C.EV.01	Comprender aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
C.EV.02	Comprender comunicaciones de trabajo diario.
C.EV.03	Expresar opiniones personales sobre el campo laboral específico.
C.EV.04	Elaborar mensajes concretos.
C.EV.05	Redactar documentos relacionados con el ámbito profesional.

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Libros de texto de referencia

Se trabajará con el libro de texto de la colección Career Paths, de la editorial británica Express Publishing, distribuida en España por Edebé.:

- EVANS, Virginia, Jenny DOOLEY y Henrietta P. ROGERS. **Art & Design**, Ed. Express Publishing.
- -Curso de autoaprendizaje Inglés de los negocios. ed.Pons
- -English file pre-intermediate ed.Oxford

Diccionarios

Además, se recomiendan los siguientes diccionarios:

Oxford Business (bilingüe)

Oxford Business English Dictionary (monolingüe),

Oxford Study (generalista)

The Oxford-duden Pictorial Spanish and English dictionary.

Material adicional

Videos y películas de nivel inicial.

Se fomentarán las actividades que impliquen colaboración y coordinación con otras asignaturas de índole más práctica, como Proyectos o Medios Informáticos. También se utilizará el ordenador de aula y el material audiovisual del aula.

El alumnado podrá traer sus propios portátiles en los cuales se recomienda que se instale un diccionario digital gratuito como **Wordreference.com**. Dicho diccionario también se podrá instalar como App en dispositivos móviles. El alumnado podrá encontrar los documentos trabajados en clase en el servicio gratuito de alojamiento de archivos Drive.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

PRÁCTICA y CONSULTA:

- -Curso de autoaprendizaje de INGLÉS de los negocios. Ed. Pons (El libro se encuentra en el Dpto de Ciencias Sociales y Legislación)
- -Career Paths, Art & Design. Virginia Evans, Jenny Dooley, Henrietta P. Rogers (El libro se encuentra en el Dpto de Ciencias Sociales y Legislación)

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

-Curso de autoaprendizaje Inglés de los negocios. ed.Pons

-English file pre-intermediate ed.Oxford

-Essential Grammar in use. R. Murphy (elemental, avanzado)

-Grammar in goblets. M.A. Campos, Antonio Lillo, Victor Pina.

-Vocabulary for First Certificate, Barbara Thomas, Laura Matthews.

.

http://www.wordreference.com

http://www.ororotv.com

http://www.bbclearning English.com

http://www.google.com/english

http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

http://openlearn.open.ac.uk

http://www.englishpage.com/

http://www.focusenglish.com/dialogues/conversation

http://esl.about.com/

http://www.talkenglish.com/

http://www.free-english.com/english/Home.aspx

http://www.business-english.com/

http://www.shertonenglish.com/

http://www.examenglish.com/

http://www.nonstopenglish.com/

http://www.hospitalenglish.com/

http://www.5minuteenglish.com/

http://www.spanishdict.com/

http://www.english-daily.com/

http://www.usingenglish.com/reference/idioms/

http://www.englishenglish.com

http://englishenglish.com/englishtest.htm

http://www.1- language.com/



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

7. Distribución temporal

Unidades didácticas	Fechas
Libro 1. UD 1 a 6	Primer trimestre
Libro 1. UD 7 a 11	segundo trimestre
Libro 1. UD 12 a 15	Tercer trimestre

8. Evaluación

La evaluación de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida en los diferentes módulos que componen el ciclo formativo correspondiente. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y actividades programadas para los diferentes módulos profesionales del ciclo formativo. Para hacerlo, será necesaria la asistencia, al menos, al 80% de las clases y actividades previstas en cada módulo. Esta circunstancia tendrá que ser acreditada y certificada por el jefe o la jefa de estudios a partir de los comunicados de faltas de asistencia comunicadas por el profesorado que imparte docencia. El incumplimiento de este requisito supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua en el módulo en el que no se haya conseguido la matrícula.

Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación

- 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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Se realizarán exámenes de contenido gramatical, léxico y de las cuatro destrezas (comprensión y expresión escrita y comprensión y expresión oral) que contabilizará un 50% de la nota final de evaluación. Se necesitará una nota positiva de 5 para poder hacer media con el resto de pruebas de evaluación. Un 40% resultará de la suma de dos proyectos en cada evaluación que contarán con una parte escrita y otra oral a desarrollar por parte del alumnado (al menos uno de los proyectos será de carácter individual). Se exigirá la presentación de ambos proyectos para poder superar la evaluación. El 10% restante lo forman la asistencia, la actitud y el trabajo dentro y fuera de clase.

Exámenes	1º proyecto	2º proyecto	Asistencia,actitud y trabajo
50%	20%	20%	10%

- Un examen o ejercicio no realizado en la fecha indicada sin causa justificada, y presentado en fecha de recuperación, será calificado con 2 puntos menos. Por lo tanto, el alumnado podrá optar a un máximo de 8 puntos.
- El alumnado deberá entregar los trabajos solicitados en tiempo y forma. La asistencia a clase es esencial para asimilación de los contenidos y será valorada en la evaluación con un 10%.
- El alumnado con el módulo Idioma Extranjero pendiente deberá realizar la Prueba Final.
- El profesorado anunciará las fechas y días de los exámenes extraordinarios de julio de manera pública en tablones y listas. El alumnado tiene la obligación de informarse al respecto y de asistir a todas sus pruebas puntualmente.
- En cada evaluación le corresponde como mínimo una recuperación, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

• Se evaluarán, con los perceptivos trabajos o ejercicios, las cuatro habilidades básicas: reading, writing, listening y speaking. El alumnado que tenga suspensa alguna de estas destrezas por dejar la prueba en blanco o no presentarse a ella no podrá aprobar la evaluación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- C. ev. 01 Comprender aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
 - -Mínimos exigibles:
 - Comprende mensajes relacionados con las especialidades expresadas en inglés.
- C. ev. 02 Comprender comunicaciones de trabajo diario.
 - -Mínimos exigibles:
 - -Comprende instrucciones para la elaboración de tareas cotidianas expresadas en inglés
 - -Comprende el sentido general y específico de conversaciones de ámbito laboral
 - -Comprende el funcionamiento de las fórmulas de comunicaciones escritas y orales: memorándums, emails, artículos de prensa, etc.
- **C. ev. 03** Expresar opiniones personales sobre el campo laboral específico.
 - -Mínimos exigibles:

Sabe dar su opinión en inglés sobre cuestiones del ámbito laboral específico.

- C. ev. 04 Elaborar mensajes concretos.
 - -Mínimos exigibles:

Elabora mensajes breves en inglés sobre las cuestiones y situaciones propuestas enfocadas al campo profesional acordes a las pautas establecidas.

- -Utiliza correctamente el vocabulario apropiado a fines específicos formulando frases coherentes con un uso de las estructuras gramaticales que no impide el objetivo de comunicación.
- C. ev. 05 Redactar documentos relacionados con el ámbito profesional.
 - -Mínimos exigibles:

Es capaz de redactar textos profesionales en inglés conforme a un guión orientativo para su consecución.

-Cumple el objetivo comunicativo en forma escrita respetando los criterios y fórmulas típica

Criterios de calificación

- -Exámenes sobre contenidos de las unidades (50%)
- -Proyectos y trabajos que representarán un 40% de la nota final de la evaluación.
- -Asistencia (justificación de faltas), actitud (interés, revisión de errores y aprovechamiento del feedback sobre resultados para implementar herramientas de perfeccionamiento y mejora,



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

participación, colaboración, entrega de trabajos en tiempo y forma) sumará hasta un 10% de la nota final de la evaluación.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Examen 50% Ejercicios 40% Actitud 10%	Examen 100%	Examen 60% Ejercicios 40%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación al final de la tercera evaluación. Nueva entrega de ejercicios no superados	Examen	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 60% Ejercicios 40%		

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

10. Actividades extraescolares

Se tendrá en cuenta la oferta educativa, en cuanto a exposiciones, viajes o conferencias que estén estrechamente relacionados con los contenidos que la asignatura debe desarrollar durante el curso.

11. Calidad y mejora continua

Se tendrán en cuenta las aportaciones reflejadas en la memoria final del módulo del curso anterior. Sería conveniente que el grupo se desdoblara dada la cantidad de alumnado y así favorecer la competencia comunicativa



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia, así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptare al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: MEDIOS INFORMÁTICOS

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

PROFESORADO: D1 y D2_Mª Teresa (Maite) Valverde Pazos



Módulo: Medios informáticos

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice		
Marco legal	3	
Descripción del contexto		
Métodos pedagógicos	3	
Descripción del módulo	3	
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	3	
Convalidaciones	3	
Incompatibilidades	3	
Objetivos del módulo	4	
Unidades didácticas (UD)	5	
Tabla de relación UD-objetivos	5	
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	7	
Desarrollo de las unidades didácticas	9	
UD1: Medios informáticos en la producción gráfica y multimedia.	9	
UD2: Gestión digital del color	9	
UD3: Formatos gráficos	10	
UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial	10	
UD5: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits	11	
UD6: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos	11	
UD7: Programas de composición, edición y producción web.	12	
Distribución temporal	12	
Evaluación	13	
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	13	
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	14	
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	14	
Criterios de calificación	14	
Tabla resumen	14	
Atención a la diversidad	15	
Actividades extraescolares	15	
Calidad v meiora continua	16	



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1. Marco legal

 Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435

- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 8356, de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/

2. Descripción del contexto

En este módulo es muy importante la coordinación con el resto de módulos.

A priori es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo Web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche. La lengua vehicular en la clase será cualquiera de las 2 lenguas oficiales en la Comunidad Valenciana: Valenciano o Castellano.

3. Métodos pedagógicos

El módulo es esencialmente práctico y en él se imparten contenidos generales sobre los medios informáticos aplicados al diseño, así como una introducción general a la informática que servirá de base al resto de módulos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

NOTAS. Recogido de la memoria del curso 23-24

En este ciclo es habitual que el alumnado sea desigual sobre todo en madurez y capacidad de atención. Por lo que se tendrá en cuenta:

- 1º. Realizar propuestas más motivadores.
- 2º. Ejercicios alternativos para aquell@s alumn@s que son hábiles y resuelven con rapidez, evitando así el aburrimiento y la apatia.

Facilitar más recursos online (como se hizo en el primer trimestre del curso 23-24) proque:

- 1º. La gamificación en el aprendizaje ayuda a captar más la atención, sobre todo por la edad de este grupo de alumnos.
- 2º. Dasdas las dificultades de cursos anteriores para disponer desde el comienzo del software profesional Adobe.

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo se imparte en el primer curso. Consta de un total de 100 horas lectivas que corresponden a 2 sesiones semanales, lo que supone un 6,5% de las horas totales del módulo.

Aun siendo módulos distintos, se podría considerar como continuación del mismo, el módulo de ampliación de sistemas informáticos del segundo curso.

Convalidaciones

Se convalida con medios informáticos de ciclos formativos de grado medio y de grado superior.

Incompatibilidades

No tiene ningún tipo de incompatibilidad.

5. Objetivos del módulo

- 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 relación 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 de trabajo.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 4. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
- 5. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
- 6. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
- 7. Producir archivos digitales para la edición web.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	1	2	3	4	5	6	7	8	Objetivos generales	% de cada unidad didáctica respecto a los 8 objetivos del módulo	Relevancia
UD1: Medios informáticos en la producción gráfica y multimedia	х	х	х	х					1	12,5	10
UD2: Gestión digital del color	х				х	х	х	х	2,3	25	5
UD3: Formatos gráficos	х				х	х		х	2,3	25	10
UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial					х	х	х		2	12,5	20
UD5: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits					х	х	х		2	12,5	20
UD6: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos					х		х		2	12,5	15
UD7: Programas de composición, edición y producción web.					х		х		2	7,7	20



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev. ¹	C.Ev.2	C.Ev.3	C.Ev.4	C.Ev.5	C.Ev.6	C.Ev.7	C.Ev.8
UD1: Medios informáticos en la producción gráfica y multimedia	х	х					х	
UD2: Gestión digital del color			х	х		Х	Х	х
UD3: Formatos gráficos				Х		Х	Х	х
UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial					х	х	х	x
UD5: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits					х	Х	Х	х
UD6: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos					х	x	х	x
UD7: Programas de composición, edición y producción web.					х	х		х

¹ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: 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.
- El 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.
- Redes de ordenadores

Actividades

Actividad 1: Elaborar listado de Sw. libre y su equivalente comercial.

Actividad 2: Crear un documento con las especificaciones hardware necesarias para la producción gráfica y multimedia.

Actividad 3: Realizar una línea cronológica sobre la historia de la informática.

Mínimos exigibles

Conocer el equipamiento informático, componentes y sistemas.

Manejar de forma autónoma los diferentes sistemas operativos.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD2: Gestión digital del color

Contenidos

- El color como fenómeno físico: La luz y el color. El objeto y el color. El observador y el color
- Modelos dependientes e independientes de dispositivo.
- Codificación del color
- Atributos del color: matiz, intensidad y saturación

Actividades

Actividad 1: Dibujar la síntesis aditiva y sustractiva del color.

Actividad 2: Crear escalas de colores atendiendo al matiz, intensidad y saturación

Mínimos exigibles

Diferenciar entre los distintos modelos de color y su aplicación.

Realizar correctamente la conversión de color.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

UD3: Formatos gráficos

Contenidos

- Introducción.
- Clasificación.
- Características.
- Aplicaciones

Actividades

Actividad 1: Realizar conversiones entre distintos formatos gráficos y comparar el resultado final. Actividad 2: Crear un documento con un listado en el que establezca el formato según las distintas aplicaciones.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

Aplicar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.

Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.

Cumplir las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial

Contenidos

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

Actividades

Actividad 1: Realización de ilustraciones con las herramientas básicas del software

Actividad 2: Realización de ilustraciones con las herramientas avanzadas

Actividad 3: Elaboración de bocetos para web

Actividad 4: Creación de ilustraciones para su inclusión en la web

Actividad 5: Práctica libre que incluirá lo aprendido durante la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

Cumple la metodología de trabajo y las normas de presentación

Aprovecha y explota las posibilidades del software para la producción de archivos

Cumple los requisitos técnicos y formales establecidos

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades

Las actividades realizadas se adecúan a la propuesta.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

UD5: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits

Contenidos

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

Actividades

Actividad 1: Cambios de resolución y tamaño de archivos orientados a su reproducción

Actividad 2: Realización de montajes con las herramientas básicas del software

Actividad 3: Realización de montajes con las herramientas avanzadas

Actividad 4: Creación de imágenes para su inclusión en la web

Actividad 5: Práctica libre que incluirá lo aprendido durante la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

Cumplir la metodología de trabajo y las normas de presentación

Aprovechar y explotar las posibilidades del software para la producción de archivos

Cumplir los requisitos técnicos y formales establecidos

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades

Las actividades realizadas se adecúan a la propuesta.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

UD6: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos

Contenidos

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

Actividades

Actividad 1: Maquetación de documentos para impresión.

Actividad 2: Creación de documentos interactivos

Actividad 3: Práctica libre que incluirá lo aprendido durante la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

Cumplir la metodología de trabajo y las normas de presentación

Aprovechar y explotar las posibilidades del software para la producción de archivos

Cumplir los requisitos técnicos y formales establecidos

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades

Las actividades realizadas se adecúan a la propuesta.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

UD7: Programas de composición, edición y producción web.

Contenidos

- Prototipado de entornos web apoyándose en la imagen bitmap y vectorial.
- Introducción. Entorno. Herramientas. Importación/exportación de archivos

Actividades

Actividad 1: Creación de bocetos para web

Actividad 2: Práctica libre que incluirá lo aprendido durante la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

Cumplir la metodología de trabajo y las normas de presentación

Aprovechar y explotar las posibilidades del software para la producción de archivos

Cumplir los requisitos técnicos y formales establecidos

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Aplicar correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades

Las actividades realizadas se adecúan a la propuesta.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector y equipo del docente y material digital. A las características propias del módulo y del ciclo hay que sumar que se trata del primer curso por loi que es imprescindible que el alumnado disponga de equipos informáticos en el aula y software específico profesional de Adobe (Illustrator, Indesign, Photoshop).

Desarrollar la UD07 con el software de prototipado XD o Figma.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Diversas fuentes de internet en sitios especializados, apuntes del docente.

7. Distribución temporal

Unidades didácticas	Temporalización
UD1: Medios informáticos en la producción gráfica y multimedia	Transversal
UD2: Gestión digital del color	Transversal
UD3: Formatos gráficos	Transversal
UD4: Software específico de diseño gráfico: Imagen vectorial	1 trimestre
UD5: Software específico de diseño gráfico: Imagen de mapa de bits	1 y 2 trimestre
UD6: Software específico de diseño gráfico: Maquetación de documentos	2 y 3 trimestre



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD7: Programas de composición, edición y producción web.	3 trimestre

8. Evaluación

Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación

- 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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

Se valorará la capacidad del alumnado para:

• **C.Ev.01** Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.

Mínimos exigibles:

Valora la importancia de las nuevas tecnologías en el desarrollo de su trabajo.

• C.Ev.02 Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.

Mínimos exigibles:

Reconoce las funcionalidades que tiene cada uno de los componentes para el buen desarrollo de su trabajo profesional

 C.Ev.03 Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.

Mínimos exigibles:

Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño.

 C.Ev.04 Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

Mínimos exigibles:

Conocer las características y diferencias de los formatos de imagen digital vectorial y bitmap.

 C.Ev.05 Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.

Mínimos exigibles:

Cumple los requisitos técnicos y formales establecidos.

Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuesta.

• C.Ev.06 Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.

Mínimos exigibles:

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual

Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

 C.Ev.07 Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.

Mínimos exigibles:

Utiliza adecuadamente los recursos y posibilidades que las aplicaciones específicas para los procesos de edición web ofrecen.

 C.Ev.08 Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.

Mínimos exigibles:

Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo Investiga y resuelve problemas de forma autónoma.

Criterios de calificación

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

• La calificación final será la media ponderada de las pruebas teórico-prácticas y las actividades propuestas. Actividades 70% y las pruebas teórico/prácticas en un 30%.

La calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:

- Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad, cada indicador tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica para superar la evaluación.
- Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
- 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 y se requerirá una actividad adicional.

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.

La calificación será la media ponderada de las actividades propuestas a lo largo del curso: 100%. En el caso de realizarse pruebas teórico-prácticas, estas puntuarán el 30% quedando la ponderación de las actividades prácticas en un 70%.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

El alumnado que pierda la evaluación continua deberá presentarse a una prueba teórico -práctica que contemplará todos los contenidos mínimos del módulo, siendo la nota del examen la calificación final.

Alumnado que ha promocionado a 2º curso con este módulo pendiente

Se creará una plataforma para proponer prácticas a realizar durante el curso y se dará acceso a los/las alumnos/as con el módulo pendiente.

Se propondrá una práctica cada mes. 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 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, estas 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.

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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Examen 30% Actividades 70%	Examen 30% Actividades 70%	Examen 100%
Criterios y procedimientos de recuperación	Recuperación de los exámenes suspendidos. Entrega prácticas pendientes y una práctica adicional.	Recuperación de los exámenes suspendidos. Entrega prácticas pendientes y una práctica adicional.	Examen de recuperación
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen teórico y práctico 100%	Examen teórico y práctico 100%	



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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

10. Actividades extraescolares

Para completar la formación académica, tanto del profesorado como del alumnado, se ve conveniente realizar en la medida de lo posible, las siguientes actividades complementarias y extraescolares si el ritmo del curso lo permite (el tiempo y recursos necesarios se irán definiendo conforme se concreten las actividades):

COMPLEMENTARIAS:

Exposición de ciertos trabajos o proyectos destacables de los alumnos en el propio centro educativo o fuera de él, según convenios.

EXTRAESCOLARES (dependiendo del calendario y horario de las mismas):

Visitas a museos, 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 módulo: 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.

11. Calidad y mejora continua

La evaluación de la práctica docente se realizará mediante un cuestionario o conversación con el alumnado.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Se evaluarán aspectos tales como:

- Aspectos generales: Organización, contenidos, planteamiento y desarrollo de los proyectos, el profesor/a.
- Autoevaluación del alumnado: Participación, asistencia, grado de satisfacción, implicación
- Grado de interés, Grado de motivación, Asimilación de los contenidos, Aplicación al resto de los módulos
- Valoración global.
- Aspectos positivos y propuestas de mejora.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: MULTIMEDIA

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

PROFESORADO:
Miguel Ángel Cejudo /
miguelcejudo@easda.es /



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Índice

1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	4
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 4 5
5.Objetivos del módulo	5
 6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas UD1: Introducción al Multimedia. Concepto, tipología, contenidos. UD2: Introducción al lenguaje y narrativa audiovisual. UD3: Introducción al montaje. Edición y postproducción de vídeo. Exportación de vídeo en distintos formatos. UD4: Elaboración de un producto audiovisual. UD5: Introducción al tratamiento digital del audio. 7.Distribución temporal 	6 7 8 8 9 10 12 14
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	16 16 16 16 18 21
9.Atención a la diversidad	22
10.Actividades extraescolares	22
11.Calidad y mejora continua	22
12.Anexos Anexo 1: Obietivos generales	23



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 15 de julio de 2022, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2022-2023 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 9384, de 17 de julio de 2022. https://dogv.gva.es/datos/2022/07/22/pdf/2022 6871.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*, 8356, de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/

2. Descripción del contexto

Alicante es una ciudad de tamaño medio, orientada al mar, que disfruta de un clima mediterráneo, por lo que hace de la actividad turística su mayor fuente de ingresos. El tejido industrial es débil, como consecuencia de la crisis sistémica actual. Si bien encontramos varios polígonos industriales en funcionamiento, también hay avenidas que exhiben las consecuencias de la crisis del ladrillo: fincas enormes cuya construcción está paralizada. Les Fogueres ponen la nota tradicional y folclórica, a la vez que generan un tejido empresarial que se nutre de los profesionales de las Fallas de Valencia. A unos pocos kilómetros del campus universitario de San Vicente del Raspeig se sitúa l'Escola d'Art i Disseny d'Alacant. La EASDA cuenta con una larga trayectoria en la formación creativa y artística de Alicante. A lo largo de estas décadas, la escuela se ha transformado y ampliado para adaptarse a la sociedad del momento y ofrecer lo mejor a su alumnado.

En este sentido, hoy es inconcebible cualquier estrategia comunicativa exitosa publicitaria y de interacción social en todos los ámbitos y sectores (artístico, educativo, empresarial y privado) que no incluya la imagen y el audiovisual como elementos centrales. Por ello la trascendencia es global y transversal más allá de un ámbito profesional o geográfico concreto. Por lo tanto esta asignatura además de intervenir en la formación de la competencia comunicativa del alumnado, tiene que contribuir a la formación general del mismo con el objetivo de que esta materia le facilite



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

una mayor comprensión del presente y del mundo que le rodea. Consideramos que la alfabetización audiovisual es fundamental, ya que la sociedad en la que vivimos es la sociedad de la información y ésta es multimedia.

Atendiendo además al perfil profesional particular del alumnado de Gráfica Publicitaria, se considera relevante que adquiera conocimientos y prácticas del lenguaje audiovisual ya que tendrá que desarrollar su carrera profesional en un mundo multimedia, audiovisual e interactivo.

3. Métodos pedagógicos

El módulo de Multimedia persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente práctica, en la que el estudiante adquiera los conocimientos y las destrezas en el manejo de las herramientas a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa.

Debido a su enfoque profesional, se hace especial hincapié en la realización audiovisual, en sus consideraciones técnicas necesarias y también en su lenguaje y su expresión. Las actividades y enseñanzas de este módulo se han adaptado al tipo de conocimientos audiovisuales que requiere cualquier profesional al cargo de la construcción de una página web u otra clase de plataforma o aplicación interactiva. De ese modo el aprendizaje en este módulo garantiza la creación, publicación y distribución adecuada de materiales audiovisuales.

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo Multimèdía se impartirá en los dos cursos del ciclo. Consta de un total de 250 horas lectivas, distribuidas en 4 sesiones semanales en el primer curso y 6 sesiones el segundo, equivalentes a 13 créditos ECTS que corresponde al 15% de horas impartidas en los dos cursos. Este primer curso, el módulo se impartirá en 4 sesiones semanales, dos días a la semana de dos sesiones cada uno.

Convalidaciones

El módulo de Multimedia es convalidable con la asignatura de Bachiller llamada Cultura Audiovisual. Además, es convalidable con Lenguaje y Tecnología Audiovisual (ciclos: Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual)

Incompatibilidades

El módulo de Multimedia en el primer curso no tiene ningún tipo de incompatibilidad.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

5. Objetivos del módulo

- 1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
- 2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
- 3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
- 4. Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
- 5. Insertar elementos multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

6. Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01¹	02	03	04	05	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD1 Introducción al Multimedia. Concepto, tipología, contenidos.	Х	X				4,9,12	15 %
UD2 Introducción al lenguaje y narrativa audiovisual.	х					4,5,12,11	20 %
UD3 Introducción al montaje. Edición y postproducción de vídeo. Exportación de vídeo en distintos formatos.		Х	Х	Х		1,2,6,8,10,11	25 %
UD4 Elaboración de un producto audiovisual.		X	Х	X		1,2,7,8,10,11	30 %
UD5 Introducción al tratamiento digital del audio.		Х	Х	Х	Х	1,2,7,8,10,11	10 %

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
UD1 Introducción al Multimedia. Concepto, tipología, contenidos.	Х				
UD2 Introducción al lenguaje y narrativa audiovisual.	Х				х
UD3 Introducción al montaje. Edición y postproducción de vídeo. Exportación de vídeo en distintos formatos.		х	Х	Х	
UD4 Elaboración de un producto audiovisual		х	х	Х	х
UD5 Introducción al tratamiento digital del audio.		Х	Х	Х	Х

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Introducción al Multimedia. Concepto, tipología, contenidos.

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre la web 3.0 y redes sociales.

Contenidos

- 1. El origen del Multimedia y sus características.
- 2. Tipos de información multimedia y sus usos.
- 3. Dispositivos para la creación de contenidos digitales multimedia.
- 4. Los proyectos multiplataforma. Contenidos audiovisuales en las redes sociales.

Actividades

Analizar los elementos que intervienen en la composición de un diseño web o aplicación móvil y su contenido multimedia a través de un informe que deberá entregarse y ser expuesto en clase por cada alumno/a.

Visionado y reflexión en el aula del documental "El dilema de las redes" de la plataforma Netflix.

Temas transversales

La influencia de las redes sociales, su adicción, la veracidad de sus contenidos y los efectos sobre nuestra autoestima.

Mínimos exigibles

- Comprende el concepto de multimedia y su evolución.
- Identifica las características de los elementos multimedia que se pueden integrar en páginas web.
- Emplea la terminología propia de los proyectos multimedia.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector, ordenador con conexión a internet, presentación, bibliografía.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios. La imagen de la era digital. Paidós Comunicación. Barcelona, 2005

GIMENEZ PRADO, Ferran. Tic y tecnologías multimedia. UOC Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona, 2013

Orlowski, Jeff. El dilema de las redes sociales. 1.78:1, Documental. NETFLIX, 2020.

Zambrano Rodriguez, Douglas Francisco. «MULTIMEDIA». Educativa. Monografías (blog), s. f. https://www.monografías.com/trabajos10/mmedia/mmedia#escuelas.

UD2: Introducción al lenguaje y narrativa audiovisual.

Conocimientos previos

No se requieren conocimientos previos.

Contenidos

- 1. Introducción al lenguaje y la narrativa audiovisual.
- 2. Las unidades narrativas.
- 3. Tipología de planos, composición y movimientos de cámara.
- 4. El raccord y el eje de acción.
- 5. El tiempo audiovisual.
- 6. El lenguaje audiovisual de las redes sociales.

Actividades

Clase teórico-práctica. Visualización de filmografía y estudio de casos. Grabación de planos y realización de vídeos.

Temas transversales

Sostenibilidad y storytelling

Mínimos exigibles

• Emplea el lenguaje propio de la narrativa audiovisual.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

 Aplica las posibilidades expresivas y técnicas del lenguaje audiovisual a la creación de proyectos audiovisuales, tanto propios como por encargo.

- Emplea el lenguaje propio de la narrativa audiovisual.
- Comprende los fundamentos comunicativos y estéticos del lenguaje audiovisual para diferentes plataformas visuales y redes sociales.
- Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
- Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
- Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector, dispositivos de grabación (cámaras de foto o vídeo, móviles).

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico, MARTÍNEZ ABADÍA, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. 1999.

CANET, Fernando, y Josep Prósper. Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos. Madrid: Editorial Síntesis. 2009.

KATZ, Steven D. Plano a plano, de la idea a la pantalla : dirección I. Plot Ediciones, 2002.

LÓPEZ CANICIO, Gemma. Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración. Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, 3 (2019)

ZURITA, Jose Luís. El engagement y las nuevas narrativas en el diseño de la comunicación digital. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, Ediciones Complutense. 2018

UD3: Introducción al montaje. Edición y postproducción de vídeo. Exportación de vídeo en distintos formatos.

Conocimientos previos

Unidades anteriores y conocimientos básicos sobre redes sociales.

Contenidos

- 1. El programa de edición no lineal: introducción a Adobe Premiere.
- 2. La creación de contenido multiplataforma.
- 3. El montaje, concepto, características y posibilidades creativas.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

4. Edición y posproducción de vídeo.

5. Formatos de vídeo digital. Exportación y códecs para su difusión en diferentes medios (televisión, internet y redes sociales).

Actividades

Clase teórico-práctica. Explicación docente en el aula y realización simultánea de ejercicios prácticos. Estudio de casos.

Trabajo individual y grupal supervisadas por el docente (ejercicios prácticos en Adobe Premiere). Exportar un vídeo para su uso multiplataforma.

Temas transversales

Comunicación inclusiva y equidad en plataformas multimedia.

Mínimos exigibles

- Conoce los modelos de distribución de contenidos multimedia más utilizados.
- Determina los fundamentos de la imagen, sonido y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas más comunes de edición y postproducción de imagen y sonido en sus dimensiones técnica y creativa.
- Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
- Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
- Explora las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual en soportes digitales.
- Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva.
- Comprende, identifica y aplica los conceptos de interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual y legibilidad en contenidos multiplataforma.
- Demuestra capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos comunicativos.
- Aplica las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información.
- Comunica de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con el Multimedia.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector, ordenadores con el software necesario instalado (Adobe Premiere, Adobe Encoder)



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

BOTÉ, Juan-José. Vídeo para redes sociales. Guía de iniciación en la publicación y difusión. Editorial UOC, 2019

PARDO, Alejandro. Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. EUNSA, 2014

Guía de Adobe Premiere Pro. «Guía del usuario de Premiere Pro.» Educativa, 2022. https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html.

UD4: Elaboración de un producto audiovisual.

Conocimientos previos

Unidades anteriores.

Contenidos

- 1. Inicio de los preparativos para la producción de un producto audiovisual.
- 2. El guión, tipo de narraciones para el audiovisual y definición de las distintas etapas.
- 3. De la idea a la conceptualización: el storyboard.

Actividades

Combinación de ejercicios teórico-prácticos. El planteamiento de estos seguirá el siguiente proceso:

- 1- Explicación y debate en el aula.
- 2- Presentación de esquemas y proyección de ejemplos.
- 3- Análisis de guiones audiovisuales, tanto narrativos como técnicos.
- 4- Realización de un guión para un producto audiovisual para una web.
- 5- Realización de un video con ese guión.

Temas transversales

Comunicación inclusiva y equidad en plataformas multimedia.

Mínimos exigibles

• Conoce los modelos de distribución de contenidos multimedia más utilizados.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

 Determina los fundamentos de la imagen, sonido y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas más comunes de edición y postproducción de imagen y sonido en sus dimensiones técnica y creativa.

- Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
- Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
- Explora las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual en soportes digitales.
- Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva.
- Comprende, identifica y aplica los conceptos de interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual y legibilidad en contenidos multiplataforma.
- Demuestra capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos comunicativos.
- Aplica las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información.
- Comunica de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con el Multimedia.
- Emplea el lenguaje propio de la narrativa audiovisual.
- Aplica las posibilidades expresivas y técnicas del lenguaje audiovisual a la creación de proyectos audiovisuales en soportes digitales, tanto propios como por encargo.
- Comprende los fundamentos comunicativos y estéticos del lenguaje audiovisual para diferentes plataformas visuales y redes sociales.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector, ordenadores con software para escribir, papel, lápiz, bibliografía, artículos y apuntes.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

MCKEE, Robert. El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Editorial Alba. Barcelona, 2007.

FERNÁNDEZ DIEZ, Federico; MARTÍNEZ ABADÍA, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. 1999.

GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. Manual para la realización de storyboards. 1.ª ed. Universidad Politécnica de Valencia, 2006.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

UD5: Introducción al tratamiento digital del audio.

Conocimientos previos

El alumnado se encuentra parcialmente introducido en el tratamiento del audio. Sobre todo en cuanto a los formatos. En esta unidad pretendemos afianzar los conocimientos en cuanto a la edición profesional del audio para productos multimedia.

Contenidos

- 1. Extracción del audio de fuentes externas.
- 2. Grabación de audio de forma autónoma con un equipo doméstico.
- 3. Edición de audio y exportación para un posterior multimedia.
- 4. Exploración de distinto software gratuito (*Audacity) y de pago (*Audition) para su uso en el aula.

Actividades

Combinación de ejercicios teórico-prácticos. El planteamiento de estos seguirá el siguiente proceso:

- 1- Explicación en el aula.
- 2- Presentación del software para la extracción, captación y modificación del audio.
- 3- Realización de ejercicios de edición de audio destinado al multimedia.
- 4- Importación del audio final a un software audiovisual.

Temas transversales

Comunicación inclusiva y equidad en plataformas multimedia.

Mínimos exigibles

- Conoce los modelos de distribución de contenidos multimedia más utilizados.
- Determina los fundamentos de la imagen, sonido y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas más comunes de edición y postproducción de imagen y sonido en sus dimensiones técnica y creativa.
- Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
- Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
- Explora las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual en soportes digitales.
- Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva.
- Comprende, identifica y aplica los conceptos de interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual y legibilidad en contenidos multiplataforma.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

 Demuestra capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos comunicativos.

- Aplica las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información.
- Comunica de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con el Multimedia.
- Emplea el lenguaje propio de la narrativa audiovisual.
- Aplica las posibilidades expresivas y técnicas del lenguaje audiovisual a la creación de proyectos audiovisuales en soportes digitales, tanto propios como por encargo.
- Comprende los fundamentos comunicativos y estéticos del lenguaje audiovisual para diferentes plataformas visuales y redes sociales.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Proyector, ordenadores con software para escribir, papel, lápiz, bibliografía, artículos y apuntes.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Gustems, Josep. Música y audición en los géneros audiovisuales. Universidad De Barcelona, 2014.

Audacity 3.1.0 Manual. «Audacity Manual Contents». Educativa, s. f. https://manual.audacityteam.org/.

Guía de Adobe Audition. «Guía del usuario de Audition.» Educativa, 2022. https://helpx.adobe.com/es/audition/user-guide.html.

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas
UD1	Primer trimestre
UD2	Primer trimestre
UD3	Primer y segundo trimestre
UD4	Segundo trimestre
UD5	Tercer trimestre



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

8. Evaluación

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- **C.Ev.01** Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
 - Mínimos exigibles:
 - Comprende el concepto de multimedia y su evolución.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

■ Identifica las características de los elementos multimedia que se pueden integrar en páginas web.

- Emplea la terminología propia de los proyectos multimedia.
- **C.Ev.02** 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.
 - Mínimos exigibles:
 - Aplica las posibilidades expresivas y técnicas del lenguaje audiovisual a la creación de proyectos audiovisuales, tanto propios como por encargo.
 - Comprende los fundamentos comunicativos y estéticos del lenguaje audiovisual para diferentes plataformas visuales y redes sociales.
 - Emplea las herramientas y técnicas más comunes de edición y postproducción de imagen en sus dimensiones técnica y creativa.
 - Explora las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual en soportes digitales.
 - Exporta los archivos para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
- C.Ev.03 Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio web.
 - Mínimos exigibles:
 - Conoce los modelos de distribución de contenidos multimedia más utilizados.
 - Determina los fundamentos de la imagen, sonido y video digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas más comunes de edición y postproducción de imagen y sonido en sus dimensiones técnica y creativa.
 - Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
 - Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
 - Explora las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del lenguaje audiovisual en soportes digitales.
 - Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva.
- **C.Ev.04** Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
 - Mínimos exigibles:
 - Comprende, identifica y aplica los conceptos de interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual y legibilidad en contenidos multiplataforma.
 - Demuestra capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos comunicativos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Aplica las técnicas necesarias para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información.

- Comunica de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con el Multimedia.
- C.Ev.05 Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte Web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.
 - Mínimos exigibles:
 - Emplea el lenguaje propio de la narrativa audiovisual.
 - Aplica las posibilidades expresivas y técnicas del lenguaje audiovisual a la creación de proyectos audiovisuales en soportes digitales, tanto propios como por encargo.
 - Comprende los fundamentos comunicativos y estéticos del lenguaje audiovisual para diferentes plataformas visuales y redes sociales.
 - Exporta el vídeo digital para su difusión multiplataforma con los formatos adecuados.
 - Soluciona los problemas que surgen a la hora de desarrollar un contenido digital.
 - Se integra dentro de grupos de trabajo y colabora con una actitud proactiva, además de cumplir con el cronograma establecido en la ejecución de los ejercicios.

Criterios de calificación

La asistencia **presencial a las clases lectivas** continuada es fundamental para alcanzar los objetivos de la asignatura. La asistencia se controlará mediante una hoja de firmas que completará el profesorado y no se admitirá el acceso al aula, sin causa justificada, una vez cerrada la puerta por parte del profesor a los 5 minutos del inicio de la misma para evitar interrupciones.

La falta de puntualidad en la asignatura supone una pérdida del tiempo de trabajo a realizar en el aula, y que resulta difícil recuperar. Piensa que algunas actividades son grupales. Los audiovisuales suelen ser realizados en equipo. El esfuerzo individual repercute en el buen resultado grupal. Por tanto, los retrasos y las ausencias injustificadas repercutirán en una disminución de la nota, pérdida de evaluación continua y probablemente en la calidad del proyecto.

La asignatura no proporciona todo el **material**. El alumnado está obligado a llevar, cuadernos y bolígrafos para anotar apuntes, USB para realizar copias de las capturas y proyectos, más otro tipo de material según sea la naturaleza del proyecto. Para los ejercicios de edición de vídeo el alumnado deberá venir a la escuela provisto de un ratón y auriculares.

El único medio de entregas es la plataforma Moodle. Cada entrega es rigurosa en hora y



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

fecha establecida.

Cualquier detección de **plagio** en trabajos, exámenes o ejercicios prácticos equivaldrá a un suspenso y será necesario repetir la entrega o el examen.

En las sesiones lectivas se revisará el trabajo autónomo del alumno/a y se prestará atención directa en el aula.

En el aula es necesario mantener una **actitud** de trabajo y respeto siempre:

- Cualquier falta de respeto en la convivencia y a lo largo del curso en la asignatura, supone una disminución de nota en la parte de comportamiento. En función del nivel de gravedad del mal comportamiento se hará saber a la dirección del centro para tomar las medidas necesarias.
- Queda prohibido el **uso de teléfonos** móviles para cualquier tipo de comunicación, vía mensaje de chat, nota de voz, videollamada o llamada.
- Por el motivo anterior, en el tiempo de la asignatura, tanto para sesiones teóricas como prácticas, será penalizada cualquier persona que se esté comunicando en chats, redes sociales, u otro tipo de aplicación en dispositivos inteligentes o PC.
- En casos de fuerza mayor, quien necesite hacer uso de un teléfono para comunicarse, deberá salir del aula, pidiendo permiso para hacerlo, o esperar a la hora del recreo.

A. El alumnado que sigue la evaluación continua en la convocatoria ordinaria será evaluado de la siguiente manera:

1.-Trabajos teórico-prácticos. Se propondrá la ejecución de diferentes trabajos a lo largo del curso, de tipo teórico, práctico y/o teórico-práctico, que se llevarán a cabo tanto en el aula como fuera de ella y podrán ser de realización individual o colectiva, según criterio de los docentes.

Estos trabajos serán de carácter obligatorio para poder aprobar la asignatura y se requerirá una **nota mínima de 5** en cada uno de ellos para poder calcular las notas medias. Si el alumno o alumna suspende alguno de estos trabajos, lo podrá recuperar durante la evaluación correspondiente o en evaluaciones sucesivas hasta la fecha de entrega final, que se establecerá por el profesor.

El plazo límite de presentación de todos los trabajos se establecerá por parte del profesorado. De no entregarse en fecha (un día después se considera fuera de plazo), el alumnado podrá optar a una calificación máxima de 7 en ese trabajo en concreto. El alumno o alumna que no pueda, por causa justificada, asistir personalmente a la entrega del trabajo, podrá autorizar a alguien o hacerlo antes de la fecha. Las justificaciones se enviarán por Itaca para que quede constancia con el documento que lo acredite.

Los trabajos realizados a lo largo del curso **deberán contar con el seguimiento del profesorado**. En caso de no ser así, no se admitirán para su calificación en la evaluación. Se establecerá un cronograma que el alumno debe respetar y que el profesorado irá completando conforme se vayan efectuando las entregas.

En ningún caso se aceptará un trabajo que no se ajuste a la forma o al formato de entrega.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Entregar no equivale a aprobar. Es necesario presentar los audiovisuales de calidad y acorde a los criterios de realización y evaluación.

Los trabajos que sean grupales serán calificados **individualmente**, por lo que la nota variará en función del trabajo particular de cada uno de ellos.

Todas las pruebas evaluables son recuperables en la siguiente evaluación, en la cual, el alumnado podrá presentar las pruebas de evaluación que no hayan sido presentadas o que no hayan alcanzado la calificación mínima exigida (5 sobre 10 en cada uno de los casos). Estos trabajos supondrán un **70**% de la nota final.

En la evaluación, se valorará la implicación, actitud, comportamiento y proactividad hacia el aprendizaje y el trabajo colaborativo en las sesiones teórico-prácticas, así como la creatividad.

2.- Examen. En cada evaluación se hará, al menos, un examen teórico-práctico para evaluar la adquisición de los objetivos y contenidos del módulo por parte del alumnado. El examen representará un **30%** de la nota final. Conforme se vayan dando contenidos, se irán incluyendo en los sucesivos exámenes y siempre se preguntarán cuestiones de evaluaciones anteriores al comprender que se trata de una asignatura continua.

Si se suspende un examen, se recuperará en la misma evaluación si da tiempo o en la evaluación siguiente.

La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.

B. En el caso de que el alumnado no haya asistido a un mínimo de un 80% de las sesiones presenciales y, por tanto, haya perdido la evaluación continua, deberá seguir las siguientes pautas:

Los alumnos con más de un **20% de faltas de asistencia no justificadas** a lo largo del curso **perderán el derecho a la evaluación continua** debiendo presentarse a la convocatoria ordinaria. Solo se justificarán las faltas debidamente acreditadas. El alumno deberá entregar y aprobar:

- 1. Entrega de un trabajo final, que incluirá todos los conceptos dados en clase (con una ponderación de un 60%).
- 2. Examen teórico-práctico (con una ponderación de un 40%) de todos los conceptos vistos en clases.

Serán calificados con No Presentado sólo los alumnos/as que no entreguen ninguno de los trabajos exigidos ni realicen el examen. Los que entreguen, al menos, un ejercicio, independientemente de que realicen o no el examen, serán calificados con la nota correspondiente de la parte práctica. Por tanto, para obtener No Presentado el alumno/a no debe entregar ninguna práctica ni realizar el examen. Este criterio será válido para las dos convocatorias.

El alumnado que suspenda la convocatoria ordinaria, es decir, que obtenga una calificación final inferior a 5, podrá concurrir a la <u>convocatoria extraordinaria</u> correspondiente.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria se requerirá del alumnado que supere un examen teórico-práctico final. Además deberá presentar, ese mismo día un trabajo que el profesorado comunicará una vez publicadas las calificaciones en Itaca.

En la convocatoria extraordinaria, el examen supondrá el 40% y los trabajos, un 60%.

-Los alumnos y alumnas con la materia pendiente realizarán un examen teórico-práctico y un trabajo audiovisual práctico que determinará el profesorado. El alumnado deberá seguir todas las fases del proceso de producción audiovisual. El trabajo consistirá en la realización de un guión publicitario, briefing, grabación y postproducción. El alumno deberá acudir a las horas del grupo matriculado para hacer un seguimiento del mismo. Además, durante el mes de octubre el profesorado comunicará a los alumnos todas las características del mismo en la clase, de forma presencial.

La fecha de entrega del trabajo y la realización del examen se hará en fecha que determine el profesorado.

El examen supondrá el 40% de la nota y el trabajo un 60%.

-Los alumnos y alumnas que se encuentren en <u>convocatoria de gracia</u>, realizarán un examen teórico-práctico y un trabajo audiovisual práctico que determinará el profesorado. El alumnado deberá seguir todas las fases del proceso de producción audiovisual.

La fecha de entrega del trabajo y la realización del examen se hará en fecha que determine el profesorado.

El examen supondrá el 40% de la nota y el trabajo un 60%.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Ejercicios 70% Examen 30%	Ejercicios 60% Examen 40%	Ejercicios 60% Examen 40%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación en la evaluación siguiente. Nueva entrega de ejercicios no superados	Examen de recuperación en la evaluación siguiente. Nueva entrega de ejercicios no superados	
Criterios y procedimientos si se	Ejercicios 60% Examen 40%		



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

pierde la evaluación continua		

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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

10. Actividades extraescolares

Asistencia a exposiciones de fotografía, video-instalaciones que se celebren en la EASDA o en otras ciudades.

Asistencia a seminarios, ponencias, debates y tertulias.

Participación en actividades del propio departamento o de otros.

11. Calidad y mejora continua

Con el fin de alcanzar la calidad y la mejora continua esta programación no se concibe como un documento estanco, sino vivo y dinámico. Concebido con el propósito de adaptarse tanto a la idiosincrasia del alumnado, como a los posibles condicionantes tecnológicos y logísticos que pudieran surgir durante el curso.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabaio.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 11. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 12. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

22 / 23

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: TIPOGRAFÍA

Curso: Primero

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: JULIO MAS PARRA VIRGINIA MURCIA GARCÍA



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice

1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo	4
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	4
Convalidaciones	4
Incompatibilidades	4
5.Objetivos del módulo	4
6.Unidades didácticas (UD)	6
Tabla de relación UD-objetivos	6
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	7
Desarrollo de las unidades didácticas	8
UD1: Historia: origen y evolución de la escritura	8
UD2: Letra	9
UD3: Texto	10
UD4: Composición y maquetación	11
UD5: Tipografía como imagen	11
UD6: Tipografía en pantalla	12
7.Distribución temporal	13
8.Evaluación	14
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	14
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	14
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	14
Criterios de calificación	15
Tabla resumen	17
9. Atención a la diversidad	17
10. Actividades extraescolares	18
11.Calidad y mejora continua	18
12. Anexos	18
Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo	10



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

La EASDA ofrece la posibilidad del estudio de enseñanzas oficiales en los ámbitos del diseño, la creación y las artes plásticas, además de titulaciones superiores de Grado de Diseño. El contexto socioeconómico de la ciudad de Alicante donde se ubica dicho centro es de una zona costera con industria, eminentemente turística y de servicios.

El ciclo de APGIN es un título de interés para el alumnado que quiere iniciarse en el ámbito tecnológico y de los medios digitales. En la provincia hay muchas pequeñas empresas dedicadas al desarrollo web y a la comunicación digital, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche.

3. Métodos pedagógicos

El módulo persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente práctica, en la que el/la estudiante adquiera los conocimientos y las destrezas en el manejo de las herramientas a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa. Para ello se



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

expondrá la parte teórica acompañada de la resolución práctica de actividades tutorizadas por la persona docente.

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Tipografía se imparte en el primer curso del ciclo. Consta de un total de 100 horas lectivas que corresponden a 2 sesiones semanales de 2 horas cada una. Con respecto al primer curso las horas de este módulo suponen un 15,3% del total.

Convalidaciones

Según el DECRETO 178/2014 el módulo de tipografía es convalidable con:

a) De ciclos formativos de grado superior:

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Recursos gráficos y tipográficos (Ciclos: Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual)	Tipografía

b) De ciclos formativos de grado medio:

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio	Módulos que se convalidan
Tipografía	Tipografía

Incompatibilidades

El módulo de Tipografía no tiene ningún tipo de incompatibilidad.

5. Objetivos del módulo

- 1. Conocer la evolución histórica de la tipografía.
- 2. Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
- 3. Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
- 4. Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.
- 5. Conocer las medidas tipográficas y su utilización.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.

- 7. Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño web y/o multimedia.
- 8. Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6.Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01¹	02	03	04	05	06	07	08	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD1: Historia: origen y evolución de la escritura	Х	Х							2, 3,	10 %
UD 2. Letra	Х	Х							2, 5	10 %
UD 3. Texto		Х	Х	Х	Х				2, 5	15 %
UD 4. Composición y maquetación				Х	Х	Х	Х	Х	2, 5, 7	25 %
UD 5. Tipografía como imagen			Х						2,	15 %
UD 6. Tipografía en pantalla				Х	Х	Х	Х	Х	2, 3, 4, 6, 7	25 %

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05	C.Ev.06	C.Ev.07
UD1: Historia: origen y evolución de la escritura	X						
UD 2. Letra	Х	Х					
UD 3. Texto	Х	Х	X	Х	X		
UD 4. Composición y maquetación			X	Х	X	X	X
UD 5. Tipografía como imagen				X		X	
UD 6. Tipografía en pantalla			Х	Х	Х	Х	Х

7 / 19

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Historia: origen y evolución de la escritura

Conocimientos previos

No se necesita conocimiento previo alguno.

Contenidos

La evolución gráfica de la comunicación escrita. El nacimiento de la imprenta. El tipo móvil. Primeros tipos móviles.

Actividades

Actividad 1.

Temas transversales

Descolonización, tecnología y sociedad, comunicación y lenguaje.

Mínimos exigibles

- Identifica las principales etapas del desarrollo de la escritura, desde los pictogramas hasta los alfabetos.
- Explica la transición de la escritura manuscrita a la tipografía impresa.
- Conoce la importancia de la imprenta de Gutenberg y su impacto en la difusión de la tipografía.
- Reflexiona críticamente sobre cómo la historia tradicional de la tipografía ha privilegiado los desarrollos europeos, reconociendo el valor de otras culturas tipográficas.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Costa, J. M. (2004). La letra, diseño, historia y evolución. Gustavo Gili.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía: Una introducción a la historia, la técnica y el arte de la tipografía. Gustavo Gili.

Meggs, P. B. (2007). Historia del diseño gráfico. Gustavo Gili.

https://tiposconcaracter.es/



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD2: Letra

Conocimientos previos

No se necesita conocimiento previo alguno.

Contenidos

- 2.1. Tipografía: Conceptos generales
- 2.2. Anatomía
- 2.3. Clasificación tipográfica. Familias. Formatos de fuentes

Actividades

Actividad 2

Temas transversales

Historia, sostenibilidad en el diseño tipográfico, prejuicios en tipografía.

Mínimos exigibles

- Explica qué es la tipografía y su importancia en el diseño gráfico.
- Reconoce y nombrar las partes fundamentales de una letra.
- Reconoce cómo la forma y el diseño de una letra influyen en la percepción emocional y estética de un texto.
- Identifica y clasifica las principales categorías tipográficas.
- Selecciona tipografías adecuadas para proyectos específicos en función del mensaje y el medio.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Baines, P., & Haslam, A. (2005). Tipo: La anatomía de la letra. Gustavo Gili.

Bringhurst, R. (2004). Los elementos del estilo tipográfico. Campgràfic.

Costa, J. (2017). Manual de tipografía (3ª ed.). Ariel.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía: Una introducción a la historia, la técnica y el arte de la tipografía. Gustavo Gili.

López, M. J. (2011). Clasificación tipográfica: Un análisis de las tipografías clásicas y modernas. Editorial Campgràfic.

https://fontsinuse.com/ https://fonts.adobe.com/ https://fonts.google.com/



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD3: Texto

Conocimientos previos

No se necesita conocimiento previo alguno.

Contenidos

3.1. Características

3.2. Legibilidad

3.3. Jerarquía

Actividades

- Actividad 3
- Proyecto 1. Cartel

Temas transversales

Accesibilidad tipográfica, experimentación, edición, diseño editorial.

Mínimos exigibles

- Explica la diferencia entre kerning y tracking, y sabe cómo ambos afectan al bloque de texto.
- Detecta problemas comunes de espaciado entre letras.
- Describe y aplica diferentes tipos de alineación del texto.
- Organizar párrafos de manera efectiva para maximizar la legibilidad, utilizando herramientas como el interlineado, la sangría y el espaciado entre párrafos.
- Explica el concepto de jerarquía tipográfica y cómo se puede emplear para guiar la lectura.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Ambrose, G., & Harris, P. (2012). Fundamentos de diseño gráfico. Tipografía. Editorial Blume.

Jardí, E. (2007). Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán). Actar.

Lupton, E. (2010). *Pensar con tipos: una guía para diseñadores, escritores, editores y estudiantes.* Gustavo Gili.

Morison, S. (2001). La estética de la tipografía. Editorial Campgràfic.

https://www.rayitasazules.com/



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD4: Composición y maquetación

Contenidos

5.1. Retícula

5.2. Maquetación para diferentes dispositivos

5.3. Ortotipografía

Actividades

Actividad 5

Proyecto 2. Newsletter

Temas transversales

Accesibilidad, diseño responsive y adaptable, tecnología y diseño digital, edición.

Mínimos exigibles

- Explica y aplica los principios fundamentales de la composición.
- Comprende y usa del concepto de retícula.
- Demuestra el uso de la retícula para crear una jerarquía visual clara.
- Experimenta con la modificación o ruptura de la retícula de forma consciente.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Lupton, E. (2018). Diseño editorial: Nuevas tendencias y técnicas. Gustavo Gili.

Marín Álvarez, R. (2015). Ortotipografía para diseñadores. Gustavo Gili.

Muller-Brockmann, J. (1997). Grid systems in graphic design. Gustavo Gili.

Samara, T. (2015). Manual de tipografía: Una introducción al arte de componer con tipografías. Gustavo Gili.

Wang, X. (2015). Nuevo diseño editorial: Innovación y tendencias (1ª ed.). Gustavo Gili.

UD5: Tipografía como imagen

Contenidos

4.1. Cualidades expresivas de la letra

4.2. Efectos tipográficos y plástica visual

Actividades

Actividad 4



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Temas transversales

Semántica visual, lectura de la imagen, experimentación y creatividad

Mínimos exigibles

- Comprende las cualidades expresivas de la letra.
- Demuestra el uso de efectos tipográficos.
- Integra texto e imagen de manera coherente.
- Muestra capacidad para relacionar la elección de efectos tipográficos con el mensaje.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Garcia, V. (2008). Diseño tipográfico: La expresión visual de las letras. Campgràfic.

Miller, J. (2006). Tipografía experimental: Nuevas formas de expresar el mensaje. Campgràfic.

Pons, J. (2014). El arte de la tipografía: Expresión y creatividad en el diseño. Editorial Anaya.

https://schultzschultz.com/tools/ https://www.eliashanzer.com/phase/ https://fontstruct.com/

UD6: Tipografía en pantalla

Conocimientos previos

No se necesita conocimiento previo alguno.

Contenidos

- 6.1. Tipografía generativa y adaptativa
- 6.2. Rendimiento
- 6.3. Experiencia de usuario

Actividades

- Actividad 6
- Actividad 7
- Proyecto 3. Web

Temas transversales

Eficiencia tecnológica, fundiciones en la actualidad, edición, diseño de producto digital.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

• Define los conceptos de tipografía generativa y adaptativa

- Entiende cómo el uso de ciertas fuentes y formatos tipográficos afecta al tiempo de carga y al rendimiento
- Conoce y sabe explicar la relación entre tipografía y experiencia de usuario.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, aplicaciones informáticas.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Lupton, E. (2014). Tipografía en pantalla: Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes. Gustavo Gili.

Rodríguez Valero, J. (2016). Manual de tipografía digital. Campgràfic.

https://tipografiadigital.net/

* Las actividades propuestas podrán ser modificadas en función de las necesidades que pudieran surgir durante el transcurso del módulo, así como por las necesidades formativas que se pudieran detectar.

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas				
UD1	Primer trimestre				
UD2	Primer trimestre				
UD3	Primer trimestre				
UD4	Segundo trimestre				
UD5	Segundo trimestre				
UD6	Tercer trimestre				

^{*} La temporización propuesta podrá ser modificada en función de las necesidades que pudieran surgir durante el transcurso del módulo, así como por las necesidades formativas que se pudieran detectar.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

8. Evaluación

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.
- 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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- **C.Ev.01** Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.
 - Mínimos exigibles:
 - Conoce los momentos más relevantes de la historia de la escritura y la tipografía.
 - Es capaz de explicar y contextualizar diferentes tipografías.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

- C.Ev.02. Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.
 - Mínimos exigibles:
 - Reconoce las diferencias entre familias tipográficas.
 - Sabe clasificar las familias atendiendo a sus rasgos más significativos.
 - Utiliza adecuadamente la terminología tipográfica.
- C.Ev.03. Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.
 - Mínimos exigibles:
 - Realiza la composición de texto con una adecuada medida tipográfica.
 - Utiliza el tamaño de texto adecuado para cada soporte y aplicación.
- C.Ev.04. Crear y modificar archivos de fuentes digitales.
 - Mínimos exigibles:
 - Sabe usar fuentes digitales.
 - Puede modificar caracteres.
- **C.Ev.05.** Seleccionar la tipografía más adecuada para productos interactivos de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.
 - Mínimos exigibles:
 - Selecciona la tipografía adecuada al proyecto.
 - Reconoce la tipografía más viable para los objetivos y las especificaciones de un proyecto gráfico.
- **C.Ev.06.** Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.
 - Mínimos exigibles:
 - Usa adecuadamente las normas de composición tipográfica adaptándolas a diferentes soportes.
 - Aplica diferentes retículas compositivas, adaptándose a los soportes interactivos.
 - Reconoce los elementos gráficos y audiovisuales en soportes interactivos.
- C.Ev.07. Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.
 - Mínimos exigibles:
 - Compone páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.
 - Maqueta adecuadamente una página web.

Criterios de calificación

- 1. El profesorado responsable del módulo al principio de curso dará a conocer al alumnado la programación didáctica.
- 2. Para superar el módulo, todas las actividades propuestas deben ser aprobadas, con una calificación de 5 o superior.
- 3. Los criterios de calificación que aplicaremos para la nota final de cada trimestre, serán:
 - 40% Actividades prácticas.
 - 60% Proyectos



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

4. Es obligado el cumplimiento de los plazos de entrega previstos en los distintos trabajos. Para su calificación será obligatorio respetar la fecha, hora y forma de los trabajos. Los trabajos entregados fuera de fecha y hora se calificarán con un máximo de 6 puntos.

- 5. Para recuperar una actividad suspendida, ésta tendrá que corregirse o repetirse siguiendo las indicaciones del/la profesora.
- 6. En cualquier caso, todos los ejercicios o actividades realizadas deberán contar siempre con el seguimiento/supervisión del profesor/a en el aula, así como la pérdida de seguimiento/ tutorización por parte de la profesora.
- 7. Los trabajos teórico/prácticos realizados han de ser originales. La detección de copia o plagio supondrá la calificación de "0" en la prueba correspondiente.
- 8. Para los ALUMNOS/AS presentados EN CONVOCATORIA ORDINARIA CON DERECHO A EVALUACIÓN CONTINUA Y QUE HUBIESEN SUSPENDIDO O NO PRESENTADO ALGUNA ACTIVIDAD POR CAUSA DE FUERZA MAYOR JUSTIFICADA DOCUMENTALMENTE, podrán volver a presentarlos en la última entrega establecida antes de cada evaluación, que tendrá carácter de entrega final y de recuperación de las mismas.
- 9. Para los ALUMNOS/AS CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA (superación de un 20% de faltas no justificadas) o para AQUELLOS QUE NO HAYAN ALCANZADO LOS OBJETIVOS MÍNIMOS expresados en esta programación didáctica, además de la entrega de las actividades desarrolladas durante el curso, será obligatoria la realización de una prueba/actividad (examen teórico-práctico que englobe todos los contenidos y que tendrá lugar en las fechas establecidas por el centro a tal efecto (evaluación final). En este caso, la media ponderada entre las actividades y la prueba (60% actividades y 40% prueba/examen, siempre que ambas estén calificadas con una nota de 5 o superior)
- 10. Para ALUMNOS/AS EN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA O DE GRACIA. Para la calificación positiva será indispensable que curse el módulo con normalidad y reciba el seguimiento de trabajo/actividades en el aula.
- 11. Las faltas de ortografía y de expresión restará puntuación, a razón de 0.5 puntos por cada una.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Proyectos 60% Actividades 40%	Examen 20% Proyectos 80%	Examen 40% Proyectos 60%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación en junio. Nueva entrega de actividades y proyectos no superados	Examen de recuperación en junio. Nueva entrega de actividades y proyectos no superados	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 40% Proyectos 40% Actividades 20%		

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

10. Actividades extraescolares

Se tendrá en cuenta la oferta educativa, en cuanto a exposiciones, viajes o conferencias que estén estrechamente relacionados con los contenidos que la asignatura debe desarrollar durante el curso.

11. Calidad y mejora continua

Esta programación está sujeta a las posibles modificaciones que se puedan producir en su desarrollo práctico ya que depende del perfil y nivel del alumnado. Podrá sufrir alteraciones en su ordenación temporal para adaptarse a las necesidades de aulas, material, situaciones de emergencia, etc

Se realizarán encuestas de evaluación del profesorado entre el alumnado con el fin de detectar aquellos aspectos metodológicos que deben ser corregidos tanto en este curso como en los siguientes.

Cualquier modificación de la misma será puesta en conocimiento del alumnado.

Desde la asignatura, se tratará de contribuir a la temática conjunta HOLA CALOR, promoviendo la reflexión, actitud crítica y difusión de los valores de la escuela, así como del proyecto de centro.

Por lo tanto, es importante seguir elaborando programas de estudio en los que se tengan en cuenta los puntos anteriores y se actualice la metodología de enseñanza-aprendizaje.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

12. Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia, así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptare al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO:

Ampliación Sistemas Informáticos

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO:
PASCUAL M. MIRAMBELL MIRALLES
PILAR ALAVEDRA CREIXELL

Módulo: Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

EASDA - Programación curso 2024-2025

Índice de contenido

Marco normativo	3
Descripción del contexto	
Descripción del módulo	3
Metodología	
Objetivos del módulo	
Unidades didácticas (UD):	
Tabla de relación UD-objetivos	
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	
Desarrollo de las unidades didácticas:	
UD1: Sistemas de gestión de contenidos	
UD2: Libro electrónico.	
UD3: Publicación web, formularios on-line.	
UD4: Imagen y animación vectoriales para web	
UD5: Programas de edición de mapas de bits	
UD6: Contenidos interactivos: audio y vídeo	
Distribución temporal	
Evaluación	
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	
Atención a la diversidad	
Actividades extraescolares	
Calidad y mejora continua	
Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo	14



Módulo: Ampliación de Sistemas Informáticos Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo EASDA - Programación curso 2024-2025

Marco normativo

- Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.
- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2024-2025 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 9909, 06 de agosto de 2024. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024 8185 es.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. *Diario Oficial Generalitat Valenciana, 8356,* de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/
- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf



Módulo: Ampliación de Sistemas Informáticos Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

EASDA - Programación curso 2024-2025

Descripción del contexto

El ciclo medio APGI impartido en la EASDA presenta una buena demanda por parte del alumnado que o bien seleccionan esta opción para continuar su formación tras la ESO o bien seleccionan esta opción después de haber interrumpido su formación durante un periodo. Esto provoca que el alumnado presente una variedad de realidades y conocimientos previos sobre todo en primer curso pero que se traduce en un grupo mucho más homogéneo desde el punto de vista de la formación en el segundo curso.

El año pasado, los alumnos que también cursaron esta materia estaban en un grupo con desdoble y ambos impartieron los mismos contenidos. El curso pasado, los objetivos se alcanzaron al 100% así que no se considera necesaria ninguna adaptación en ese sentido.

A priori es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche

Descripción del módulo

- Distribución del módulo: Módulo impartido en 2º curso, con un total de 4 horas semanales lo que supone un 16% del total de módulos cursados.
- Convalidaciones: No existen convalidaciones generales recogidas en la norma.
- Incompatibilidades: No existen incompatibilidades con los módulos de primero.

Metodología

Se impartirá una parte teórica, y a continuación se desarrollarán actividades que apliquen y pongan en práctica la teoría explicada. El desarrollo de las unidades didácticas se realizará con una metodología basada en actividades de trabajo propuestas por el profesorado y que traten los contenidos teóricos y profesionales de la materia. El grado de complejidad de las actividades está diseñado para alcanzar los objetivos del módulo. El tema tratado en las actividades no será lo más importante, sino la aplicación de un conjunto de conocimientos unificando así teoría y práctica.

Se utilizarán las tecnologías TIC disponibles en el Centro para poder solventar los problemas que surjan en cada momento.

Objetivos del módulo

1. Elaborar documentos adecuados para su publicación en la web, formularios on-line y libros electrónicos.



Módulo:

Ampliación de Sistemas Informáticos Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

EASDA - Programación curso 2024-2025

- 2. Dominar el tratamiento de las imágenes fotográficas, y generar nuevas imágenes transformadas a partir de los originales.
- 3. Producir imágenes vectoriales aptas para su representación en la web.
- 4. Conocer los formatos de archivo vectoriales adecuados para su uso en la web, sus características, sus ventajas y sus limitaciones.
- 5. Conocer las posibilidades existentes para la animación de imágenes vectoriales en la web.
- 6. Generar imágenes y animaciones 3D sencillas.
- 7. Utilizar el *software* de realización de contenidos interactivos e integrar y controlar vídeo y audio en los mismos.
- 8. Conocer las tendencias actuales en los medios informáticos aplicados a la creación web y otros productos multimedia e interactivos.







Informáticos Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo EASDA - Programación curso 2024-2025

Unidades didácticas (UD):

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01	02	03	04	05	06	07	08	Objetivos Generales*	Relevancia (%)
UD1. Sistemas de gestión de contenidos								Х	3-6,9,11,13	15%
UD2. Libro electrónico	Х								1-5,7,8,12	15%
UD3.Publicación web, formularios on-line	Х								1-5,7,8,12	15%
UD4. Imagen y animación vectoriales para web.			Х	Х	Х	Х			1-5,7,8,12	25%
UD5. Ampliación sobre programas de edición de mapas de bits.		Х							3,4,5,7,8,12	15%
UD6. Contenidos interactivos: audio y vídeo.							Х		1-5,7,8,12	15%

^{*} Indicar numéricamente los objetivos generales del ciclo que trata cada unidad didáctica. Objetivos especificados en los Decretos 128 y 129/21013 de 20 de septiembre.







Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

EASDA - Programación curso 2024-2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05	C.Ev.06	C.Ev.07	C.Ev.08
UD1. Sistemas de gestión de contenidos								X
UD2. Libro electrónico	Х							Х
UD3.Publicación web, formularios on-line.	Х						Х	X
UD4. Imagen y animación vectoriales para web.			Х	Х	Х	Х	Х	Х
UD5. Ampliación sobre programas de edición de mapas de bits.		Х					Х	X
UD6. Contenidos interactivos: audio y vídeo.							Х	Х

C.Ev.01	Utilizar con destreza las herramientas para la generación de documentos destinados a su publicación en la web, de formularios on-line y libros electrónicos. Mínimos exigibles: - Manejar correctamente los programas de diseño de maquetación de contenidos.
C.Ev.02	Manipular correctamente las imágenes fotográficas para obtener nuevas imágenes a partir de las originales con un nivel de calidad técnica adecuado al perfil profesional. Mínimos exigibles: - Es capaz de utilizar programas de edición de imágenes (vectorial y mapa de bits)
C.Ev.03	Utilizar adecuadamente los formatos de archivos vectoriales específicos para la web y conocer sus características, ventajas y limitaciones. Mínimos exigibles: - Diferenciar entre los formatos vectoriales más utilizados para la creación de contenidos web (.ai .eps .pdf .svg)
C.Ev.04	Manejar con destreza los programas de dibujo de imágenes vectoriales para la web. Mínimos exigibles: - Crear imágenes vectoriales conociendo las características e el uso de la web (logotipos, infografías, gráficos digitales, iconos web)
C.Ev.05	Conocer los fundamentos de la animación vectorial para la web, y utilizar correctamente las herramientas adecuadas para realizar animaciones vectoriales básicas para la web. Mínimos exigibles: - Es capaz de realizar animaciones motion graphics partiendo de los diseños realizados con un programa de edición de imagen vectorial.



Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

EASDA - Programación curso 2024-2025

C.Ev.06	Manejar correctamente las herramientas básicas de los programas de síntesis de imágenes y animaciones 3D, y conocer las técnicas específicas orientadas a la web. Mínimos exigibles: - Crear conversiones de imágenes vectoriales a 3d
C.Ev.07	Generar contenidos interactivos de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto. Mínimos exigibles: - Comprender la arquitectura de un sitio web y las necesidades de contenidos gráficos que requiere para un objetivo comunicativo y el público al que va dirigido el producto.
C.Ev.08	Conocer las posibilidades que actualmente ofrecen los medios informáticos para la creación web y otros productos multimedia e interactivos y, en su caso, saber utilizarlos adecuadamente. Mínimos exigibles: - Conoce las características de los principales sistemas gestores de contenido y el uso profesional de uno de ellos (wordpress)



Módulo:

Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistenten al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

Desarrollo de las unidades didácticas:

UD1: Sistemas de gestión de contenidos.

Conocimientos previos

Conocimientos de informática básica a nivel de usuario. Procesadores de texto, navegadores web.

Contenidos

1. Tendencias actuales en los medios informáticos aplicadas a la creación web y otros productos multimedia e interactivos.

Actividades

- ACT.1: Creación de una página web con WordPress.
- Actividad complementaria: Instalar y ejecutar plugings en WordPress.

Temas transversales

Colaboración en el aula, cuidado del material, organización del trabajo.

Criterios de evaluación

- Utilizar con destreza la herramienta WordPress para la creación de páginas web.
- Cumplir todos los requisitos mínimos especificados en el enunciado de la actividad.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenadores del aula conectados a Internet.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

- Aubry C. (2012) "HTML5 y CSS3 Revolucione el diseño de sus sitios web".
 Ediciones Eni.
- Krug S. (2013) "No me hagas pensar : Una aproximación a la usabilidad en la web". (2ª edicion). Ed. PRENTICE-HALL.
- Web: http://portal.guiasalud.es/libro estilo/index.html

UD2: Libro electrónico.

Conocimientos previos

Conocimientos de HTML y CSS impartidos en el curso anterior en Edición Web.

Contenidos

1. Libros electrónicos.

Actividades

Actividad: Creación de un PDF interactivo.

Temas transversales

Colaboración en el aula, cuidado del material, organización del trabajo.

Criterios de evaluación

- Utilizar con destreza las herramientas para la generación de documentos destinados al tratamiento con libros electrónicos.
- Cumplir todos los requisitos mínimos especificados en el enunciado de la actividad.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenadores del aula con los programas Adobe InDesign y/o Sigil.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

https://sigil-ebook.com/

UD3: Publicación web, formularios on-line.

Conocimientos previos

Conocimientos de la creación de un formulario en HTML y CSS del curso anterior.

Contenidos



Módulo:

Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

- 1. Elaboración de documentos para su publicación en la web.
- 2. Formularios on-line.

Actividades

- ACT.3: Creación de un formulario online para web
- ACT.4: Dar estilos al formulario creado anteriormente y configuración de respuestas automaticas

Temas transversales

Colaboración en el aula, cuidado del material, organización del trabajo.

Criterios de evaluación

- Utilizar con destreza las herramientas para la generación de documentos destinados a su publicación en la web, de formularios on-line.
- Cumplir todos los requisitos mínimos especificados en el enunciado de la actividad.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenadores del aula y la obtención de un dominio y hosting o servidor local.

El alumnado debe conocer y saber trabajar con gráficos vectoriales, mapas de bits y texto así como los formatos habituales en cada tipo de archivo.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

- Paz González F. (2012) Manual imprescindible de InDesign CS6. Anaya Multimedia.
- MediActive. (2012) Aprender InDesgin CS6 con 100 ejercicios prácticos. Marcombo,

UD4: Imagen y animación para web.

Conocimientos previos

Los conocimientos adquiridos en el módulo "Medios informáticos" de la unidad didáctica dedicada a la generación y manejo de imágenes, con programas de edición vectorial y de mapa de bits.

Contenidos

- 1. Imágenes y animaciones para la web.
- 2. Herramientas animaciones para la web:
 - Creación de sliders animados.
 - Herramientas de creación de elementos y transformación.
 - Optimización de elementos y mejora de apariencia. Flujo de trabajo.
 - Principios de animación: Fotograma a fotograma y diferentes tipos de interpolaciones.
 - Animaciones con trayectoria y cambios de estado de los elementos: opacidad, color, estado, máscaras.
 - Transiciones.
- 3. Formatos de archivo.
- 4. Creación de figuras 3d básicas a partir de elementos vectoriales.

Actividades

- ACT.5: Introducción a herramientas de creación de sliders interactivos.
- ACT.6: Creación de un banner de animación sencilla que incluya desplazamientos, transiciones, cambios de estado, etc. mediante pluging Wordpress.

Criterios de evaluación

- Utilizar adecuadamente los formatos de archivos específicos para la web y conocer sus características, ventajas y limitaciones.
- Manejar con destreza los programas de animación de imágenes para la web.
- Conocer los fundamentos de la animación para la web, y utilizar correctamente las herramientas adecuadas para realizar animaciones básicas para la web.
- Cumplir todos los requisitos mínimos especificados en el enunciado de la actividad.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los programas de animación siguen una interfaz parecida y todos aplican los mismos



Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

principios en cuanto a animación y flujos de trabajo. Se impartirá acorde a los programas instalados con licencia en el aula o bien con otros aportados por el profesorado o de código abierto y gratuitos. Esta unidad didáctica se enfoca a la animación, no a la interactividad.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

- Google Web Designer: https://webdesigner.withgoogle.com/
- Manual de Synfig Studio. Descarga gratuita en su web: http://www.synfig.org/cms/
- Página de Adobe Animate: https://helpx.adobe.com/es/animate/user-guide.html

UD5: Programas de edición de mapas de bits.

Conocimientos previos

Los adquiridos la unidad didáctica dedicada a los programas de edición de mapa de bits en el módulo "Medios informáticos" del curso anterior: Photoshop, Gimp. Etc.

Contenidos

NOTA: Esta unidad tiene contenidos que coinciden con los del módulo "Fotografía digital para el producto interactivo". Pretende presentar al alumnado las herramientas y saber manejarlas de forma técnica precisa para aplicarlas en dicha asignatura.

- 1. Tratamiento de imágenes fotográficas con Adobe Photoshop:
 - Principales filtros usados en retoque digital.
 - Ajustes de tono, brillo y saturación.
 - Herramientas de selección, máscara modos de aislamiento.

Actividades

- ACT.7: Tratamiento de imágenes fotográficas.
- ACT.8: Exportación de imágenes para web.

Temas transversales

Colaboración en el aula, cuidado del material, organización del trabajo.

Criterios de evaluación

- Manipular correctamente las imágenes fotográficas para obtener nuevas imágenes a partir de las originales con un nivel de calidad técnica adecuado al perfil profesional.
 - Cumplir todos los requisitos mínimos especificados en el enunciado de la actividad.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenadores del aula con la versión más reciente posible del programa Adobe Photoshop.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

- Delgado J.M, Paz González F. (2012) Manual imprescindible de Photoshop CS6. Anaya Multimedia.
- Álvarez N. (2020) Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos.
 Marcombo

UD6: Contenidos interactivos: audio y vídeo.

Conocimientos previos

Conocimientos de HTML y CSS impartidos en el módulo "Edición Web".

Contenidos

Nota: Esta unidad tiene contenidos que son desarrollados en mayor profundidad en los módulos "Edición web" y "Multimedia", ambos de segundo curso. Pretende presentar al alumnado las principales características para integrar los contenidos ya generados en archivos que permitan interacción.

- 1. Contenidos interactivos para la web.
- 2. Integración y control de vídeo.
- 3. Integración y control de audio.



Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

Actividades

• ACT.9: Crear una Landing page en Wordpress que incluya audio y video.

Criterios de evaluación

- Generar contenidos interactivos de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto.
- Conocer las posibilidades que actualmente ofrecen los medios informáticos para la creación web y otros productos multimedia e interactivos y, en su caso, saber utilizarlos adecuadamente.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenadores con versiones lo más reciente posible de Adobe Media Encoder. Editores de HTM5 instalados en dichos ordenadores: Atom o Visual Studio Code.

Fuentes (Bibliografía y Páginas Web)

Páginas online de los propios editores desde descargarlo, junto a sus manuales:

Atom: https://atom.io/

• Visual Studio Code: https://code.visualstudio.com/

Distribución temporal

Unidad didáctica Fechas

UD1 - Octubre - Noviembre

UD2 - Noviembre

UD3 - Noviembre - Diciembre

UD4 - Diciembre - Enero - Febrero

UD5 - Febrero

UD6 - Febrero - Marzo

Evaluación

Las fechas de las sesiones de evaluación son:

- Primera evaluación: 2ª semana Diciembre 2024
- Segunda evaluación final: 1ª semana Marzo 2025
- Evaluación final: 1ª semana Junio 2025
- Evaluación extraordinaria: 3ª semana junio 2025

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.



Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

- 7. El número máximo de convocatorias será de cuatro. El alumnado podrá solicitar una convocatoria de gracia.
- 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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

- 1. Cada ejercicio práctico realizado debe entregarse en la fecha establecida.
- 2. La entrega de un trabajo fuera del plazo tendrá una penalización de nota de modo que esa actividad no podrá tener una nota superior a 5 (aprobado). El profesorado indicará el nuevo plazo para volver a entregar la actividad. No se corregirá ninguna práctica de la cual no haya habido un seguimiento por parte del profesor/a.
- 3. Se realizará un examen teórico/práctico al final de cada evaluación que representará el 50% de la nota final de cada evaluación. Si alguno de esos exámenes no es superado por el alumnado, podrá ser recuperado al final de la segunda evaluación.
- 4. El alumnado debe entregar todos los ejercicios planteados en clase y debe tener una nota mínima de 5 en todos ellos para poder superar el módulo, también en la convocatoria extraordinaria de mayo. La calificación de los ejercicios representará el 40% de la nota de cada evaluación.
- 5. La actitud y participación en clase se valorará con el 10% de la nota de cada evaluación.
- 6. Para aprobar cada evaluación las dos notas, la nota de los ejercicios y del examen, debe ser mayor o igual que 5
- 7. La nota final del módulo para el alumnado con evaluación continua será la suma de la siguiente fórmula:
 - La nota de la primera evaluación representa el 50% de la nota final.
 - La nota de la evaluación final representa el 50% de la nota final.
- 8. El alumnado que pierda el derecho a la evaluación continua, tendrá que superar un examen final que será el 60% de la nota, además de la presentación de todos los ejercicios que será el 40% restante. Ambos apartados deben estar aprobados con una nota mínima de 5 puntos.
- 9. Para el alumnado que no apruebe en la convocatoria ordinaria y no haya agotado el máximo de convocatorias, dispondrá de una convocatoria extraordinaria en la primera semana de mayo. En la convocatoria extraordinaria deberá presentarse a un examen teórico/práctico además de tener entregadas y aprobadas el día del examen todas las actividades obligatorias del curso. La nota de convocatoria extraordinaria será un 60% el examen y un 40% las actividades, siendo obligatorio tener una calificación igual o superior a 5 en todas las partes.
- 10. El alumnado que esté en convocatoria de gracia, tendrá las mismas condiciones de evaluación que en la convocatoria ordinaria.







Ampliación de Sistemas Informáticos Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. EASDA - Programación curso 2024-2025

Tabla resumen:

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente/Convocatoria de gracia	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación.	Examen Ejercicios Actitud	Única conv ordinaria. Examen Ejercicios Actitud	Se presentará en convocatoria extraordinaria siguiendo los mismos criterios y procedimientos de recuperación.
Asignación porcentual a las diferentes técnicas de evaluación. Criterios de superación del módulo.	Examen 50% Ejercicios 40% Actitud 10%	Examen 50% Ejercicios 40% Actitud 10%	
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación en mayo. Nueva entrega de ejercicios no superados.	No procede	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 60% Ejercicios 40%		

Los criterios de evaluación son los fijados por la normativa y los particulares están especificados en cada unidad didáctica.

Atención a la diversidad

Se tendrá en cuenta las diferentes características del alumnado para intentar adaptar los materiales de clase. Además para cada unidad didáctica se podrá disponer de actividades de refuerzo y actividades complementarias, para el caso de alumnado con problemas para asimilar los conocimientos y para los que los asimilen más rápido respectivamente.



Ampliación de Sistemas Informáticos

Ciclo: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

EASDA - Programación curso 2024-2025

Actividades extraescolares

Se propone la visita a aquellas ferias que el departamento estime oportunas vinculadas a la comunicación gráfica y visual, siempre y cuando el calendario escolar y la situación del curso lo permitan.

A principios de marzo, se realizará una visita a Valencia.

Calidad y mejora continua

Respecto a la memoria del módulo del año anterior, mantener los siguientes aspectos:

- 1. Reuniones de coordinación con el profesorado de los otros módulos.
- 2. Comprobar sus conocimientos previos y las expectativas que tienen del módulo.
- 3. Cuestionario a final de curso, para que el alumnado exprese su opinión sobre el desarrollo del módulo y posibles mejoras.

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptare al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: FOTOGRAFÍA DIGITAL PRODUCTO INTERACTIVO

Curso: Segundo A/B

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORA: ANA GONZÁLEZ MASSA



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice	
Marco legal	2
Descripción del contexto	2
Métodos pedagógicos	3
Descripción del módulo	4
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	4
Convalidaciones	4
Incompatibilidades	4
Objetivos del módulo	4
Unidades didácticas (UD)	6
Tabla de relación UD-objetivos	6
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	7
Desarrollo de las unidades didácticas	8
UD1: Captura de la imagen digital. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital Usos básicos de la cámara digital: exposición, sensibilidad, enfoque. La imagen fotográfica: movimiento, la profundidad de campo, la composición	
UD2: La medición de la luz. Temperatura de color. Balance de blancos	9
UD3: El histograma digital. Formatos de archivo de la imagen digital	10
UD4: Corrección de la toma digital. El formato RAW. Software de revelado digital. Tratamien digital de las imágenes. Software de retoque.	ito 11
UD5: Sistemas de almacenamiento, clasificación y gestión de archivos fotográficos digitales.	. 12
UD6: Preparación de imágenes para soporte electrónico. Gestión del color en el proceso de edición de imágenes digitales. Calibración de dispositivos digitales. Perfiles de color	13
Distribución temporal	14
Evaluación	15
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	15
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	15
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	17
Criterios de calificación	18
Tabla resumen	18
Atención a la diversidad	19
Actividades extraescolares	20
Calidad y mejora continua	20
Anexo 1: Objetivos generales	20

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Marco legal

- Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.
- RESOLUCIÓN de 15 de julio de 2022, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2022-2023 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.Diario Oficial Generalitat Valenciana, 9384, de 17 de julio de 2022. https://dogv.gva.es/datos/2022/07/22/pdf/2022_6871.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 8356, de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

Descripción del contexto

El módulo de Fotografía Aplicada al Producto Interactivo tiene una importante relación con los actuales estudios de este ciclo formativo. Comprender, analizar y saber expresar el lenguaje fotográfico, así como saber utilizar los recursos expresivos que posibilita la toma fotográfica y la edición profesional de las imágenes de cara a un trabajo de producto gráfico interactivo, son algunos de los puntos importantes de esta materia.

Hemos de tener en cuenta la variedad del alumnado que proviene tanto de medios urbanos como rurales, de la diversidad lingüística y cultural de los mismos y de su diferente desarrollo social y académico. Esta variedad se aprovechará en las aulas con el fin de ampliar conocimientos, ideas, conceptos, y dotar al alumnado de una mayor perspectiva en el desarrollo de la asignatura y de los proyectos que van vinculados a esta.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

La industria que rodea a Alicante ha reconocido en los últimos años la importancia y el potencial de la economía creativa como un nuevo modelo de producción que considera en su cadena de valor la cultura, la creatividad y la innovación como valores para la creación y el impulso de nuevos mercados de desarrollo. No olvidemos que los sectores creativos contribuyen al PBI por medio de ingresos, exportaciones y creación de empleo vinculado a un capital humano capacitado. Además, la ciudad de Alicante es Sede del Distrito Digital de la Comunidad Valenciana, lo que ofrece multitud de empleos relacionados con el Ciclo. Este hecho hace relevante la necesidad de formar profesionales con un alto grado de competencias digitales específicas que demanda la actual sociedad donde el comercio online, las páginas webs o las Apps forman parte inexorable de nuestra cultura.

Métodos pedagógicos

Todas las prácticas y proyectos que se desarrollan en esta programación tienen en cuenta que el alumnado adquiera la capacitación profesional. Para ello se desarrollarán actividades y contenidos altamente competenciales y realistas con el ámbito económico del área de la provincia de Alicante.

A continuación, se desarrollan los métodos pedagógicos que serán utilizados en el aula con el propósito de que el alumnado alcance un aprendizaje significativo y profesional y adquiera las competencias profesionales:

- -Captar la atención del alumnado y fomentar su capacidad de aprender a aprender. La profesora ejemplificará la teoría expuesta con ejemplos y situaciones cercanas, invitando al alumnado a que lo haga por sí mismo.
- Fomento de la comunicación entre alumnado y profesora, atendiendo a las cuestiones y razonamientos planteados y valorando las aportaciones, aunque no sean correctas. También se potenciará el trabajo colaborativo, proponiendo agrupamientos heterogéneos para determinadas actividades con el fin de promover el intercambio de ideas y la autoconfianza.
- Potenciar la autonomía del alumnado, invitándole en todas las unidades a realizar su propio análisis a través del conocimiento.
- Incentivar que alumnado se convierta en agente activo del proceso educativo y no únicamente un receptor de información, planteándole ir más allá, intentando activar su curiosidad y propiciando la búsqueda de información, la investigación y la experimentación.
- Ordenar las actividades de manera que sigan una secuenciación lógica y variada, dando énfasis a aquellos aspectos más relevantes y a la realidad de la cualificación profesional.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- Entender la evaluación como un instrumento de recapitulación, impulso y afianzamiento de los avances producidos, dando información personalizada para la mejora del proceso.
- Fomentar el uso de las TIC y TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento)
- Vincular del módulo con el mundo laboral, enfatizando el alcance que tienen los contenidos vistos en el aula en el ámbito profesional.
- Tener en cuenta la atención al alumno a través de la inclusión educativa.
- Atender la interdisciplinariedad, aportando explicaciones que solapan con otras materias y coordinándose con otros módulos

Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Fotografía digital para el producto interactivo se imparte en el segundo curso del ciclo formativo de Asistencia al producto gráfico interactivo.

Consta de un total de 50 horas lectivas equivalentes a 3 créditos ECTS a fecha de la realización de esta programación, se desconoce como se distribuirán las dos horas semanales del módulo, ya que no están confeccionados los horarios del centro.

Convalidaciones

Este módulo no es convalidable con ninguna otra asignatura de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Incompatibilidades

No existe ningún tipo de incompatibilidad con otras materias

Objetivos del módulo

- 1. Adquirir los conocimientos necesarios para la utilización de la cámara digital.
- 2. Capacitar al alumnado para obtener, de forma autónoma, imágenes de correcta calidad plástica y técnica, para el producto interactivo.
- 3. Desarrollar la sensibilidad artística y la creatividad ante la imagen fotográfica.
- 4. Adquirir los conocimientos necesarios para la utilización del software de revelado y retoque digital.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

5. Conocer el software y el hardware utilizados en el entorno de trabajo fotográfico digital profesional.

6. Resolver problemas inherentes al proceso de toma fotográfica, revelado digital, retoque fotográfico y salida.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01	02	03	04	05	06	Objetivos Generales*	Relevancia (%)
UD1. Captura de la imagen digital. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital. Usos básicos de la cámara digital: exposición, sensibilidad, enfoque, La imagen fotográfica: el movimiento, la profundidad de campo, el desenfoque, la composición.	Х	X	X			Х	1.2.3.6	30%
UD2. La medición de la luz. Temperatura de color. Balance de blancos	Х	Х	X			Х	1.2.3.6.11.12	10%
UD3. El histograma digital. Formatos de archivo de la imagen digital			X	Х	X	Х	3.4.5.6	10%
UD4. Corrección de la toma digital. El formato RAW. Software de revelado digital. Tratamiento digital de las imágenes. Software de retoque.			Х	Х	Х	Х	3.4.5.6	30%
UD5. Sistemas de almacenamiento, clasificación y gestión de archivos fotográficos digitales			X		Х	Х	3.4.5.6	5%
UD6. Preparación de imágenes para soporte electrónico. Gestión del color en el proceso de edición de imágenes digitales. Calibración de dispositivos digitales. Perfiles de color.			X		X	Х	3.4.5.6	15%



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
UD1. Captura de la imagen digital. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital. Usos básicos de la cámara digital: exposición, sensibilidad, enfoque,La imager fotográfica: el movimiento, la profundidad de campo, el desenfoque, la composición		Х	Х		Х
UD2. La medición de la luz. Temperatura de color. Balance de blancos	Х		Х		Х
UD3. El histograma digital. Formatos de archivo de la imagen digital	Х	Х	Х	Х	
UD4. Corrección de la toma digital. El formato RAW. Software de revelado digital. Tratamiento digital de las imágenes. Software de retoque.	. X	Х		Х	Х
UD5. Sistemas de almacenamiento, clasificación y gestión de archivos fotográficos digitales.	s X			Х	
UD6. Preparación de imágenes para soporte electrónico. Gestión del color en el proceso de edición de imágenes digitales. Calibración de dispositivos digitales. Perfiles de color.	X	Х		Х	Х



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Captura de la imagen digital. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital. Usos básicos de la cámara digital: exposición, sensibilidad, enfoque. La imagen fotográfica: el movimiento, la profundidad de campo, la composición

Conocimientos previos

No se requieren

Contenidos

- 1. Captura de la imagen digital.
- 2. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital. Usos básicos de la cámara digital: exposición, sensibilidad, enfoque, ...
- 3. La imagen fotográfica: el movimiento, la profundidad de campo, el desenfoque, la composición.

Actividades

Ejercicio sobre conceptos básicos de la toma fotográfica con cámara réflex

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, etc.

Mínimos exigibles

Conoce el uso y funcionamiento de una cámara digital y sus componentes Reconoce y usa los distintos objetivos Identifica aspectos de seguridad laboral Identifica los datos de toma Es capaz de producir imágenes de calidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, tarjeta sd.

UD2: La medición de la luz. Temperatura de color. Balance de blancos

Conocimientos previos

No se requieren

Contenidos

- 1.El espectro visible.
- 2. La temperatura de color
- 3. El balance de blancos
- 3. Ajustes técnicos del balance de blancos en la toma.
- 4. Ajustes técnicos del balance de blancos en el revelado digital

Actividades

Realización de tomas ajustando el balance de blancos Realización de un ejercicio digital donde se aplique el concepto de balance de blancos

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, etc

Mínimos exigibles

Conoce el uso y funcionamiento del balance de blancos y la temperatura de color.

Usa adecuadamente el ajuste de balance de blancos en la toma

Reconoce, identifica y realiza los distintos ajustes de balance de blancos en los distintos programas de revelado digital y es capaz de realizar manipulaciones ajustándose a lo requerido

Identifica aspectos de seguridad laboral

Identifica los datos de toma

Es capaz de producir imágenes de calidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, ordenadores, tarjeta sd

UD3: El histograma digital. Formatos de archivo de la imagen digital

Conocimientos previos

No se requieren

Contenidos

- 1. El histograma en fotografía, análisis y aplicación práctica
- 2. Formatos de archivos digitales. Características, transformación y gestión optimizada para el trabajo profesional.

Actividades

Realizar tomas digitales analizando el histograma Gestión de archivos digitales en función de sus formatos y características de entrada y salida

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, etc.

Mínimos exigibles

Conoce el histograma y es capaz de realizar ajustes profesionales digitalmente Reconoce los distintos tipos de histograma y los adecua en función de la toma Reconoce y usa profesionalmente los distintos formatos de archivo en función de su salida

Identifica aspectos de seguridad laboral Es capaz de producir imágenes de calidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, ordenadores, tarjeta sd

UD4: Corrección de la toma digital. El formato RAW. Software de revelado digital. Tratamiento digital de las imágenes. Software de retoque.

Conocimientos previos

Uso básico de Adobe Photoshop

Contenidos

- 1. Corrección de la toma digital. El flujo de trabajo en el retoque y ajustes de revelado en archivos RAW. Los objetos inteligentes y su interacción con ACR y Ligthroom.
- 2. Software de retoque para productos interactivos. Aplicación profesional.

Actividades

Ejercicios de retoque profesional usando el software y el flujo de trabajo adecuado.

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, etc.

Mínimos exigibles

Conoce el uso flujo de trabajo profesional en los retoques fotográficos

Reconoce y hace una adecuada gestión de los programas y herramientas de software digitales.

Identifica aspectos de seguridad laboral

Identifica los ajustes necesarios a realizar en un producto interactivo

Es capaz de revelar imágenes con calidad profesional.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, ordenadores

UD5: Sistemas de almacenamiento, clasificación y gestión de archivos fotográficos digitales.

Conocimientos previos

No se requieren

Contenidos

1. Adobe Bridge y Adobe Lightrrom para clasificar, ordenar, almacenar y gestionar archivos fotográficos digitales.

Actividades

Creación de etiquetas, filtros, colecciones y copias virtuales Cuestionario

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, etc.

Mínimos exigibles

Conoce el uso y funcionamiento de la creación de etiquetas, colecciones, filtros y los utiliza para una adecuada gestión del trabajo.

Identifica aspectos de seguridad laboral

Identifica los datos de toma

Es capaz de gestionar imágenes y establecer valores de calidad para el trabajo profesional.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, ordenadores, tarjeta sd



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

UD6: Preparación de imágenes para soporte electrónico. Gestión del color en el proceso de edición de imágenes digitales. Calibración de dispositivos digitales. Perfiles de color

Conocimientos previos

Adobe Photoshop

Contenidos

- 1.La Gestión de Color.
- 2. Perfiles de color, asignación y comprobación
- 3. Calibración del color en los ajustes digitales de salida
- 4. El revelado y los ajustes de color.
- 5. Adobe Color

Actividades

Identificar los distintos tipos de perfiles de color
Calibrar adecuadamente los archivos digitales
Aplicar los perfiles y ajustes de color adecuados en programas de revelado digital
Usos del calibrador de color
Uso de Adobe Color

Temas transversales

Respeto al medio ambiente, medidas de ahorro de energía, prevención de riesgos laborales, igualdad de género, respeto a la diversidad, medidas anti Covid, etc.

Mínimos exigibles

Conoce el uso de un calibrador y de los perfiles de gestión de color Reconoce y usa los distintos perfiles de color Usa Adecuadamente Adobe color Identifica aspectos de seguridad laboral Es capaz de producir imágenes de calidad

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Plató de fotografía, cámaras réflex, ordenadores, tarjeta sd

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- -Ang Toni, Fotografía digital, 2003, Blume
- -Langford, Michael, La fotografía paso a paso, 1979, Blume
- -Langford, Michael, Tratado de fotografía, 1999, Omega
- -Marzal, Javier, Como se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada. 2007, Cátedra,
- -Mellado, José María, Fotografía digital de alta calidad, 2006, Artual
- -Pradera, Alejandro, El libro de la fotografía, 2002, Alianza
- Juan María Sánchez Peral y José Luis de Lope Tizón, Fotografía digital, Ed. Anaya Multimedia
- Tom Ang, Manual de fotografía digital, Ed. Omega
- Perea, Casteo y Munárriz. "La imagen fotográfica." Akal. 2007
- Pradera, Alejandro. "El libro de la fotografía". Alianza Editorial 2004.
- Revistas de fotografía (Digitalfoto, MC Ediciones.)
- Präkel, David. "Principios de fotografía creativa aplicada". Gustavo Gili,2011
- Allen Hulburt "Diseño Foto/Gráfico" Gustavo Gili. 1983

Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas
UD1	Primer Trimestre
UD2	Primer trimestre
UD3	Segundo trimestre
UD4	Segundo trimestre
UD5	Segundo trimestre
UD6	Segundo trimestre



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Evaluación

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.
- 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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

En cada evaluación corresponde una recuperación, que será realizada a lo largo del curso o durante la convocatoria ordinaria.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

En cualquier caso, los ejercicios realizados deberán contar con el seguimiento de la profesora.

En cada trimestre, los alumnos con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas, obtendrán una puntuación máxima de 4 puntos y deberán realizar la prueba final en marzo Cuando no se supere una práctica o no se entregue, la profesora puede optar por proponer una práctica extra de temática similar para entregar junto con la práctica que no se superó o se entregó fuera de plazo.

La nota de cada evaluación equivaldrá a la media ponderada de las notas de los exámenes teóricos y/o trabajos y actividades prácticas, teniéndose en cuenta la actitud y asistencia del alumnado. Para poder sacar la media final deberán estar aprobados todos los exámenes y trabajos.

La evaluación del alumno se basará en la consecución de los objetivos marcados a través de ejercicios, valorándose, además de aspectos técnicos, estéticos y conceptuales, factores como la creatividad, iniciativa y esfuerzo.

La nota final de la asignatura será la media de todas las evaluaciones, teniendo que estar aprobadas todas las evaluaciones.

La entrega de los ejercicios prácticos se realizará en la hora y día que determinen la profesora. Para superar la asignatura es necesario que el alumnado entregue en fecha, hora y correctamente los ejercicios según las indicaciones que se les facilitará. Cualquier trabajo mal entregado o entregado sin seguir las pautas indicadas no será recogido, por lo tanto, no será evaluado en la evaluación correspondiente, pasando automáticamente a la evaluación final, con las consecuencias ya citadas. Con esta medida se pretende que los alumnos adquieran responsabilidad en sus tareas y cumplimientos de los plazos tal y como ocurre en el mundo profesional.

Los trabajos se entregarán a través del Moodle/Aules.

El alumnado que suspenda en la convocatoria ordinaria tienen otra oportunidad en la convocatoria extraordinaria. En este caso, deberán preparar todo el temario teórico más la puesta al día de todos los trabajos realizados a lo largo del curso, pudiendo pedir la profesora trabajos extras o pruebas prácticas de aquellos contenidos teórico-prácticos que considere oportunos para la superación del módulo. Igualmente, se les hará un examen tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

Los alumnos y alumnas que estén en quinta convocatoria (antes de gracia) deberán seguir las mismas indicaciones y serán evaluados de la misma forma que el resto del alumnado.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

	Dominar la terminología del lenguaje fotográfico tanto en su faceta técnica como lenguaje plástico							
Ev.								
0 1	- Conoce y usa un vocabulario específico de la materia. Entiende y es capaz de visualizar							
	parámetros técnicos y estéticos de la imagen							
C.	Gestionar correctamente las imágenes digitales en todas las fases del proyecto de producto							
Ev.	interactivo, desde la toma, clasificación, salida y publicación en medios digitales							
0 2								
	- Es capaz de gestionar las imágenes digitales en cada uno de los proyectos, adecuando							
	parámetros como Gestión de color							
C.	Manejar correctamente cámaras digitales y dispositivos de captura, utilizando razonadamente los							
	parámetros y funciones tanto manuales como automáticos de estos.							
0 3	,							
	- Es capaz de realizar tomas digitales adecuadas a los parámetros de calidad técnicos y							
	estéticos							
C	Revelar digitalmente las imágenes tomadas por medio de dispositivos de captura digitales,							
	utilizando correctamente los ajustes y el retoque fotográfico que modifiquen el original en función							
	de su finalidad.							
0 -	de du inidiada.							
	- Revela profesionalmente imágenes digitales y es capaz de aplicar diversas técnicas de							
	revelado en función del destino del archivo							
C.	Valorar con criterios estéticos la imagen digital, clasificando y seleccionando aquellas que							
	cumplan las mejores condiciones para formar parte de un producto interactivo concreto							
0 5	annipian las mojeros condiciones para formar parte de un producto interactivo concrete							
	- Es capaz de seleccionar aquellas imágenes digitales que mejor se adecuen a un producto							
	interactivo concreto, tanto en sus parámetros estéticos, conceptuales, de formato,							
	resolución etc							
	1000Idolott Cto							



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Criterios de calificación

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	·	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación.	Pruebas teóricas y/o Pruebas prácticas y entrega de trabajos prácticos Actitud	entrega de trabajos	Pruebas teóricas y/o Pruebas prácticas más entrega de trabajos prácticos
técnicas de evaluación. Criterios de superación del	Pruebas teóricas: 10% Pruebas prácticas y entrega de trabajos: 80% Actitud: 10% En el caso de no realizar pruebas teóricas, las pruebas prácticas supondrán el 90%	Pruebas prácticas y entrega de trabajos: 70%	Pruebas teóricas: 50% Pruebas prácticas más entrega de trabajos: 50%
procedimientos de	Pruebas teóricas y/o Pruebas prácticas y entrega de trabajos Actitud	Pruebas prácticas y entrega de trabajos	Pruebas teóricas Pruebas prácticas y entrega de trabajos Actitud
procedimientos de	Pruebas teóricas 50% Entregas de trabajos: 50%		



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

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.

Por otro lado, la atención a la inclusión educativa y la diversidad del alumnado es necesaria y de obligado cumplimiento en la sociedad actual. Atendiendo a las indicaciones del *Decreto* 104/2018 se plantean en el aula diferentes niveles de respuesta educativa que se abordan a continuación:

7.1.- NIVEL I DE RESPUESTA EDUCATIVA

Primer Nivel de respuesta educativa. Determinado por el centro, a través del Departamento de igualdad y Convivencia, donde se incluyen todas las medidas generales de atención a la diversidad. A destacar, que la Easda, aún no dispone de un Plan de Igualdad y Convivencia (PIC), por lo que se usará la normativa genérica al respeto.

7.2.- NIVEL II DE RESPUESTA EDUCATIVA

Segundo Nivel de respuesta educativa, son aquellas medidas de carácter general de atención a la diversidad, atendiendo en este sentido a agrupamientos flexibles, ritmos diferentes y actividades diferenciadas a aquellos alumnos que lo requieran. Igualmente se establece que observando directrices del departamento y la COCOPE se trabaje el vocabulario técnico y especifico en inglés en aquellos alumnos que van a realizar las prácticas en Europa. Que se utilice un lenguaje inclusivo y que se intente referenciar y mencionar a mujeres relevantes en la materia en el aula. También plantea actividades de refuerzo y profundización para aquellos alumnos que se detecte.

7.3.- NIVEL III DE RESPUESTA EDUCATIVA

Tercer Nivel de respuesta educativa. En donde se plantean determinadas materias para que los alumnos y alumnas consigan pasar al mundo laboral con todas las garantías posibles y sintiéndose incluidos como parte activa de la sociedad.

A fecha de la elaboración de la programación se desconoce si hay algún alumno o alumna que requiera un tercer nivel de respuesta educativa. En el caso que lo hubiere o hubiera se aplicarían las medidas que dicta el Decreto104/2018

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Actividades extraescolares

Jornadas culturales de la easda, fecha a determinar

Calidad y mejora continua

Se refleja en las memorias del curso anterior que el alumnado asistía desmotivado al aula y mostraba, durante el inicio de curso, cierta desidia hacia la asignatura.

Tomando en cuenta estas consideraciones, se motivará al alumnado desde el principio con diversas actividades que les haga atractiva e inspiradora en su mundo laboral.

Debido al carácter movible y adaptable que posee la programación didáctica se considera que durante el curso esta programación puede y debe adaptarse a los acontecimientos del aula en base a una mejora continua de la labor del docente y del aprendizaje del alumnado.

A lo largo del curso la programación podrá sufrir alteraciones en su ordenación temporal para adaptarse a las necesidades de aulas, material, situación de emergencia, etc. Se realizarán encuestas de evaluación del profesorado entre el alumnado con el fin de detectar aquellos aspectos metodológicos que deben ser corregidos tanto en este curso como en los siguientes.

Evidentemente, cualquier modificación de la misma será puesta en conocimiento del alumnado

Anexo 1: Objetivos generales

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia, así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos webs.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: IDIOMA EXTRANJERO

Curso: Segundo

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: Silvia Buyé Torruella



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice

1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	5 5
5.Objetivos del módulo	5
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas	6 9 12
7.Distribución temporal	15
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	15 16 16 17 18
9.Atención a la diversidad	19
10.Actividades extraescolares	19
11.Calidad y mejora continua	20
12.Anexos Anexo 1: Objetivos generales	21 21



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Para Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. *Boletín Oficial del Estado, 265*, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435

- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

Dado las características de los estudios que están impartiendo, el idioma inglés es relevante para sus estudios y su posterior trabajo.

3. Métodos pedagógicos

Docencia

La docencia será prioritariamente presencial.

El **inglés será la lengua vehicular** del proceso de enseñanza-aprendizaje y de las tutorías de la asignatura. Todos los comunicados relacionados con la materia que se hagan serán en esta lengua independientemente del canal de comunicación elegido. Si fuera necesario el uso de idiomas diferente al inglés, serían las 2 lenguas oficiales, castellano y valenciano.

Learning by doing será la metodología de trabajo a seguir en la que la lengua pasa a ser la herramienta de trabajo y, no sólo, el objeto de aprendizaje.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Actividades de trabajo presencial

Las clases centradas en exposición de contenidos teóricos por parte del profesorado serán reducidas al mínimo en pro de la **práctica oral y escrita de la lengua**. Las explicaciones de las estructuras comunicativas serán facilitadas por escrito, al estilo de tablas muy visuales y de fácil comprensión que puedan ser puestas en práctica casi de inmediato.

Las clases de **presentación de ejercicios**, trabajos o proyectos a realizar tendrán dos etapas, durante la primera se facilitarán las instrucciones del trabajo a realizar junto con un ejemplar de modelo a seguir o a evitar, según fuera el caso, **siempre en inglés** y de forma muy gráfica. También se solucionarán las dudas que hubiere.

Las presentaciones del proyecto se harán en el aula con la ayuda de un PowerPoint o similar y un resumen por escrito con el fin de generar una discusión / debate posterior entre el presentador y la audiencia y de promover el uso oral de la lengua y de ejercer la crítica constructiva. **Gran parte del trabajo será tutorizado en el aula** con el objetivo de revisar y reforzar la aplicación de los contenidos expuestos.

Normalmente se utilizarán todas las **combinaciones grupales** requeridas para la actividad y la situación comunicativa, desde individualmente, pasando por grupos de dos o más numerosos o toda la clase.

Se emplearán **toda clase de recursos**: notas de clase, apuntes del profesorado, libros (ejercicios, gramática, lectura), CDs, vídeos, presentaciones en PowerPoint, páginas web, películas, impresos reales, prensa, diccionarios, etc... En definitiva, cualquier soporte y/ o medio que contenga textos en inglés susceptibles de ser utilizados por el alumnado y/ o el profesorado tanto reales como online.

Trabajo autónomo del alumnado

El trabajo de estudio teórico, las lecturas, las webquest, los ejercicios y la documentación previa para los trabajos prácticos y las memorias se harán individualmente o en grupo por parte del alumnado. Así como el trabajo práctico de aplicación con el fin de completar, ampliar o consolidar las unidades temáticas.

Para la realización de este trabajo, el profesorado proveerá al alumnado con el material necesario (fotocopias de textos, imágenes, dibujos, referencias de material expuesto y/ o producido en clase, páginas web recomendadas, etc.), así como las pautas de presentación, formatos, fechas de entrega, etc. y el necesario apoyo bibliográfico. La **finalidad** es que el **alumnado sea autónomo**. y **proactivo.**



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Idioma Extranjero se imparte en el primer y segundo curso del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Consta de un total de 50 horas lectivas por curso, lo que hace un total de 100 horas durante el Ciclo completo. En cada uno de los cursos se imparten 2 sesiones semanales de 50 minutos.

Convalidaciones

Artículo 19.- Convalidaciones El módulo formativo de idioma extranjero se podrá convalidar siempre que se acredite, al menos, una de las siguientes situaciones:

- -Tener superado el mismo módulo formativo en un ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño.
- -Acreditar un nivel de conocimiento de la lengua extranjera del módulo formativo de nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Incompatibilidades

Artículo 14.- Evaluación Los módulos formativos de igual denominación en primer y segundo curso, de las enseñanzas reguladas en este decreto, tendrán carácter progresivo. A tal efecto, los módulos formativos de segundo curso serán considerados incompatibles a efectos de evaluación, en el caso de que previamente no se haya superado el de primer curso con la misma denominación.

5. Objetivos del módulo

- 1. Ampliar los conocimientos previos de idioma extranjero.
- 2. Aumentar la **comprensión** y perfeccionar la **expresión oral** que permitan una comunicación específica en el ámbito del trabajo que se va a desempeñar.
- 3. Elaborar comunicaciones escritas y traducir textos técnicos específicos relacionados con este ciclo formativo.
- 4. Utilizar diccionarios generales y técnicos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Unidades didácticas (UD)

Contenidos del módulo

- 1. Conocimientos del idioma, de carácter **oral y escrito**, relacionados con el entorno de la especialidad.
- 2. Aprendizaje del vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el ámbito social, cultural, medioambiental, etc.
- 3. Análisis y reforzamiento de **estructuras morfosintácticas** y gramaticales necesarias para la comprensión y traducción de textos relacionados con su ámbito profesional.
- 4. Elaboración de textos escritos, cartas, currícula, informes, proyectos, memorias de trabajo, presupuestos o cualquier otro tipo de documento habitual en el ejercicio profesional de la especialidad.

LIBRO 2

unit	topic	Reading context	Vocabulary	Function
1	Movements	Brochure	Art Deco, Abstract Expressionism, Cubism, Impressionism, Modernism, Neoclassicism, Photorealism, pop art, postmodernism, romanticism, surrealism	Describing expectations



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

2	Photography 1	Webpage	Camera, develop, exposure, film, flash, focus, lens, negative, photographer, photography, shoot, shutter speed tripod	Making a prediction
3	Photography 2	Blog	Aperture, digital photography, digital zoom, DSLR, image sensor, ISO speed, LCD, optical zoom, point-and-shoot, reflex mirror, SD card, white balance	Describing appropriate user
4	Photo Editing 1	Advice column	CGM, file format, GIF, JPEG, photo editing, pixel, PNG, raster graphic, SVG, TIFF, vector graphic	Recommending an action not be taken
5	Photo Editing 2	Webpage	Blur, clone, crop, recompose, red eye, resize, retouch, scaling, sharpen, stamp, straighten, thumbnail, trim	Making suggestions
6	Fonts 1	User's Manual	Bold, caps, font, format, italic, outline, point, shadow, strikethrough, subscript, superscript, underline	Asking for opinion
7	Fonts 2	Textbook chapter	Angle, character width, expanded, monospaced, ornamental, proportional, roman type, sans-serif, script, serif, weight	Confirming a prediction
8	Type and Lettering	Webpage	Alphabet, lettering, letterpress, set, stationery, type design, type family, type family, type foundry, type, typeface	Making an appointment
9	Web Design 1	Webpage	Appearance, content, functionality, internet,	Talking about



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

			navigation,search engine, usability, visibility, web design, web development, webpage, website	goals
10	Web Design 2	Course description	Coding, CSS, FTP, HTML, hyperlink, JavaScript, markup language, programming language, QR code, web content management system, website wireframe, XHTML, XSL	Changing topics
11	Layout 1	Email	Alignment, center, column footer, header, justify, layout, overlap, row	Describing limitations
12	Layout 2	Manual	Grid, gutter, illustration, landscape, margin,mirrored, orientation, portrait, relative, spread,text.	Assigning tasks
13	DTP 1	Advertisement	Batch mode, clip art, comprehensive layout, desktop publishing electronic page, electronic paper, graphic communication, page layout, print, publish,WYSIWYG	Discussing pros and cons
14	DTP 2	Email	A4, convert, find-and-replace, item style, kerning, leading, letter, master page, paper size, PDF, style sheet.	Expressing sympathy
15	CAD	Advertisement	2D, 3D, architecture, CAD, diagram, drafting, engineering, exploded view, model, photorealistic rendering, software, technical drawing.	Discussing familiarity



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Libro 3

Unit	Topic	Reading context	Vocabulary	function
1	Education 1	Letter	Apprentice, diploma, foundation year, internship, liberal arts, multimedia, placement, portfolio, printing, theory, traditional, undergraduate.	Describing experience
2	Education 2	Website	Continuing education, design management, equivalency, full-time faculty, graduate, part-time faculty, prerequisite, seminar, specialty, technology.	Expressing disappointment
3	Business Types	Job listing	Commission, firm, freelancer, generalist, partnership, promotional, proprietor, referral, sole proprietorship, specialist, staffer, studio.	Asking for details
4	Motion Design	Webpage	Abstract, animation, broadcast design, bumper, flying logo, kinetic, motion, narrative, optical house, reel, title, trailer	Asking for a recommendation
5	Editorial Design	Employee handbook	Art director, deadline, editorial, frequency, graphics editor, journalism, junior designer, magazine, newspaper, periodical, publication	Giving a reminder



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6	Corporate Design	Business letter	Branding, business card, concise, corporate identity, corporate philosophy, corporation, customer, formula, grid, logo, standars.manual,trademark.	Disagreeing with an opinión
7	Music Industry Design	Review	Albumcover,booklet, box set, CD, collectible, emblematic, genre, jewel box, liner notes, LP, packaging, record label	Expressing a preference
8	Video Game Design	Webpage	3D modelling, animator, arcade, background artist, character artist, concept artist, console, mobile gaming, motion capture, polygon, texture artist, video game.	Making a correction
9	Information Design	Email	Chart, clarity, clutter, graph, information flow, information graphics, international style, map, pictorial sign symbol, statistic, utility, visual organization	Checking for understanding
10	Publishing Design	Article	Binding, house style, illustrator, interior, jacket, mass market, professional, publishing, textbook, trade, typography	Describing pros and cons
11	Advertising Design	Job description	Ad space, advertising, agency, billboard, brand, campaign, commercial, copywriter, creative director, flyer, niche, print ad.	Making comparisons
12	Enviromental Design	Letter to the editor	Banner, coordinated, direct, environmental design, exhibition, functional, informative, kiosk, ordinance, public, sign, wayfinding.	Describing consecuences



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

13	Interior Design	Brochure	Backdrop, commercial, construction, draft, fixture, furniture, interior decorator, interior designer, lighting, period,residencial,structural.	Describing orders of events
14	Fashion Design	Résumé	Accessory, collection, draping, fashion designer, garment, haute couture, mass-market, pattern, ready-to-ear, runway show, stylist, textile designer	Giving advice
15	Interactive Design	Article	Animated, collateral, complement, digital media, interactive, interface link, navigation system, revise, time-based media, virtual, wireless.	Requesting more information

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	04	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
libro 2 Unidades del 1 al 15	Х	X	Х	Х	8,9,13	50%
Libro 3. Unidades 1 a 15	х	х	х	х	8,9,13	50%

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
Libro 2. UD 1 a 15	X	х	х	х	х
Libro 3, UD 1 a 15	х	х	х	х	х

C.EV.01	Comprender aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
C.EV.02	Comprender comunicaciones de trabajo diario.
C.EV.03	Expresar opiniones personales sobre el campo laboral específico.
C.EV.04	Elaborar mensajes concretos.
C.EV.05	Redactar documentos relacionados con el ámbito profesional.

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Libros de texto de referencia

Se trabajará con el libro de texto de la colección Career Paths, de la editorial británica Express Publishing, distribuida en España por Edebé.:

- EVANS, Virginia, Jenny DOOLEY y Henrietta P. ROGERS. **Art & Design**, Ed. Express Publishing.
- -Curso de autoaprendizaje Inglés de los negocios. ed.Pons
- -English file pre-intermediate ed.Oxford

Diccionarios

Además, se recomiendan los siguientes diccionarios:

Oxford Business (bilingüe)

Oxford Business English Dictionary (monolingüe),

Oxford Study (generalista)

The Oxford-duden Pictorial Spanish and English dictionary.

Material adicional

Videos y películas de nivel inicial.

Se fomentarán las actividades que impliquen colaboración y coordinación con otras asignaturas de índole más práctica, como **Proyectos o Medios Informáticos**. También se utilizará el ordenador de aula y el material audiovisual del aula.

El alumnado podrá traer sus **propios portátiles** en los cuales se recomienda que se instale un diccionario digital gratuito como **Wordreference.com**. Dicho diccionario también se podrá instalar como App en dispositivos móviles. El alumnado podrá encontrar los **documentos trabajados en clase** en el servicio gratuito de alojamiento de archivos Drive.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

PRÁCTICA y CONSULTA:

- -Curso de autoaprendizaje de INGLÉS de los negocios. Ed. Pons (El libro se encuentra en el Dpto de Ciencias Sociales y Legislación)
- -Career Paths, Art & Design. Virginia Evans, Jenny Dooley, Henrietta P. Rogers (El libro se encuentra en el Dpto de Ciencias Sociales y Legislación)

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

- -Curso de autoaprendizaje Inglés de los negocios. ed.Pons
- -English file pre-intermediate ed.Oxford
- -Essential Grammar in use. R. Murphy (elemental, avanzado)
- -Grammar in goblets. M.A. Campos, Antonio Lillo, Victor Pina.
- -Vocabulary for First Certificate, Barbara Thomas, Laura Matthews.

.

http://www.wordreference.com

http://www.ororotv.com

http://www.bbclearningenglish.com

http://www.google.com/english

http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

http://openlearn.open.ac.uk

http://www.englishpage.com/

http://www.focusenglish.com/dialogues/conversation

http://esl.about.com/

http://www.talkenglish.com/

http://www.free-english.com/english/Home.aspx

http://www.business-english.com/

http://www.shertonenglish.com/

http://www.examenglish.com/

http://www.nonstopenglish.com/

http://www.hospitalenglish.com/

http://www.5minuteenglish.com/

http://www.spanishdict.com/

http://www.english-daily.com/

http://www.usingenglish.com/reference/idioms/

http://www.englishenglish.com

http://englishenglish.com/englishtest.htm



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

7. Distribución temporal

Unidades didácticas	Fechas
Libro 2. UD 1 a 15	De setiembre a diciembre 2024
Libro 3. UD 1 a 15	De diciembre a marzo 2025

8. Evaluación

- 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.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- 10. En ningún caso se aceptará como criterio válido para aprobar al alumnado el hecho de que el módulo de Idioma Extranjero sea el único que le queda para conseguir una determinada titulación.
- 11. La asistencia a clase, aunque imprescindible, no resulta garantía de aprobado si no se produce un aprovechamiento real del curso.
- 12. Las unidades didácticas pueden variar de orden y variar dependiendo del nivel y el grupo

Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación

- -Se realizarán exámenes de contenido gramatical, léxico y de las cuatro destrezas (comprensión y expresión escrita y comprensión y expresión oral) que contabilizarán un 50% de la nota final de evaluación. Se necesitará una nota positiva de 5 para poder hacer media con el resto de las pruebas de evaluación.
- Un 40% resultará de la suma de dos proyectos en cada evaluación que contarán con una parte escrita y otra oral a desarrollar por parte del alumnado (al menos uno de los proyectos será de carácter individual). Se exigirá la presentación de ambos proyectos para poder superar la evaluación.
- El 10% restante lo forman la asistencia, la actitud y el trabajo dentro y fuera de clase

Exámenes	1º proyecto	2º proyecto	Asistencia,actitud y trabajo
50%	20%	20%	10%

- Un examen o ejercicio no realizado en la fecha indicada sin causa justificada, y presentado en fecha de recuperación, será calificado con 2 puntos menos. Por lo tanto, el alumnado podrá optar a un máximo de 8 puntos.
- El alumnado deberá entregar los trabajos solicitados en tiempo y forma. La asistencia a clase es esencial para asimilación de los contenidos y será valorada en la evaluación con un 10%. En cada evaluación, el alumnado con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas obtendrá una puntuación máxima de 4 puntos. Y además deberá realizar la prueba final en junio.
- El alumnado con el módulo Idioma Extranjero deberá presentar **TODOS** los trabajos realizados durante el curso, alcanzando en ellos los contenidos mínimos exigibles pendiente deberá realizar



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

la Prueba Final. Será necesario establecer un **contacto periódico** que permita seguir el progreso de su trabajo mediante una atención personalizada. De esta manera podrán reforzar y profundizar en sus conocimientos para recuperar el módulo

- El profesorado anunciará **las fechas y días** de los **exámenes extraordinarios de** julio de manera pública en tablones y listas. El alumnado tiene la obligación de informarse al respecto y de asistir a todas sus pruebas puntualmente.
- En cada evaluación le corresponde como mínimo **una recuperación**, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación.
- Se evaluarán, con los perceptivos trabajos o ejercicios, las cuatro habilidades básicas: reading, writing, listening y speaking. El alumnado que tenga suspensa alguna de estas destrezas por dejar la prueba en blanco o no presentarse a ella no podrá aprobar la evaluación.
 - También se tendrá muy en cuenta la asistencia regular a clase (ya que las faltas de asistencia no justificadas se valorarán negativamente para la nota final) así como la puntualidad, la participación dinámica en el aula y la entrega periódica de los trabajos y/o ejercicios que se soliciten, teniendo una especial importancia que dicha entrega se realice en las fechas indicadas por el profesorado. La valoración del rendimiento del alumnado exige como condición necesaria su asidua asistencia a las clases.
 - Una vez agotadas las 4 convocatorias el alumnado dispondrá de una convocatoria de gracia.

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- C. ev. 01 Comprender aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
 - -Mínimos exigibles:
 - -Comprende mensajes relacionados con las especialidades expresadas en inglés.
- C. ev. 02 Comprender comunicaciones de trabajo diario.
 - -Mínimos exigibles:
 - -Comprende instrucciones para la elaboración de tareas cotidianas expresadas en inglés -Comprende el sentido general y específico de conversaciones de ámbito laboral
 - -Comprende el funcionamiento de las fórmulas de comunicaciones escritas y orales: memorándums, emails, artículos de prensa, etc.
- C. ev. 03 Expresar opiniones personales sobre el campo laboral específico.
 - -Mínimos exigibles:
 - Sabe dar su opinión en inglés sobre cuestiones del ámbito laboral específico.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

C. ev. 04 Elaborar mensajes concretos.

-Mínimos exigibles:

Elabora mensajes breves en inglés sobre las cuestiones y situaciones propuestas enfocadas al campo profesional acordes a las pautas establecidas.

-Utiliza correctamente el vocabulario apropiado a fines específicos formulando frases coherentes con un uso de las estructuras gramaticales que no impide el objetivo de comunicación.

C. ev. 05 Redactar documentos relacionados con el ámbito profesional.

-Mínimos exigibles:

Es capaz de redactar textos profesionales en inglés conforme a un guión orientativo para su consecución.

-Cumple el objetivo comunicativo en forma escrita respetando los criterios y fórmulas típica

Criterios de calificación

- -Exámenes sobre contenidos de las unidades (50%)
- -Proyectos y trabajos que representarán un 40% de la nota final de la evaluación.
- -Asistencia (justificación de faltas), actitud (interés, revisión de errores y aprovechamiento del feedback sobre resultados para implementar herramientas de perfeccionamiento y mejora, participación, colaboración, entrega de trabajos en tiempo y forma) sumará hasta un 10% de la nota final de la evaluación.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente / Convocatoria de gracia	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria		
Técnicas de evaluación y porcentaje	Examen Destrezas comunicativas Actitud	Examen	Examen Destrezas comunicativas		
Asignación porcentual a las	50%Examen 40%	100% examen	60% Examen 40% Listening,		



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

diferentes técnicas de evaluación. Criterios de superación del módulo	Listening,Speaking, task clases 10% actitud		SpeakingTasks
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen recuperación junio	Examen	
Criterios y procedimientos en caso de que se pierde la evaluación continua.	Examen todo el curso en junio y julio		

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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

10. Actividades extraescolares

Se tendrá en cuenta la oferta educativa, en cuanto a exposiciones, viajes o conferencias que estén estrechamente relacionados con los contenidos que la asignatura debe desarrollar durante el curso.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

11. Calidad y mejora continua

Se tendrán en cuenta las aportaciones reflejadas en la memoria final del módulo del curso anterior. Sería conveniente que el grupo se desdoblara dada la cantidad de alumnado y así favorecer la competencia comunicativa.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia, así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptare al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.





Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: **MULTIMEDIA**

Curso: Segundo

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: **RUTH BRIZ FERNÁNDEZ NURIA VICEDO**



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice

1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 4
5.Objetivos del módulo	4
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas UD1: Nombre unidad	5 5 6 7 7
7.Distribución temporal	8
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	9 9 9 9 10 10
9.Atención a la diversidad	11
10.Actividades extraescolares	11
11.Calidad y mejora continua	11
12.Anexo 1: Objetivos generales	12

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Establecimiento del título y enseñanzas mínimas: Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.
- Currículo: Orden ECD/1564/2013, de 2 de agosto.
- Desarrollo autonómico para la Comunidad Valenciana: Decreto 178/2014, de 10 de octubre.
- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf

2. Descripción del contexto

En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo Web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche.

El módulo se imparte en los dos idiomas cooficiales de la Comunidad Valenciana.

3. Métodos pedagógicos

El módulo persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente práctica, en la que el estudiante adquiera los conocimientos y las destrezas en el manejo de las herramientas a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa. Debido a su enfoque profesional, se hace especial hincapié en la observación solícita de las consideraciones técnicas necesarias que garanticen una publicación y distribución adecuada.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Multimedia se imparte en los dos cursos del ciclo. Consta de un total de 250 horas lectivas que corresponden a 4 sesiones semanales en primero y 6 sesiones semanales en segundo. En segundo, las horas de este módulo, son un 20% del total.

Convalidaciones

El presente módulo puede ser objeto de convalidación con:

- Módulo Lenguaje y tecnología audiovisual superado en ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual.
- Materia de Bachillerato: Cultura Audiovisual.

Incompatibilidades

El módulo de Multimedia en el segundo curso es incompatible a efectos de evaluación con Multimedia de primer curso.

5. Objetivos del módulo

- 1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
- 2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
- 3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
- 4. Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, video y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
- 5. Insertar elementos multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.

Dichos contenidos se desarrollan a lo largo de los dos cursos en que se imparte la asignatura, de forma que durante el primer año son abordados de forma introductoria y durante el segundo, puesto que la asignatura goza de más carga lectiva, se lleva a cabo una secuenciación de actividades más complejas que el primer año. Siguiendo las directrices del coordinador del ciclo y para evitar solapamientos con otras asignaturas, Multimedia en el curso de segundo da prioridad en los objetivos 1, 3, y 4...

Las unidades didácticas en las que se organizan los contenidos curriculares están reflejadas en la siguiente tabla.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01¹	02	03	04	05	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD1. Multimedia, concepto y tipología de contenidos (imagen, sonido, video y animación). Aplicaciones e importancia en los diferentes ámbitos sociales (económico y empresarial, educativo y privado).	Х	Х				3, 4, 9	10
UD2. Repaso: La teoría de la imagen y el lenguaje audiovisual.	Х			Х		2, 3, 6	10
UD3. Introducción a la animación y sus técnicas. Casos prácticos: <i>motion graphics</i> y la tipografía en movimiento.			Х	Х	Х	1, 2, 7, 8, 12	25
UD4. Introducción al video digital. Grabación, edición y posproducción de video.			х	х	Х	1, 2, 7, 8, 12	25
UD5. Formatos y códecs de video. Exportación y optimización de los archivos para diferentes plataformas de difusión.		Х	Х	Х	Х	1, 2, 7, 8, 12	10
UD6. Introducción al tratamiento digital del audio: extracción, grabación y edición. Programas y formatos.			Х	Х	Х	1, 2, 7, 8, 12	20

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el Anexo 1 del Decreto 178/2014.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05
UD1. Multimedia, concepto y tipología de contenidos (imagen, sonido, video y animación). Aplicaciones e importancia en los diferentes ámbitos sociales (económico y empresarial, educativo y privado).	Х				
UD2. Repaso: La teoría de la imagen y el lenguaje audiovisual.	Х			х	
UD3. Introducción a la animación y sus técnicas. Casos prácticos: <i>motion graphics</i> y la tipografía en movimiento.		Х	Х		Х
UD4. Introducción al video digital. Grabación, edición y posproducción de vídeo.		Х	Х	х	Х
UD5. Formatos y códecs de video. Exportación y optimización de los archivos para diferentes plataformas de difusión.		х	х		Х
UD6. Introducción al tratamiento digital del audio: extracción, grabación y edición. Programas y formatos.		Х	Х	х	Х

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Multimedia, concepto y tipología de contenidos (imagen, sonido, video y animación). Aplicaciones e importancia en los diferentes ámbitos sociales (económico y empresarial, educativo y privado).

Conocimientos previos

Conocimientos básicos adquiridos en el primer curso sobre aplicaciones multimedia.

Contenidos

- 1. Definición y evolución del multimedia
- 2. Repaso de las herramientas y tecnología multimedia. Equipo multimedia: APPs de grabación, edición y animación.
- 3. Repaso del contenido multimedia (texto, imagen, sonido, video y animación).
- 4. Aplicaciones comunicativas del multimedia.

Actividades

- Realización de evaluación inicial o diagnóstico a través de diversos ejercicios, como podría ser un videocurrículum.
- Realización de una puesta en común sobre APP's.

Temas transversales

- Respeto a la diversidad del grupo. La imagen que proyectamos.

Mínimos exigibles

- Conoce las herramientas y tecnología multimedia más importantes.
- Identifica y analiza los elementos que componen el contenido multimedia.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, cámara réflex, de vídeo o móvil, software de edición.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml#formato

UD2: El lenguaje audiovisual.

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre el lenguaje audiovisual adquiridos el curso pasado.

Contenidos

- 1. Plano, toma y secuencia
- 2. Campo y fuera de campo
- 3. Fragmentación del espacio escénico
- 4. El movimiento
- 5. La composición
- 6. Elipsis y transiciones
- 7. Continuidad

Actividades

Esta segunda unidad será básicamente teórica. Se trata de profundizar en el contenido conceptual del curso pasado, mediante:

- 1. Explicar los conceptos del lenguaje en el aula.
- 2. Analizar imágenes y obras audiovisuales para identificar los conceptos.
- 3. Realizar ejercicios prácticos de montaje.

Mínimos exigibles

- Conoce los conceptos básicos del lenguaje audiovisual y la terminología específica.
- Analiza obras audiovisuales identificando los conceptos básicos.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Usa la terminología específica de forma correcta.

- Maneja correctamente el software de edición no lineal.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, cámara réflex, de vídeo o móvil, software de edición.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

ZÚÑIGA, J. Imagen. Escuela de cine y video S.L. Guipuzkoa, 2004. FERNÁNDEZ FEDERICO & MATÍNEZ ABADÍA JOSÉ. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós Papeles de Comunicación 22. Barcelona. 2005 CASTILLO, J.M. Televisión y lenguaje audiovisual. IORTV, Madrid, 2004 http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml#formato

UD3: Introducción a la animación y sus técnicas. Casos prácticos: *motion graphics* y la tipografía en movimiento.

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre animación.

Contenidos

- 1. Los elementos que componen el motion graphics.
- 2. Animación tradicional aplicada a animación por ordenador.
- 2.Técnicas de animación por ordenador y modos de composición del *motion graphics:* profundización en la animación vectorial 2D
- 3. Type in motion
- 4. Aplicaciones comunicativas

Actividades

Profundizar en el manejo del software de animación vectorial Visionar y analizar ejemplos dados.

Realizar ejercicios de animación vectorial 2D usando After Effects.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Realizar un vídeo informativo, a partir del montaje de vídeo y animación de tipografía. Realizar un póster animado y un logotipo; coordinación con la asignatura de Composición.

Mínimos exigibles

- Conoce los elementos que componen el motion graphics y los relaciona con el lenguaje audiovisual.
- Maneja de forma correcta el software de animación 2D.
- Conoce los principios básicos de la animación tradicional y técnicas de animación por ordenador
- Aplica de forma correcta los principios básicos de la animación tradicional a la animación por ordenador.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, software de edición y animación 2D.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Brarda María Cecilia. Motion Graphics Design. Editorial Gustavo Gili. 2016 Apuntes en distintos formatos proporcionados por la profesora.

UD4: Preproducción, producción y posproducción

Conocimientos previos

Conocimientos básicos adquiridos durante el curso pasado sobre grabación, edición y posproducción.

Contenidos

- 0. Preproducción: de la idea al guion
- 1. Dispositivos de grabación de vídeo: cámara, smartphone
- 2. Captura de vídeo
- 3. Edición de vídeo con Premiere o software similar
- 4. Profundización en el montaje, titulación y posproducción
- 5. Tratamiento del sonido



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Actividades

- Explicación de la profesora

- Desarrollo de la fase de preproducción de una obra audiovisual (duración un minuto), en coordinación con OF. Las siguientes fases (producción y postproducción) son abarcadas en función de la evolución del proceso de enseñanza aprendizaje.

Mínimos exigibles

- Conoce las fases del proceso de producción de una obra audiovisual.
- Identifica la documentación correspondiente a cada fase.
- Utiliza de forma correcta un equipo básico de grabación audiovisual.
- Aplica criterios básicos de calidad en la grabación de video y audio.
- Maneja de forma correcta el software de edición no lineal, desde la captura hasta la exportación.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, dispositivos de grabación, trípode, micrófonos, focos, software de edición y animación 2D.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Apuntes proporcionados por la profesora.

UD5: Formatos y códigos de video. Exportación y optimización de los archivos para las diferentes plataformas de difusión.

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre comprensión en video y audio.

Contenidos

- 1. Exportación de video y audio
- 2. Principales códecs según el uso



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Actividades

Esta unidad se desarrolla de forma transversal a lo largo del curso

Mínimos exigibles

- Distingue diferentes técnicas de exportación en función de las necesidades del canal de publicación.
- Maneja de forma básica las herramientas de exportación del software de edición y composición.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Ordenador, software de edición, animación y motor de codificación.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Apuntes proporcionados por la profesora.

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas	
UD1	Primer trimestre	
UD2	Primer trimestre	
UD3	Primer y segundo trimestre	
UD4	Segundo trimestre	
UD5	Segundo trimestre	



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

8. Evaluación

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

C.Ev.01 Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.

- o Mínimos exigibles:
 - Identificar los elementos formativos de un producto multimedia.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Conocer el proceso básico de edición del contenido multimedia.

C.Ev.02 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.

- o Mínimos exigibles:
 - Conoce y utiliza correctamente las herramientas de los programas de edición de vídeo y audio y animación.
 - Identifica los diferentes códecs de vídeo y exporta los archivos con el códec más adecuado a la propuesta de proyecto.

C.Ev.03 Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio Web.

- o Mínimos exigibles:
 - Maneja correctamente las herramientas adecuadas para generar contenidos multimedia.
 - Conoce el proceso de producción de contenidos multimedia.
 - Identifica los requisitos técnicos que debe satisfacer un contenido multimedia para que sea correctamente integrado en un sitio Web.

C.Ev.04 Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo con las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.

Para evitar solapar con la asignatura de Ampliación de sistema informáticos no se aplica en Multimedia.

C.Ev.05 Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte Web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.

- o Mínimos exigibles:
 - Identificar las especificaciones del proyecto a nivel técnico, estilístico y comunicativo.
 - Conocer las principales características técnicas de los archivos multimedia.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Criterios de calificación

La asistencia **presencial a las clases lectivas** continuada es fundamental para alcanzar los objetivos de la asignatura. La asistencia se controlará mediante el Ítaca y/o una hoja de firmas que completará el profesorado y no se admitirá el acceso al aula una vez cerrada la puerta por parte del profesor a los 5 minutos del inicio de la misma para evitar interrupciones.

La falta de puntualidad en la asignatura supone una pérdida del tiempo de trabajo a realizar en el aula, y que resulta difícil recuperar. Piensa que algunas actividades son grupales. Los audiovisuales suelen ser realizados en equipo. El esfuerzo individual repercute en el buen resultado grupal. Por tanto, los retrasos y las ausencias injustificadas repercutirán en una disminución de la nota, pérdida de evaluación continua y probablemente en la calidad del proyecto.

La asignatura no proporciona todo el **material**. El alumnado está obligado a llevar, cuadernos y bolígrafos para anotar apuntes, USB para realizar copias de las capturas y proyectos, más otro tipo de material según sea la naturaleza del proyecto. Para los ejercicios de edición de vídeo el alumnado deberá venir a la escuela provisto de un ratón y auriculares.

El **medio de entregas** empleado será, sobre todo, el aula virtual que recomiende TIC. En caso de que los proyectos de vídeo no se puedan compartir por su peso, se comunicará la forma de entrega en el momento del enunciado, que podría ser Google Drive, Classroom o Moodle. Cada entrega es rigurosa en hora y fecha establecida.

Cualquier detección de **plagio** en trabajos, exámenes o ejercicios prácticos equivaldrá a un suspenso y será necesario repetir la entrega o el examen.

En el aula es necesario mantener una **actitud** de trabajo y respeto siempre:

- Cualquier falta de respeto en la convivencia y a lo largo del curso en la asignatura, supone una disminución de nota en la parte de comportamiento. En función del nivel de gravedad del mal comportamiento se hará saber a la dirección del centro para tomar las medidas necesarias.
- Queda prohibido el uso de teléfonos móviles para cualquier tipo de comunicación, vía mensaje de chat, nota de voz, videollamada o llamada.
- Por el motivo anterior, en el tiempo de la asignatura, tanto para sesiones teóricas como prácticas, será penalizada cualquier persona que se esté comunicando en chats, redes sociales, u otro tipo de aplicación en dispositivos inteligentes o PC.
- En casos de fuerza mayor, quien necesite hacer uso de un teléfono para comunicarse, deberá salir del aula, pidiendo permiso para hacerlo, o esperar a la hora del recreo.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

A. El alumnado que sigue la evaluación continua en la convocatoria ordinaria será evaluado de la siguiente manera:

1.-Trabajos teórico-prácticos. Se propondrá la ejecución de diferentes trabajos a lo largo del curso, de tipo teórico, práctico y/o teórico-práctico, que se llevarán a cabo tanto en el aula como fuera de ella y podrán ser de realización individual o colectiva, según criterio de las docentes.

Estos trabajos serán de carácter obligatorio para poder aprobar la asignatura y se requerirá una **nota mínima de 5** en cada uno de ellos. Si el alumno o alumna suspende alguno de estos trabajos, lo podrá recuperar durante la evaluación correspondiente o en evaluaciones sucesivas hasta la fecha de entrega final, que se establecerá por la profesora.

El plazo límite de presentación (presencial u online, vía Moodle, Google Drive o Classroom) de todos los trabajos se establecerá por parte de las profesoras en el momento de la entrega del enunciado del mismo. De no entregarse en fecha (un día después se considera fuera de plazo), el alumnado podrá optar a una calificación máxima de 7 en ese trabajo en concreto.

Los trabajos realizados a lo largo del curso **deberán contar con el seguimiento en el aula por parte de las profesoras**. En caso de no ser así, no se admitirán para su calificación en la evaluación. Se establecerá un cronograma, con las diferentes entregas parciales que se compartirán en Moodle o Drive, que el alumno debe respetar y que la profesora irá completando conforme se vayan efectuando las entregas. Dichas entregas se evaluarán.

En ningún caso se aceptará un trabajo que no se ajuste a la **forma o al formato** de entrega.

Los trabajos que sean grupales serán calificados **individualmente**, por lo que la nota variará en función del trabajo particular de cada uno de ellos.

Todas las pruebas evaluables son recuperables en la evaluación en curso o en la siguiente (a criterio de la docente y del tiempo), en la cual, el alumnado podrá presentar las pruebas de evaluación que no hayan sido presentadas o que no hayan alcanzado la calificación mínima exigida (5 sobre 10 en cada uno de los casos).

Estos trabajos supondrán un 70% de la nota final.

En la evaluación, se valorará la implicación, actitud y proactividad hacia el aprendizaje y el trabajo colaborativo en las sesiones teórico-prácticas, así como la creatividad.

2.- Examen. En cada evaluación se hará, al menos, un examen teórico-práctico para evaluar la adquisición de los objetivos y contenidos del módulo por parte del alumnado. El examen representará un **30%** de la nota final. Conforme se vayan dando contenidos, se irán incluyendo en los sucesivos exámenes y siempre se preguntarán cuestiones de evaluaciones anteriores al comprender que se trata de una asignatura continua.

Si se suspende un examen, se recuperará en la misma evaluación si da tiempo o en la evaluación siguiente.

La nota final del curso será la media aritmética de las dos evaluaciones.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

B. Evaluación no continua:

La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere su asistencia regular a las clases y actividades programadas para los diferentes módulos profesionales del ciclo formativo. Para hacerlo, será necesaria la asistencia, al menos, al 80 % de las clases y actividades previstos en cada módulo. Esta circunstancia tendrá que ser acreditada y certificada por el jefe o la jefa de estudios a partir de los comunicados de faltas de asistencia comunicadas por el profesorado que imparte docencia. El incumplimiento de este requisito supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua en el módulo en el que no se haya conseguido la asistencia mínima, y podrá suponer la anulación de matrícula por inasistencia.

En estos caso, el alumno deberá entregar y aprobar:

1. Entrega de todos los trabajos realizados a lo largo del curso. Además, las profesoras propondrán también la realización de un trabajo final, que incluirá todos los conceptos dados en clase.

Este apartado tiene una ponderación de un 60%.

2. Examen teórico-práctico (con una ponderación de un 40%) de todos los conceptos vistos en clases.

Serán calificados con No Evaluado sólo los alumnos/as que no entreguen ninguno de los trabajos exigidos ni realicen el examen. Los que entreguen, al menos, un ejercicio, independientemente de que realicen o no el examen, serán calificados con la nota correspondiente de la parte práctica. Por tanto, para obtener No Evaluado el alumno/a no debe entregar ninguna práctica ni realizar el examen. Este criterio será válido para las dos convocatorias.

El alumnado que suspenda la convocatoria ordinaria, es decir, que obtenga una calificación final inferior a 5, podrá concurrir a la <u>convocatoria extraordinaria</u> correspondiente.

Para aprobar la asignatura en esta convocatoria se requerirá de los estudiantes la realización de una prueba final. Además, deben presentar, el mismo día, los trabajos realizados durante todo el curso. Se podrán exigir tanto todos los trabajos realizados, así como otros de carácter extraordinario si así las profesoras lo determinan.

En la convocatoria extraordinaria, el examen supondrá el 40% y los trabajos, un 60%.

-Los alumnos y alumnas repetidores, así como los que se encuentren en convocatoria de gracia, deberán seguir la asignatura como el resto de sus compañeros.

La fecha de entrega del trabajo y la realización del examen se hará en fecha que determine la profesora.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado en convocatoria de gracia	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Ejercicios 70% Examen 30%	Examen 40% Ejercicios 60%	Examen 40% Ejercicios 60%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación en la evaluación siguiente. Nueva entrega de ejercicios no superados y otros	Examen de recuperación en la evaluación siguiente. Nueva entrega de ejercicios no superados y otros	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 40% Trabajos 60%		

Los criterios de evaluación son los fijados por la normativa y los particulares están especificados en cada unidad didáctica.

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

Se tendrán en cuenta tanto las diferentes características como los distintos ritmos de aprendizaje que presenta el alumnado, puesto que suponen barreras para su aprendizaje. Con carácter general, se aplicarán las siguientes medidas de respuesta e inclusión educativa:



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

- El material docente será proporcionado en diferentes formatos a través del *aula*

- El material docente será proporcionado en diferentes formatos a través del aula virtual/moodle/clasroom con el fin de adaptarlo a las necesidades del alumnado.
- Cada unidad didáctica dispondrá de actividades de refuerzo y actividades complementarias o de ampliación para atender los distintos ritmos de aprendizaje.
- Se usarán estrategias de la metodología *flipped clasroom*, con el fin de promover los distintos ritmos de aprendizaje.
- Se llevarán a cabo agrupamientos flexibles cuando la dificultad de las actividades así lo aconseje.

A nivel individual sólo se llevarán a cabo adaptaciones metodológicas curriculares previa acreditación de las causas y autorización del departamento de la familia profesional y de la jefatura de estudios de las enseñanzas profesionales artísticas.

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

10. Actividades extraescolares

Queda a criterio de las docentes la asistencia a festivales relacionados con el audiovisual, la animación, el cine y la publicidad que se celebren en la Comunidad Valenciana, por ejemplo Animalcoi. También la realización de visitas técnicas a empresas relacionadas con el sector del diseño y maquetación web.

11. Calidad y mejora continua

Se propone la participación en certámenes y concursos para aumentar la motivación del alumnado, además de una serie de actividades para evaluar y realizar el seguimiento del desarrollo del curso:

- 1. Reuniones de coordinación con los profesores de los otros módulos.
- 2. Encuesta inicial a los alumnos para comprobar sus conocimientos previos y las expectativas que tienen del módulo.
- 3. Cuestionario de evaluación del docente y de la asignatura, a rellenar por el alumnado, para mediados de curso, canalizado a través del SGIC implementado en la EASDA.
- 4. Cuestionario a final de curso, para que los alumnos expresen su opinión sobre el desarrollo del módulo y posibles mejoras.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

12. Anexo 1: Objetivos generales del ciclo formativo (Decreto 178/2014)

- Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el *briefing* o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad de los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 12. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: OBRA FINAL

Curso: Segundo

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: CONCEPCIÓN BORRELL PASTOR Mª TERESA VALVERDE PAZOS



Módulo: Obra Final

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2024- 2025

Índice

Marco legal	2
Descripción del contexto	2
Métodos pedagógicos	2
Descripción del módulo	2
Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas	2
Convalidaciones	3
Incompatibilidades	3
Objetivos del módulo	3
Unidades didácticas (UD)	4
Tabla de relación UD-objetivos	4
Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo	5
Desarrollo de las unidades didácticas	6
UD1: El proyecto web, etapas, documentación y contenidos.	6
UD2: Propuesta del proyecto	7
UD3: Estudio de contenidos requeridos para el proyecto	7
UD4: Generación / recopilación de contenidos	8
UD5: Estructuración de contenidos y bocetado	9
UD6: Implementación en html básico	10
UD7: Implementación final del anteproyecto	10
UD8: Realización del proyecto	11
Distribución temporal	12
Evaluación	13
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación	13
Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación	13
Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles	13
Criterios de calificación	15
Tahla resumen	16



Módulo: Obra Final

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2024- 2025

Atención a la diversidad	16
Atencion a la diversidad	10
Actividades extraescolares	16
Calidad y mejora continua	17
Anexo 1: Objetivos generales	18

Marco legal

- Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.
- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025.
 https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024_8185_es.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 8356, de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/



Módulo: Obra Final

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2024- 2025

Descripción del contexto

En este módulo es muy importante la coordinación con el resto de módulos.

A priori es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo Web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche.

La lengua vehicular en la clase será cualquiera de las 2 lenguas oficiales en la Comunidad Valenciana: Valenciano o Castellano.

Métodos pedagógicos

El desarrollo de las Unidades Didácticas se realizará mediante la metodología de Aprendizaje basado en proyectos (ABP). La parte teórica se ha impartido en el resto de módulos de este ciclo, por lo que se procederá a supervisar que los conceptos y destrezas se aplican correctamente en el desarrollo del proyecto de este módulo.

Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Obra Final se imparte en el segundo curso del ciclo. Consta de un total de 100 horas lectivas distribuidas en 4 sesiones semanales (entendidas como horas) lo que corresponde al 13% de las horas de segundo.

Convalidaciones

El presente módulo no puede ser objeto de convalidaciones.

Incompatibilidades

El módulo de Obra Final solo será evaluado si el resto de módulos del título han sido superados satisfactoriamente.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2024- 2025

Objetivos del módulo

- Comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.
- Interpretar adecuadamente las especificaciones y realizar con corrección formal y técnica los elementos gráficos y audiovisuales para un proyecto de producto interactivo que le sea asignado.
- Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo, a la realización autónoma de las tareas propias de la especialidad.

El objetivo general del módulo es que el alumnado sea capaz de integrar los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la realización de una obra, adecuada al nivel académico cursado, que evidencie dominio en los procedimientos de realización y sea expresión de su sensibilidad artística.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico

Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	Objetivos generales ²³	Relevancia (%)
UD1. El proyecto Web, etapas, documentación y contenidos	Х		Х	13,4,9,10	20%
UD2. Propuesta del proyecto	Х		Х	3,6	10%
UD3: Estudio de contenidos requeridos para el proyecto	Х	Х		3,4,6	10%
UD4: Generación / recopilación de contenidos	Х	Х		2,5,12,13	10%

¹ Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

² Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico

UD5: Estructuración de contenidos y bocetado	Х	Х		3,4	10%
UD6: Implementación en html básico	Х	Х	Х	1,2,7,8	10%
UD7: Implementación final del anteproyecto	Х	Х	Х	1,2,7,8,12	10%
UD8: Realización del proyecto.	Х	Х	Х	1,2,7,8,9,10, 11,12	20%

Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04
UD1. El proyecto Web, etapas, documentación y contenidos		Х		
UD2. Propuesta del proyecto	Х	Х		
UD3: Estudio de contenidos requeridos para el proyecto	Х	Х	Х	Х
UD4: Generación / recopilación de contenidos	Х	Х	Х	Х

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico

UD5: Estructuración de contenidos y bocetado	Х	Х	Х	Х
UD6: Implementación en html básico	Х	Х	Х	Х
UD7: Implementación final del anteproyecto	Х	Х	Х	Х
UD8: Realización del proyecto	Х	X	Х	Х

3

Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: El proyecto web, etapas, documentación y contenidos.

Conocimientos previos

Los adquiridos en las asignaturas de primero del ciclo, el alumnado debe tener un conocimiento general de todas las técnicas, destrezas prácticas y base teórica para llevar a cabo el proceso de diseño y producción de gráficos interactivos.

Contenidos

- 1. Metodología básica del diseño web.
- 2. Etapas.
- 3. Especificaciones.
- 4. Condicionantes.
- 5. Documentación y contenidos.

Actividades

- Definir las etapas de un proyecto Web.
- Generar fragmentos de la documentación de un proyecto Web.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD2: Propuesta del proyecto

Conocimientos previos



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Conocimientos básicos sobre la realización y fases de un proyecto Web.

Contenidos

• Análisis e interpretación del proyecto asignado/elegido y sus especificaciones.

Actividades

- Exponer el proyecto elegido, la motivación y el objetivo a alcanzar con el mismo.
- Definir las especificaciones iniciales del proyecto.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD3: Estudio de contenidos requeridos para el proyecto

Conocimientos previos

• Conocer las fases y actividades a realizar para la elaboración de un proyecto Web.

Contenidos

- Definición del alcance del proyecto.
- Selección de contenidos requeridos

Actividades

 Documentar y argumentar el alcance del proyecto y los contenidos que deben formar parte del mismo.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD4: Generación / recopilación de contenidos

Conocimientos previos

• Definición y alcance del proyecto. Conocer las técnicas necesarias para generar y adaptar contenidos multimedia para los sitios Web.

Contenidos

- Recopilación de datos
- Generación de contenidos multimedia.
- Adecuación de contenidos no generados por el alumnado a las características del proyecto.

Actividades

- Recopilar y clasificar los datos y elementos multimedia susceptibles de ser incluidos en el proyecto.
- Generar contenidos multimedia propios.

Temas transversales

Respeto a la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Materiales y recursos específicos de la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD5: Estructuración de contenidos y bocetado

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre diseño de sitios Web y accesibilidad.

Contenidos

- Bocetado del sitio web.
- Distribución y estructuración de los contenidos.

Actividades

 Realización de bocetos y documentación sobre la estructura del sitio Web y la distribución de los contenidos.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc. Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD6: Implementación en html básico

Conocimientos previos

Conocimientos avanzados sobre html y css.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Contenidos

Implementación en html básico de la parte del proyecto correspondiente al anteproyecto.

Actividades

Implementación asesorada de una parte del sitio Web.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD7: Implementación final del anteproyecto

Conocimientos previos

• Conocimientos avanzados sobre los proyectos Web, su documentación e implementación.

Contenidos

Implementación del anteproyecto, incluyendo documentación y parte web.

Actividades

• Defensa del anteproyecto y justificación de las decisiones de diseño e implementación.

Materiales y recursos específicos de la unidad



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc.
- Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

UD8: Realización del proyecto

Conocimientos previos

Conocimientos avanzados sobre los proyectos Web, su documentación e implementación.

Contenidos

• Implementación final del proyecto, incluyendo documentación y parte web.

Actividades

• Generación de los contenidos del proyecto asesorado por el tutor correspondiente.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Los principales materiales y recursos específicos son comunes a todas las unidades didácticas y son los siguientes

- Ordenadores disponibles en el aula
- Periféricos de entrada y/o salida: Cámara fotográfica digital, escáner, impresora, modem/router.
- Revistas informáticas, folletos publicitarios informáticos, etc. Televisión/Proyector y pizarra.
- Manuales de consulta de los programas de diseño utilizados para disposición del alumnado.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

 Patricia Núñez (2015). Aprende cómo triunfar con tu página web: Y atraer clientes nuevos para tu negocio, en tu ciudad o en el mundo. CreateSpace Independent Publishing Platform.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

 Christophe Aubry (2014). Html5 y css3 revolucionan el diseño de sus sitios web. Eni ediciones.

 Carlos Javier Pes Rivas. Guía básica para elaborar la Documentación de un Sitio Web. www.carlospes.com

Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas			
UD1	Primera evaluación			
UD2	Primera evaluación			
UD3	Primera evaluación			
UD4	Primera evaluación			
UD5	Segunda evaluación			
UD6	Segunda evaluación			
UD7	Segunda evaluación			
UD8	Segunda evaluación			

Evaluación

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.
- 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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- C.Ev.01 Generar con rigor y destreza técnica las tareas, la información, los documentos y
 archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al
 proyecto de producto web asignado.
 - Mínimos exigibles:
 - Los contenidos generados cumplen los criterios de legibilidad.
 - Los contenidos generados cumplen los criterios de usabilidad.
 - Los contenidos generados cumplen los criterios de accesibilidad.
- C.Ev.02 Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.
 - 0 Mínimos exigibles:
 - Atiende a la ética de la imagen y el lenguaje.
 - Respeta los derechos de autor en la creación de nuevos contenidos.
- **C.Ev.03** Realizar el trabajo con precisión técnica, estilística y comunicativa y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del trabajo.
 - 0 Mínimos exigibles:
 - Genera los elementos necesarios para la creación del proyecto a través de programas específicos.
 - Genera archivos adecuados para el medio digital en los formatos especificados.
 - Plantea un proyecto operativo y viable en el mercado actual.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

• **C.Ev.04** Evaluar el producto realizado con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.

- 0 Mínimos exigibles:
 - Evaluación de usuario
 - Evaluación de competencias sectoriales
 - Operatividad en diferentes navegadores y dispositivos



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Criterios de calificación

1. La calificación del módulo de Proyecto será numérica, de uno a diez, sin decimales. Se consideran positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco puntos. Los criterios de calificación, como porcentaje de la nota final, serán los siguientes:

- Aspectos formales (presentación, estructura documental, organización y redacción, entre otras): 20%.
- Contenidos (dificultad, grado de resolución de la propuesta, originalidad, actualidad, alternativas presentadas y resultados obtenidos, entre otros): 50%.
- Exposición y defensa (calidad de la exposición oral y de las respuestas a las preguntas planteadas por los miembros del tribunal): 30%.

Cada miembro pondrá una calificación en cada apartado y se obtendrá su media en cada caso. La calificación final será la suma de las medias de los diferentes apartados sin ninguna cifra decimal, para lo que se usará la regla del redondeo. Si el proyecto no obtiene una calificación positiva en el primer periodo de realización, el tribunal elaborará un informe en el que consten los aspectos que deban ser subsanados. El alumno o la alumna, con la orientación del tutor o la tutora individual, podrá completar o modificar el proyecto Inicial, para su presentación, evaluación y calificación en el segundo periodo de realización.

- 2. Al finalizar las dos primeras evaluaciones se realizará un anteproyecto que será el 30% de la nota. A finales de junio se entregará el proyecto y su defensa, representando el 70% de la nota.
- 3. El anteproyecto se entregará en dos partes, una primera parte a finales de enero, una segunda, tras haber finalizado la segunda evaluación y que será de la totalidad del mismo. La entrega es obligatoria y en caso de suspender, el alumnado podrá entregar por segunda vez todo el Anteproyecto en la fecha que determine el Departamento.
- 4. Es requisito imprescindible sacar una calificación mínima de 5 en el anteproyecto para que el proyecto sea evaluado por el tribunal. Para aprobar el módulo, tanto el anteproyecto como el proyecto debe tener una calificación mínima de 5.
- 5. El alumnado que curse el módulo en 2ª matrícula dispondrá igualmente de dos convocatorias anuales, y aplicando el punto 4 de los presentes criterios de calificación, solamente podrán presentar el proyecto si la calificación del anteproyecto es igual o superior a 5.
- 6. Alumnado con pérdida de la evaluación continua. El 20% de faltas de asistencia conlleva la pérdida de la evaluación continua. En este caso únicamente se tendrá derecho a la entrega final del anteproyecto, no pudiendo realizar la entrega de enero.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Convocatoria de gracia	Alumnado que anula la convocatoria de junio
Técnicas de evaluación y porcentaje	30% Anteproyecto 70% Proyecto final	30% Anteproyecto 70% Proyecto final	30% Anteproyecto 70% Proyecto final
Criterios y procedimientos de recuperación	Segunda entrega del anteproyecto	Segunda entrega del anteproyecto	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	30% Anteproyecto 70% Proyecto final		

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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

Se tendrá en cuenta las diferentes características del alumnado para intentar adaptar los materiales de clase. Además, para cada unidad didáctica se dispondrá de actividades de refuerzo y actividades complementarias, para alumnado que le cueste asimilar los conocimientos y para los que los asimilen más rápido respectivamente. Es importante apuntar que en ningún caso supondrán la supresión de objetivos, criterios de evaluación o resultados de aprendizaje que afecten a la competencia general del título.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Actividades extraescolares

No se proponen actividades específicas pero se pueden plantear visitas a exposiciones, ferias, lugares, empresa del sector, etc., que a lo largo del curso se estimen de interés y, en función de la disponibilidad horaria.

Calidad y mejora continua

En base a los resultados del año pasado se considera esencial obligar al alumnado a llevar un seguimiento continuo del módulo y no dejar el trabajo acumulado para el final del curso. Además se proponen una serie de actividades en este sentido:

- 1. Reuniones de coordinación entre los profesores que imparten el módulo y con los profesores de los otros módulos.
- 2. Encuesta inicial al alumnado para comprobar sus conocimientos previos y las expectativas que tienen del módulo.
- 3. Cuestionario de evaluación del profesorado, a rellenar por el alumnado, para mediados de curso.
- 4. Cuestionario a final de curso, para que el alumnado exprese su opinión sobre el desarrollo del módulo y posibles mejoras.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación Didáctica curso 2022- 2023

Anexo 1: Objetivos generales

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptar al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.



Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: EDICIÓN WEB

Curso: Segundo

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO:
PASCUAL MANUEL MIRAMBELL MIRALLES



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Índice	
1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	3
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 4 4
5.Objetivos del módulo	4
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas UD1: Legislación sobre páginas web en España UD2: Dominios, alojamiento, otros servicios para web y sistemas gestores de contenido. UD3: Repaso HTML5, CSS y JavaScript UD4: Introducción al diseño web adaptativo UD5: Posicionamiento SEO	5 6 7 8 9 10
7.Distribución temporal	12
8.Evaluación Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	12 12 13 13 15
9.Atención a la diversidad	16
10.Actividades extraescolares	17
11.Calidad y mejora continua	17
12.Anexos Anexo 1: Ohietivos generales	18 18



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2024-2025 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. Diario Oficial Generalitat Valenciana, 9909, 06 de agosto de 2024. https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024 8185 es.pdf
- DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano. *Diario Oficial Generalitat Valenciana, 8356*, de 7 de agosto de 2018. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2018/07/27/104/

2. Descripción del contexto

El año pasado el grupo de primero estaba desdoblado y cada desdoble lo impartía un docente distinto, por lo que puede que el nivel sea heterogéneo.

A priori es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo web, que principalmente se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche

3. Métodos pedagógicos

Se impartirá una parte teórica, y a continuación se desarrollarán actividades que apliquen y pongan en práctica la teoría explicada. El desarrollo de las unidades didácticas se realizará con una metodología basada en actividades de trabajo propuestas por el profesorado y que traten los contenidos teóricos y profesionales de la materia. El grado de complejidad de las actividades está diseñado para alcanzar los objetivos del módulo. El tema tratado en las actividades no será lo más importante, sino la aplicación de un conjunto de conocimientos unificando así teoría y práctica.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Se utilizarán las tecnologías TIC disponibles en el Centro para poder solventar los problemas que surjan en cada momento.

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

El módulo de Edición Web se imparte en los dos cursos del ciclo. Consta de un total de 325 horas lectivas que corresponden a 7 sesiones semanales en primero y 6 sesiones semanales en segundo.

Convalidaciones

El presente módulo sólo puede ser objeto de exención por correspondencia con la práctica laboral.

Incompatibilidades

El módulo de Edición Web en el segundo curso es incompatible a efectos de evaluación con Edición Web de primer curso.

5. Objetivos del módulo

- 1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
- 2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
- 3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
- 4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
- 5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios web.
- 6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio web de acuerdo a las especificaciones del diseño.
- 7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio web.
- 8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio web.
- 9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
- 10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
- 11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6.Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD1 Legislación sobre páginas web en España											Х	7,9,10	20 %
UD2 Dominios, alojamientos, otros servicios para web y sistemas gestores de contenido				X	X		x	X			X	8	30 %
UD3 Repaso HTMLI5, CSS y JavaScript	Х	Х	Х	Х		Х		Х	Х			1,2,7	15 %
UD4 Introducción al diseño web adaptativo						Х		Х		Х		1,2	25 %
UD5 Posicionamiento SEO			Х	Х		Х		Х		Х		1,2	10 %

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04	C.Ev.05	C.Ev.06	C.Ev.07	C.Ev.08	C.Ev.09	C.Ev.10	C.Ev.11
UD1 Legislación sobre páginas web en España											Х
UD2 Dominios, alojamientos, otros servicios para web y sistemas gestores de contenido		×	×		x	×	×	×		×	
UD3 Repaso HTMLl5, CSS y JavaScript				Х	Х	Х	Х	Х			
UD4 Introducción al diseño web adaptativo	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х		Х		
UD5 Posicionamiento SEO	Х	Х	Х	Х	Х	Х	Х		Х		

_

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Desarrollo de las unidades didácticas

Para el desarrollo de las unidades didácticas se necesita como recursos materiales comunes a todas las unidades:

- Aula de informática con conexión a Internet y un ordenador por alumno/a con software para la edición web. Visual Studio Code o Sublime Text.
- Ordenador del profesor conectado a proyector.

UD1: Legislación sobre páginas web en España

Conocimientos previos

Conocimientos básicos sobre diseño y creación de páginas web.

Contenidos

- 1. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información
- 2. Normativa sobre cookies
- 3. Ley Orgánica de Protección de Datos
 - a. Agencia Española de Protección de Datos.
- 4. Reglamento General de Protección de Datos
- 5. Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.
- 6. Ley de la Propiedad Intelectual
- 7. Tipos de licencias de contenidos.

Actividades

- Búsqueda en Internet de la legislación aplicable a una web en España.
- Análisis de diferentes sitios web para ver si cumplen con la legislación vigente.
- Añadir el aviso de la normativa sobre cookies a una web propia.

Temas transversales

Respeto a la propiedad intelectual.

Mínimos exigibles

• Conoce la información obligatoria que debe aparecer en una web empresarial según la LSSI.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- Comprende los requisitos que deben seguir las comunicaciones electrónicas de carácter publicitario según la LSSI.
- Entiende el concepto de cookie, su uso y los requisitos legales para su utilización.
- Conoce la normativa vigente de protección de datos y comprende su aplicación a los formularios web.
- Sabe los tipos de licencias más comunes que se aplican a contenidos digitales.
- Utiliza los contenidos web de manera coherente según sus licencias de uso.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de http://www.lssi.gob.es/
- Agencia Española de Protección de Datos. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de https://www.agpd.es/

UD2: Dominios, alojamiento, otros servicios para web y sistemas gestores de contenido.

Conocimientos previos

Conocimientos avanzados sobre páginas web y básicos sobre el funcionamiento de Internet y las redes de ordenadores.

Contenidos

- 1. DNS. Concepto de dominio
- 2. Alojamiento de páginas web.
 - a. Sincronización de contenidos
- 3. Otros servicios para web
 - a. Clientes ftp.
 - b. Sincronización de contenidos.
- 4. Sistemas gestores de contenidos
 - a. WordPress
 - b. Drupal
 - c. Moodle
 - d. Joomla
 - e. PrestaShop
 - f. Otros.
- 5. Servidor XAMPP
 - a. Configuración básica de XAMPP
 - b. Concepto de Web vinculada a base de datos

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

6. Validadores html y css.

Actividades

- Creación y configuración de un dominio.
- Subir una web a Internet y publicarla con un dominio dado.
- Actualización de archivos de un sitio web vía FTP
- Actualización de archivos de un sitio web mediante un entorno web.
- Instalar y configurar un servidor XAMPP
- Trabajo investigación y presentación: Sistemas gestores de contenido.

Materiales y recursos específicos de la unidad

- Servidor HTTP Apache.
- Distribución XAMPP de Apache.

Mínimos exigibles

- Conoce el concepto de dominio de Internet, su necesidad y uso para las páginas web.
- Conoce y domina el procedimiento para la publicación de una web estática en Internet.
- Conoce las características de los principales sistemas gestores de contenido, su uso, instalación y configuración básica.
- Instala y configura un servidor XAMPP de forma adecuada.
- Identifica las partes de un entorno XAMPP, sus funciones y utilidad.
- Comprende la arquitectura de los sitios web vinculados a base de datos y valora adecuadamente su aplicación en función de unos requisitos proporcionados.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- The Internet Assigned Numbers Authority (IANA). Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de https://www.iana.org/
- Servicio de ayuda de WordPress. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de https://es.support.wordpress.com/
- Servidor Web Apache. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de https://httpd.apache.org/
- Coar, K., & Bowen, R. (2008). Apache. ANAYA MULTIMEDIA.

UD3: Repaso HTML5, CSS y JavaScript

El alumno/a debe saber utilizar los programas de edición de páginas web y conocer bien el uso de HTML5 y CSS3 así cómo recordar el uno básico de JavaScript en páginas web.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Contenidos

- 1. Html básico
- 2. Html avanzado
- 3. Html5
- 4. Css3
- 5. JavaScript y jQuery

Actividades

 Creación de páginas web simples a las que aplicarles CSS y algo de interactividad con ¡Query.

Mínimos exigibles

- Maneja correctamente los programas de edición de páginas web.
- Es capaz de hacer una página web utilizando las tecnologías html5, Css3 y jQuery.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- Html básico para aficionados. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de http://daleclick.blogspot.com.es/.
- Eguiliz, J. Introducción a CSS. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de http://librosweb.es/css/.
- Freeman, E., Freeman, E., & Robson, E. (2005). Head First Html With CSS & XHTML (Primera edición). O'Reilly Media.
- *Tutorial jQuery w3schools*. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de http://www.w3schools.com/jquery/.
- XAMPP. Recuperado el 24 de septiembre de 2022, de https://www.apachefriends.org

UD4: Introducción al diseño web adaptativo

Conocimientos previos

Conocimientos avanzados sobre html y Css3.

Contenidos

- 1. Origen del diseño web adaptativo
- 2. Fundamentos
 - a. Cuadrícula fluida.
 - b. Imágenes flexibles.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- c. Media queries.
- 3. Posicionamiento Flex
- 4. Frameworks para el diseño web adaptativo.
 - a. 960gs.
 - b. Unsemantic.
 - c. Bootstrap.

Actividades

• Adaptación de una web diseñada para ordenador a formato de tableta electrónica y móvil.

Mínimos exigibles

- Conoce los fundamentos del diseño adaptativo y su aplicación práctica hacia la usabilidad.
- Es capaz de generar las versiones adaptativas de una web
- Identificar las principales resoluciones de pantalla
- Uso del viewport y de las media queries.
- Es capaz de generar imágenes y videos responsivos.
- Identifica los patrones de diseño adaptativo más utilizados en la edición web.

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

- Bonilla, C. P. (2013). Diseño Web Adaptativo . ANAYA MULTIMEDIA.
- Alves,C (2020). Web Development with Bootstrap: Learn the Fundamentals of Web Design with HTML5, CSS3, Bootstrap. Independently Published.

UD5: Posicionamiento SEO

Conocimientos previos

Conocimientos avanzados sobre creación y mantenimiento de páginas web.

Contenidos

1. Posicionamiento SEO

Actividades

• Modificar una web dada para mejorar su posicionamiento.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

Mínimos exigibles

 Conoce los factores fundamentales que mejoran o empeoran el posicionamiento de una web en los principales buscadores.

Materiales y recursos específicos de la unidad

Fuentes (Bibliografía y páginas web)

Google. (2011) Guía para principiantes sobre optimización para motores de búsqueda.
 [Archivo PDF]

https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/wz seo/es 20110603/adjuntos/guia optimizacion motores busqueda.pdf

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas			
UD1	Primer trimestre			
UD2	Primer trimestre			
UD3	Primer trimestre			
UD4	Segundo trimestre			
UD5	Segundo trimestre			

8. Evaluación

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

• **C.Ev.01** Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.

Mínimos exigibles:

- Conoce la terminología propia de la edición web y la utiliza de forma adecuada.
- Es capaz de identificar el funcionamiento de programas sencillos en JavaScript.
- Domina el uso de ¡Query para añadir comportamientos interactivos en la página web.
- C.Ev.02 Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.

Mínimos exigibles:

- Es capaz de hacer una página web utilizando las tecnologías html5, Css3 y ¡Query.
- C.Ev.03 Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.

Mínimos exigibles:

- Maneja correctamente los programas de edición de páginas web.
- Es capaz de generar estructuras web en código, dar estilos e interactividad.
- Domina el uso de ¡Query

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

 C.Ev.04 Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.

Mínimos exigibles:

- Conoce y domina el procedimiento para la publicación de una web estática en Internet.
- Conoce y domina el uso de validadores de html y css.
- C.Ev.05 Identificar los elementos que componen un sitio web y sus características técnicas y comunicativas.

Mínimos exigibles:

- Conoce las características de los principales sistemas gestores de contenido, su uso, instalación y configuración básica.
- C.Ev.06 Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.

Mínimos exigibles:

- Comprende la arquitectura de los sitios web vinculados a base de datos y valora adecuadamente su aplicación en función de unos requisitos proporcionados.
- C.Ev.07 Manejar con destreza programas específicos de edición web.

Mínimos exigibles:

- Instala y configura un servidor XAMPP de forma adecuada.
- Identifica las partes de un entorno XAMPP, sus funciones y utilidad.
- Identifica los patrones de diseño adaptativo más utilizados en la edición web.
- C.Ev.08 Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos web.

Mínimos exigibles:

- Conoce los fundamentos del diseño adaptativo y su aplicación práctica hacia la usabilidad.
- Es capaz de generar las versiones adaptativas de una web
- Identificar las principales resoluciones de pantalla
- Uso del viewport y de las media queries.
- C.Ev.09 Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.

Mínimos exigibles:

- Es capaz de generar imágenes y videos responsivos.
- C.Ev.10 Explicar y valorar argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
 Mínimos exigibles:



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024- 2025

- Conoce los factores fundamentales que mejoran o empeoran el posicionamiento de una web en los principales buscadores.
- C.Ev.11 Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional. Mínimos exigibles:
 - Conoce la información obligatoria que debe aparecer en una web empresarial según la LSSI.
 - Comprende los requisitos que deben seguir las comunicaciones electrónicas de carácter publicitario según la LSSI.
 - Entiende el concepto de cookie, su uso y los requisitos legales para su utilización.
 - Conoce la normativa vigente de protección de datos y comprende su aplicación a los formularios web.
 - Sabe los tipos de licencias más comunes que se aplican a contenidos digitales.
 - Utiliza los contenidos web de manera coherente según sus licencias de uso.

Criterios de calificación

- 1. Cada ejercicio práctico realizado debe entregarse la semana siguiente a la finalización de la actividad.
- Se realizará un examen teórico/práctico al final de cada evaluación que representará el 50% de la nota final de cada evaluación. Si alguno de esos exámenes no es superado por el alumno/a, podrá ser recuperado al final de la segunda evaluación.
- 3. El alumno/a debe entregar todos los ejercicios planteados en clase y debe tener una nota mínima de 5 en todos ellos para poder superar el módulo, también en la convocatoria extraordinaria. La calificación de los ejercicios representará el 40% de la nota de cada evaluación.
- 4. La actitud y participación en clase se valorará con el 10% de la nota de cada evaluación.
- 5. Para aprobar cada evaluación las dos notas, la nota de los ejercicios y del examen, debe ser mayor o igual que 5
- 6. Para el alumnado que no pierda el derecho a evaluación continua la nota final será la media de las dos evaluaciones, siempre que estén todas aprobadas.
- 7. El alumnado que pierda el derecho a la evaluación continua, tendrá que superar un examen final a final de curso que será el 60% de la nota, además de la presentación de todos los ejercicios que será el 40% restante.

La nota final del alumnado en evaluación continua, será la media aritmética de la nota de las dos evaluaciones.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Examen 50% Ejercicios 40% Actitud 10%	Examen 60% Ejercicios 40%
Criterios y procedimientos de recuperación	Examen de recuperación al final de la tercera evaluación. Nueva entrega de ejercicios no superados	
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 60% Ejercicios 40%	

9. 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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

Se tendrá en cuenta las diferentes características del alumnado para intentar adaptar los materiales de clase. Además para cada unidad didáctica se dispondrá de actividades de refuerzo y actividades complementarias, para el alumnado que le cueste asimilar los conocimientos y para el alumnado que lo asimile más rápido respectivamente.

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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024- 2025

10. Actividades extraescolares

Se propone la visita a aquellas ferias que el departamento estime oportunas vinculadas a la comunicación gráfica y visual, siempre y cuando el calendario escolar y la situación del curso lo permitan.

A principios de marzo, se realizará una visita a Valencia.

11. Calidad y mejora continua

Se propone la utilización de sesiones de Kahoot! para aumentar la motivación del alumnado, además de una serie de actividades para evaluar y realizar el seguimiento del desarrollo del curso:

- 1. Reuniones de coordinación con los profesores de los otros módulos.
- 2. Encuesta inicial al alumnado para comprobar sus conocimientos previos y las expectativas que tienen del módulo.
- 3. Cuestionario de evaluación del profesor, a rellenar por el alumnado al final de la primera evaluación.
- 4. Cuestionario a final de curso, para que el alumnado exprese su opinión sobre el desarrollo del módulo y posibles mejoras.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

12.Anexos

Anexo 1: Objetivos generales

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitos web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

Ciclo Formativo de Grado Medio de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Dpto. de Comunicación Gráfica y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO: Composición gráfica aplicada a multimedia

Curso: Segundo

CURSO ACADÉMICO 2024-2025

PROFESORADO: CONCEPCIÓN BORRELL PASTOR



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

Índice	
1.Marco legal	3
2.Descripción del contexto	3
3.Métodos pedagógicos	4
4.Descripción del módulo Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas Convalidaciones Incompatibilidades	4 4 4
5.Objetivos del módulo	4
6.Unidades didácticas (UD) Tabla de relación UD-objetivos Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo Desarrollo de las unidades didácticas UD1: Composición y pictogramas aplicados UD2: Características y recursos estéticos en la gráfica multimedia. Composición y mensaje. UD3: Composición tipográfica aplicada. Legibilidad. UD4: Estructura del soporte y orden de los elementos gráficos	5 6 7 8 9
7.Distribución temporal 118.Evaluación	
Criterios comunes de evaluación, calificación y recuperación Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles Criterios de calificación Tabla resumen	11 13 13 13 14
9.Atención a la diversidad	14
10.Actividades extraescolares	15
11.Calidad y mejora continua	15
12.Anexos Anexo 1: Objetivos generales	16



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

1.Marco legal

• Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

- Real Decreto 1435/2012 de 11 de octubre, 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. Boletín Oficial del Estado, 265, de 3 de noviembre de 2012. https://www.boe.es/eli/es/rd/2012/10/11/1435
- DECRETO 178/2014, 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 Interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. *Diario Oficial Generalitat Valenciana*,7380, de 14 de octubre de 2014. https://dogv.gva.es/es/eli/es-vc/d/2014/10/10/178/
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025.
 https://dogv.gva.es/datos/2024/08/06/pdf/2024 8185 es.pdf

2.Descripción del contexto

El **contexto socioeconómico** de la ciudad de Alicante donde se ubica el centro, es de una zona costera con industria, eminentemente turística y de servicios.

El Centro se ubica en la zona norte de la ciudad, en el barrio Virgen del Remedio y cerca de la Universidad.

APGI es un título muy interesante ya que está muy relacionado con las nuevas tecnologías e Internet. En la provincia hay muchas pequeñas empresas destinadas al desarrollo web, que se nutren de los titulados en los distintos grados de informática de la Universidad de Alicante y la Universidad Miguel Hernández de Elche.

El **alumnado** de segundo curso ya tiene una madurez académica para poder afrontar conocimientos científico técnicos del módulo.

3. Métodos pedagógicos

El módulo persigue en sus planteamientos y actividades una experiencia de trabajo eminentemente **práctica**, en la que el estudiante adquiera los conocimientos y las destrezas en el manejo de las herramientas a través de la resolución de los problemas que plantee cada unidad, así como aquellos que se deriven de su propia experimentación creativa.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

4. Descripción del módulo

Distribución del módulo: curso, horas y porcentaje de horas

La asignatura se imparte en el 2º curso del ciclo. Consta de un total de 100 horas lectivas y la equivalencia en créditos ECTS está todavía por determinar por la Conselleria de Educación. Se imparte en 4 sesiones semanales.

Convalidaciones

El presente módulo sólo puede ser objeto de exención por correspondencia con la práctica laboral.

Incompatibilidades

El módulo no tiene ningún tipo de incompatibilidad.

5. Objetivos del módulo

- 1. Domino de la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte interactivo.
- 2. Profundizar en las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital.
- 3. Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos gráficos atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.
- 4. Valorar las particularidades del soporte interactivo con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

6.Unidades didácticas (UD)

Tabla de relación UD-objetivos

Unidades didácticas	01 ¹	02	03	04	Objetivos generales ²	Relevancia (%)
UD 1. Composición y pictogramas aplicados.	Х			Х	5, 7	15
UD 2. Características y recursos estéticos en la gráfica multimedia. Composición y mensaje.	Х	Х	Х	Х	2, 3, 7, 12	25
UD 3. Composición tipográfica aplicada. Legibilidad.	Х	Х			2, 3, 7	30
UD 4. Estructura del soporte y orden de los elementos gráficos.	Х		Х	Х	2, 3, 4, 7, 13	30

¹Especificados y enumerados en la sección <u>objetivos del módulo</u>

²Especificados y enumerados en el <u>Anexo 1</u>



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Tabla de relación UD-criterios de evaluación del módulo

Unidades didácticas	C.Ev.01 ³	C.Ev.02	C.Ev.03	C.Ev.04
UD 1. Composición y pictogramas aplicados.	Х			Х
UD 2. Características y recursos estéticos en la gráfica multimedia. Composición y mensaje.	Х		Х	Х
UD 3. Composición tipográfica aplicada. Legibilidad.		Х	Х	Х
UD 4. Estructura del soporte y orden de los elementos gráficos.	Х	Х	Х	Х

_

³ Especificados y numerados en la sección <u>Evaluación->Criterios de evaluación del módulo</u>

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

Desarrollo de las unidades didácticas

UD1: Composición y pictogramas aplicados

Conocimientos previos

Es recomendable haber superado el módulo de Fundamentos del diseño gráfico de 1º curso.

Contenidos

• Color simbólico. Síntesis gráfica. Imagen aplicada al diseño de la información.

Actividades

• Realizar síntesis gráfica. Juego de comunicación con pictogramas.

Temas transversales

La comunicación universal. Empatía. Reconocimiento de la cultura popular. Respeto a la diversidad

Mínimos exigibles

- Sintetiza imágenes de manera correcta.
- Reconoce el valor comunicativo de los pictogramas.
- Aplica el color con fines comunicativos.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

UD2: Características y recursos estéticos en la gráfica multimedia. Composición y mensaje.

Contenidos

- Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones.
- Color e imagen aplicados al diseño de la información.
- Aspectos significativos del mensaje gráfico.
- Particularidades del soporte interactivo.

Actividades

• Técnicas compositivas. Composición fija y en movimiento. Comunicación-soporte-formato.

Temas transversales

Técnicas creativas. La comunicación gráfica. El poder de la imagen. Aprendizaje cooperativo.

Mínimos exigibles

- Reconoce el valor comunicativo de la composición
- Aplica los recursos estéticos con fines comunicativos
- Usa el color adecuado al mensaje y coherente con el soporte

UD3: Composición tipográfica aplicada. Legibilidad.

Contenidos

Composición de texto aplicada a pantalla, legibilidad y lecturabilidad.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

- Tipografía en pantalla: posibilidades comunicativas. Tipografía en movimiento
- Color tipográfico aplicado

Actividades

- Diseño y/o variación de tipografía, aplicación a pantalla.
- Composición de texto en pantalla. La letra como símbolo.
- Tipografía animada

Temas transversales

Clasificación tipográfica. Lectura fluida. Comprensión y ortografía

Mínimos exigibles

- Reconoce y selecciona la tipografía adecuada al soporte y al proyecto.
- Estructura los elementos tipográficos atendiendo al soporte digital
- Usa retículas y jerarquiza atendiendo a la usabilidad y legibilidad.

UD4: Estructura del soporte y orden de los elementos gráficos

Contenidos

- Jerarquías compositivas e informativas.
- Retículas aplicadas al soporte multimedia.
- Wireframes.
- Énfasis en la comunicación gráfica.

Actividades

• Análisis de composición web.



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

 Diseño de retículas y composición para web y dispositivos móviles. Wireframes, también conocido como un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web.

Temas transversales

El poder de las redes. Motivación personal. Plataformas digitales. Imagen online/ofline

Mínimos exigibles

- Reconoce y analiza la eficacia comunicativa en los sitios web en base a su composición.
- Estructura el espacio y los elementos gráficos atendiendo al soporte digital.
- Aplica la retícula adecuada al proyecto y al espacio compositivo.

Materiales y recursos específicos del módulo.

Exposición mediante ordenador y proyector. Libros, sitios web y apps referentes relacionadas con los contenidos.

Fuentes: Bibliografía y páginas web

Donis, A. Dondis (2017). La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili

Frutiger, A. (1978). Signos, símbolos, marcas, señales. Gustavo Gili

Leborg, C. (2013). Gramática visual. Gustavo Gili

Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Gustavo Gili

Lupton, E. (2013). Pensar con tipos. Gustavo Gili

Lupton, E. (2014). Tipografía en pantalla. Gustavo Gili

March, M. (1989). Tipografía Creativa. Colección Manuales de Diseño. Gustavo Gili

Tamara, T. (2002). Diseñar con y sin retícula. Ediciones CPG.

www.aiga.org



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

7. Distribución temporal

Unidad didáctica	Fechas		
UD1	Primer trimestre		
UD2	Primer trimestre		
UD3	Segundo trimestre		
UD4	Segundo trimestre		

8. Evaluación

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

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

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.

Procedimientos y criterios particulares de evaluación, calificación y recuperación

Criterios de evaluación del módulo y mínimos exigibles

- **C.Ev.01** Analizar, describir, valorar y diseñar los elementos de la composición, color, imagen y los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
 - Mínimos exigibles:
 - Sintetiza imágenes de manera correcta.
 - Reconoce el valor comunicativo de los pictogramas.
 - Reconoce el valor comunicativo de la composición
 - Aplica el color con fines comunicativos.
 - Usa el color adecuado al mensaje y coherente con el soporte
- C.Ev.02 Definir propuestas tipográficas adecuadas utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
 - Mínimos exigibles:
 - Reconoce y selecciona la tipografía adecuada al soporte y al proyecto.
 - Estructura los elementos tipográficos atendiendo al soporte digital.
- C.Ev.03 Estructurar el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo al soporte digital.
 - Mínimos exigibles:
 - Estructura el espacio y los elementos gráficos atendiendo al soporte digital.
 - Aplica la retícula adecuada al proyecto y al espacio compositivo.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

- Usa retículas y jerarquiza atendiendo a la usabilidad y legibilidad.
- C.Ev.04 Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y adecuar los recursos gráficos y tipográficos utilizados al objetivo previsto.
 - Mínimos exigibles:
 - Reconoce y analiza la eficacia comunicativa en los sitios web en base a su composición.
 - Aplica los recursos estéticos con fines comunicativos

Criterios de calificación

- 1. El profesorado responsable del módulo al principio de curso dará a conocer al alumnado la programación didáctica.
- 2. Para superar el módulo, todas las actividades propuestas deben ser aprobadas, con una calificación de 5 o superior.
- 3. Es obligado el cumplimiento de los plazos de entrega previstos en los distintos trabajos. Para su calificación será obligatorio respetar la fecha, hora y forma de los trabajos. El incumplimiento restará 2 puntos de la nota final a ese trabajo.
- 4. Para recuperar una actividad suspendida, ésta tendrá que corregirse o repetirse siguiendo las indicaciones de la profesora.
- 5. En cualquier caso, todos los ejercicios o actividades realizadas deberán contar siempre con el seguimiento/supervisión del profesor/a en el aula. La no presentación sin causa justificada del trabajo implica la resta de 2 puntos a la calificación final obtenida en la actividad, así como la pérdida de seguimiento/ tutorización por parte de la profesora
- 6. Para los ALUMNOS/AS presentados EN CONVOCATORIA ORDINARIA CON DERECHO A EVALUACIÓN CONTINUA Y QUE HUBIESEN SUSPENDIDO O NO PRESENTADO ALGUNA ACTIVIDAD POR CAUSA DE FUERZA MAYOR JUSTIFICADA DOCUMENTALMENTE, podrán volver a presentarlos en la última entrega establecida antes de cada evaluación, que tendrá carácter de entrega final y de recuperación de las mismas.
- 7. Para los ALUMNOS/AS CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA (superación de un 20% de faltas no justificadas) o para AQUELLOS QUE NO HAYAN ALCANZADO LOS OBJETIVOS MÍNIMOS expresados en esta programación didáctica, además de la entrega de las actividades desarrolladas durante el curso, será obligatoria la realización de una prueba/actividad (examen teórico- práctico que engloba todos los contenidos y que tendrá lugar en las fechas establecidas por el centro a tal efecto (evaluación final). En este caso, la media ponderada entre las actividades y la prueba (70% actividades y 30% prueba/actividad, siempre que ambas estén calificadas con una nota de 5 o superior)



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

- 8. Para ALUMNOS/AS EN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA O DE GRACIA. Para la calificación positiva será indispensable que curse el módulo con normalidad y reciba el seguimiento de trabajo/actividades en el aula.
- Las faltas de ortografía y de expresión restará puntuación, a razón de 0.5 puntos por cada una. La acumulación de faltas podría suponer un suspenso automático en el trabajo y/o examen.

Tabla resumen

	Alumnado en evaluación ordinaria	Alumnado que ha promocionado con este módulo pendiente	Alumnado que anula la convocatoria ordinaria
Técnicas de evaluación y porcentaje	Ejercicios 90% Actitud 10%		Examen 30% Ejercicios 70%
Criterios y procedimientos de recuperación	Nueva entrega de ejercicios no superados		
Criterios y procedimientos si se pierde la evaluación continua	Examen 30% Ejercicios 70%		

9. 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



Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Programación didáctica curso 2024-2025

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 la Comunidad Valenciana el Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano, en su artículo 27, indica la obligación de facilitar itinerarios adaptados a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje de cada alumna y alumno.

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

10. Actividades extraescolares

Se tendrá en cuenta la oferta educativa, en cuanto a exposiciones, viajes o conferencias que estén estrechamente relacionados con los contenidos que la asignatura debe desarrollar durante el curso.

11. Calidad y mejora continua

La calidad está sujeta a un constante análisis por parte de los equipos docentes. A lo largo del curso académico se realizan reuniones de coordinación con todo el profesorado del grupo para sincronizar actuaciones, actualizar resultados, proponer mejoras, sugerir novedades, conocer la dinámica de los otros.

Además, al finalizar el año académico, se valoran los resultados obtenidos y se reflexiona sobre los diferentes sistemas didácticos empleados, ejercicios planteados, actividades extraescolares realizadas, si las hubiese, para plantearse la mejora de la calidad de la docencia del módulo en cursos posteriores.

En cuanto a las propuestas recogidas en la memoria del curso anterior se hace referencia a la necesidad de disminuir las ratios y **realizar desdobles en todas las asignaturas del ciclo.** En concreto, para este módulo utilizamos una metodología basada en la práctica y la tutorización individualizada en el aula, la cantidad de alumnos (entre 25 y 30) hace prácticamente imposible atender adecuadamente a todo el alumnado en una sesión. Este hecho provoca una merma en la

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

calidad docente y una considerable desmotivación por parte del alumnado.

Se recomienda continuar con las **coordinaciones** entre los módulos de 2º, en particular, en este módulo seguimos con las coordinaciones llevadas a cabo en cursos pasados, con Obra Final y Medios Audiovisuales.

12. Anexos

Anexo 1: Objetivos generales

- 1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- 2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- 4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- 5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- 7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.
- 8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- 9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- 11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no inciden negativamente en la salud.

Estudios: CFGM Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo Programación didáctica curso 2024-2025

- 12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- 13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.