

CICLO FORMATIVO SUPERIOR DE

# GRÁFICA PUBLICITARIA



ESCUELA DE ARTE  
Y SUPERIOR DE  
DISEÑO CÁDIZ

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL MÓDULO

# Medios Informáticos

PRIMER CURSO 2024-25

## CONTENIDO

1. Datos de identificación
2. Introducción al módulo
3. Marco educativo
4. Objetivos
5. Contenidos
6. Actividades
7. Metodología
8. Temporización
9. Evaluación
10. Actividades complementarias
11. Atención a la diversidad
12. Temas transversales
13. Recursos
14. Bibliografía

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Datos del Módulo	
Módulo	Medios Informáticos
Curso	1º A (Turno de mañana)
Ciclo	Gráfica Publicitaria
Centro	Escuela de Arte de Cádiz
Equivalencia en Créditos	9 (25 horas por crédito)
Horas lectivas semanales	5
Aula	203
Web/Plataforma educativa	<a href="http://pixelnomicon.net">pixelnomicon.net</a>
Datos del Profesor	
Profesor	<a href="mailto:pedropablo.moreno@eacadiz.com">pedropablo.moreno@eacadiz.com</a>
Departamento	Medios Informáticos
Tutorías	Integradas en horario lectivo

## 2. INTRODUCCIÓN AL MÓDULO

Medios Informáticos es un módulo teórico-práctico del primer curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Gráfica Publicitaria de la Escuela de Arte de Cádiz.

Se imparte en 2 sesiones semanales de 2 horas cada una para cada grupo, más 1 hora común con los dos grupos.

En este curso aprenderemos a usar **hardware y software** profesional para la realización de diversos proyectos de diseño y comunicación en distintos medios, y manejaremos las herramientas apropiadas para cada uno de ellos: **Diseño vectorial, de Mapa de bits, y Maquetación.**

Para ello se estudiarán de forma ordenada las distintas herramientas, y se realizarán ejercicios prácticos en los que los alumnos aplicarán los conceptos aprendidos en proyectos creativos.

## 3. MARCO EDUCATIVO

Para contextualizar las enseñanzas de este módulo, analizamos los estudios que se están realizando y su legislación, las capacitaciones profesionales que se adquirirán, y las características específicas del alumnado.

### Identificación del título

**Denominación:** Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.

**Nivel:** Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño.

**Duración total del ciclo:** Dos mil horas.

### Fundamentación legislativa

**Orden de 23 de junio de 2014**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómics, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual.

**Ley 17/2007, de 10 de diciembre**, de educación de Andalucía, capítulo VI por la que se establecen los aspectos propios de Andalucía relativos a la ordenación de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.

**Decreto 326/2009, de 15 de Septiembre**, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en Andalucía.

**Decreto 360/2011, de 7 de diciembre**, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Arte.

**BOJA nº 222, de 15 de noviembre de 2010**, por el que se establece la ordenación de evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía

## Perfil Profesional

---

### Competencia general

- a) Proponer y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes publicitarios por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.
- b) Planificar el desarrollo del proyecto de imagen publicitaria desde la identificación del encargo comunicativo, la definición de los aspectos formales y estéticos, funcionales y técnicos, hasta la realización del producto gráfico acabado.
- c) Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los correspondientes controles de calidad que garanticen la expresión gráfica óptima del mensaje.

### Competencias profesionales

- a) Llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos gráficos publicitarios con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- b) Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.
- c) Dotar al producto gráfico publicitario de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- d) Solucionar mediante recursos gráficos y tipográficos los aspectos formales y comunicativos de mensajes publicitarios.
- e) Planificar y realizar proyectos de gráfica publicitaria en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto gráfico de calidad técnica, artística y comunicativa.
- f) Definir los aspectos formales y funcionales del mensaje publicitario en un soporte gráfico.
- g) Transmitir con precisión la información adecuada para los procesos de reproducción y realizar el seguimiento y control de calidad correspondiente hasta conseguir un resultado impreso idóneo.
- h) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

### Competencias personales y sociales

- a) Individualizadas para cada alumno, y complementado en el apartado “Transversalidad”

## Contexto Profesional

---

### Ámbito profesional

Puede desarrollar su actividad de manera autónoma, asociada o por cuenta ajena. realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista el proyecto gráfico de mensajes publicitarios en las distintas aplicaciones de la persuasión. elabora propuestas y proyectos de gráfica publicitaria por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones. Puede desarrollar sus competencias como profesional independiente o realizando gráficamente las ideas de otros profesionales.

## Sectores productivos

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación publicitaria, agencias, estudios de diseño, empresas, e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

## Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

- a) Realización de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.
- b) Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, merchandising, etc. y sus elementos asociados.
- c) Realización de la preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de preimpresión, control de calidad, postproducción.
- d) Dirección de arte.
- e) Creativo o creativa.
- f) Coordinación de realización.
- g) Grafista experto o experta en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.
- h) Colaboración gráfica en equipos publicitarios multidisciplinares.

## Análisis de las características del alumnado

---

Conocimiento de las características específicas de Cádiz y las poblaciones que nos rodean: Gran parte del alumnado se desplaza desde Chiclana, San Fernando, Puerto de Santa María, etc. El transporte dificulta la concentración y asimilación durante el curso.

Análisis de los conocimientos previos del alumnado en relación con la formación profesional de base: Basicamente, tenemos dos grandes grupos de alumnos: Jóvenes procedentes del Bachillerato Artístico, y personas de mediana edad que estudian para encontrar un trabajo. En cualquier caso, tienen amplios conocimientos de informática de usuario y conocimientos básicos de Software de diseño.

Motivación con respecto a los estudios elegidos: este es uno de los ciclos formativos más demandados. La facilidad a la inserción en la vida laboral con los conocimientos aprendidos en este ciclo, a la par del elevado poder de influencia que ejercen las nuevas tecnologías y el mundo de la imagen en la actualidad, tiene como consecuencia un gran índice de solicitudes entre el alumnado tradicional, de entre 18 y 30 años que busca formarse profesionalmente.

También tenemos que recordar que esta enseñanza no es obligatoria, por lo que ellos mismos han elegido esta formación de forma voluntaria, por lo que la motivación entre estos alumnos suele ser muy alta. Sin embargo, no tiene mucha aceptación entre alumnos de más edad, que teniendo ya otros estudios y a menudo incluso un trabajo estable, están muy motivados a aprender otro lenguaje artístico, evitando el contacto con la informática.

## 4. OBJETIVOS

### Objetivos del Ciclo Formativo

---

- 1.** Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.
- 2.** Idear, planificar y realizar productos de gráfica publicitaria atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.
- 3.** Resolver adecuadamente los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.
- 4.** Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción gráfica.
- 5.** Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica publicitaria.
- 6.** Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en la imagen publicitaria y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- 7.** Valorar e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos del proyecto.
- 8.** Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto gráfico en el mercado.
- 9.** Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico publicitario.
- 10.** Realizar productos gráficos publicitarios con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- 11.** Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- 12.** Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- 13.** Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 14.** Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.
- 15.** Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.
- 16.** Iniciarse en la búsqueda de y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.
- 17.** Valorar el trabajo como oportunidad de búsqueda y experimentación con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y expresión artística personal.

## Objetivos del Módulo Medios Informáticos

---

- 1.** Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de una imagen gráfica en el ámbito de la publicidad.
- 2.** Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.** Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
- 4.** Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 5.** Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.
- 6.** Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 7.** Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.
- 8.** Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.
- 9.** Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto gráfico en el ámbito publicitario.
- 10.** Utilizar los recursos digitales más adecuados para cada proyecto de diseño en cada una de sus fases.

## 5. CONTENIDOS

### Contenidos del Módulo Medios Informáticos

---

- 1.** Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
- 2.** Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
- 3.** Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.** Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- 5.** La imagen vectorial. Software de creación. el área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- 6.** Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 7.** La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
- 8.** Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

9. Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
10. Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

## Contenidos por Bloques y Unidades Didácticas

---

### **BLOQUE 1. Introducción a los Medios Informáticos**

#### Unidad Didáctica 1. Introducción: a los Medios Informáticos:

- Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
- Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

### **BLOQUE 2. Diseño Vectorial**

#### Unidad Didáctica 2. Geometría vectorial

- La imagen vectorial. Software de creación. el área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

#### Unidad Didáctica 3. Ilustración vectorial

- Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

#### Unidad Didáctica 4. IA + Proyecto integral con Diseño vectorial

- Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

### **BLOQUE 3. Diseño Bitmap**

#### Unidad Didáctica 5. Fotomontaje

- La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.

#### Unidad Didáctica 6. Coloreado digital

- Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

### **BLOQUE 4. Maquetación**

#### Unidad Didáctica 7. Maquetación básica

- Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

#### Unidad Didáctica 8. Diseño editorial

- Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

#### Unidad Didáctica 9. Documentos interactivos

- Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

## Contenidos Procedimentales

---

1. Análisis y estudio de los ejemplos dispuestos.
2. Optimización del uso del hardware y consumibles.
3. Observación y análisis del proceso de diseño integral.
4. Resolución real de proyectos de diseño mediante el uso del ordenador.
5. Elección correcta del software adecuado
6. Análisis y estudio de la imagen a nivel comunicativo y estético.

## Contenidos Actitudinales

---

1. Capacidad de abstracción.
2. Búsqueda de soluciones prácticas y lógicas a proyectos del mundo real.
3. Gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de trabajos.
4. Valoración de la informática como medio para resolver proyectos de diseño.
5. Curiosidad e interés por conocer el mundo de la informática.
6. Desarrollo de la lógica y la creatividad como herramientas válidas.
7. Capacidad de realizar diseños mediante el uso de un ordenador.

## 6. ACTIVIDADES

Las actividades a realizar se agrupan en diferentes categorías: De carácter presencial, y de trabajo autónomo, estas últimas especialmente valoradas porque potencian la responsabilidad y la libertad del estudiante.

### Descripción de las Actividades Presenciales

---

#### Clases Teóricas

Exposición de contenidos por parte del profesor, incluyendo demostraciones prácticas de las herramientas o procesos que se estén explicando. Los alumnos realizarán en sus ordenadores, de modo individual, las operaciones que les vaya indicando el profesor para asimilar el aprendizaje, y después tomarán nota en su bloc de apuntes para futuras referencias.

#### Clases Prácticas

Los conocimientos adquiridos se aplicarán en ejercicios prácticos en forma de proyectos propuestos por el profesor en el aula, a partir de situaciones profesionales, con el fin de realizar dibujos vectoriales de una forma artística y eficaz.

## Exámenes

Ejercicio escrito en el que se debe responder de forma clara y esquemática, a las cuestiones del tema en cuestión. El contenido ha sido explicado en clase y proporcionados recursos.

## Descripción de las Actividades de Trabajo Autónomo

---

### Recopilación de información para trabajos

Preparación de contenidos gráficos que se usarán en clase. Búsqueda de ejemplos, documentación y referencias necesarias para disponer de una sólida base conceptual de los contenidos tratados.

### Realización autónoma de trabajos

Desarrollar ejercicios prácticos en forma de Proyectos, complementando las horas de trabajo con el ordenador que se emplean en clase presencial.

### Actividades Complementarias

Tiempo disponible para que el alumno amplie los conocimientos de esta asignatura con los adquiridos en las demás, y con el medio en general, para poder otorgar un carácter multidisciplinar al aprendizaje y una madurez global al creativo.

## Actividades BLOQUE 1. Introducción a los Medios Informáticos

---



### Actividad 1: Exámen Teórico

#### Realización de una prueba escrita de contenidos teóricos

- Hardware, Software, Sistemas Operativos y Tipografía digital
- Imagen digital y Formatos

## Actividades BLOQUE 2. Diseño Vectorial

---



### Actividad 2.1: Ciudad

#### Crear una ciudad usando solamente rectángulos

- Documento, Interface, Mesa de trabajo
- Edición básica de objetos
- Guardar, Exportar



### Actividad 2.2: Signos

#### Diseñar 8 signos usando formas geométricas, texto vectorial y Buscatrazos

- Formas geométricas
- Buscatrazos
- Texto: contornos



### Actividad 2.3: Ay! mi torito

Redibujar con Pluma el toro de Osborne y modificar trazos, rellenos y apariencia

- Dibujo Bezier y Edición de Trazados, Trazo
- Color Digital, Degradados, Motivos, Estilos, Apariencia
- Pinceles



### Actividad 2.4: Autorretrato

Ilustración realista usando técnicas y herramientas de dibujo vectorial avanzado

- Malla
- Efectos
- Transparencia avanzada



### Actividad 2.5: Baraja

Diseñar una baraja completa y crear los archivos necesarios para impresión

- Símbolos, Calco
- Archivos de salida
- Inteligencia Artificial Vectorial

## Actividades BLOQUE 3. Diseño Bitmap



### Actividad 3.1: Pollopulpo

Crear un fotomontaje de un animal a partir de partes de otros usando Herramientas de Selección y Ajuste de imagen

- Documento, Resolución
- Herramientas de Selección y Transformación
- Comandos de Ajuste de color



### Actividad 3.2: Fakin' Cádiz

Crear un fotomontaje Fake de Cádiz usando Máscaras

- Máscaras
- Introducción a IA generativa



### Actividad 3.3: Retoque

Restaurar y colorear una imagen antigua

- Escaner
- Clonado, Historia
- Coloreado. Modos de fusión



### Actividad 3.4: Binario

Crear imagen usando solo ceros y unos que represente el Mundo Digital, el Ciberespacio, el Metaverso, la sociedad de la Información

- Texto
- Transformaciones avanzadas
- Estilo de capa



### Actividad 3.5: Tablero de juego

Diseñar un tablero de juego con casillas usando trazados y coloreando digital

- Trazados en mapas de bits
- Pinceles
- Motivos y rellenos

## Actividades BLOQUE 4 . Maquetación

---



### Actividad 4.1: Tablas

Maquetar en una página usando Tablas a partir del material aportado

- Documento de InDesign, Texto, Imágenes
- Tablas
- Empaquetar y Exportar



### Actividad 4.2: Arguiñano

Maquetar un libro de recetas usando Páginas Maestras y Estilos a partir del material aportado

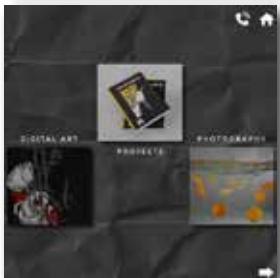
- Páginas Maestras
- Estilos de Carácter
- Estilos de Párrafo



### Actividad 4.3: Maqueta Publicación

Maquetar un libro para Impresión a partir del material aportado

- Estilos de Párrafo avanzados
- Tablas de Contenido
- PDF impresión



### Actividad 16: Interactivo.

Crear un Documento Interactivo de temática libre

- Diseño para pantalla
- Elementos interactivos
- PDF interactivo

## 7. METODOLOGÍA

Para la adquisición de los Objetivos anteriormente indicadas, usaremos una metodología **activa**, desarrollada mediante explicaciones teóricas previas a los trabajos que se realicen como aplicación directa y gradual con los conocimientos adquiridos. La puesta en práctica de los conceptos explicados a partir de ejemplos mostrados en clase, será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos, y será aplicada a casos concretos tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven, lo que exigirá la atención personalizada del profesor con cada uno de los alumnos en su ordenador.

Consideramos adecuado emplear el método **constructivista**, que relaciona los conocimientos previos del alumno con los que deseamos que adquiera. El profesor, sin abandonar del todo su papel transmisor, será fundamentalmente un organizador del proceso de enseñanza. Por tanto, el protagonista del aprendizaje es el alumno, ya que es él quien construye sus conocimientos. El profesor usará las estrategias oportunas y creará las circunstancias para que el alumno aprenda, debiendo tener en cuenta sus ideas y conocimientos previos.

Se considera conveniente realizar una prueba de **evaluación inicial** al comienzo de cada unidad didáctica con una serie de cuestiones que pueden responder de manera oral los alumnos, para determinar sus conocimientos previos y posibilitar una adaptación a los contenidos. Asimismo, se procederá a realizar una justificación de la unidad didáctica.

Como norma general, para la concreción de actividades de enseñanza-aprendizaje y de evaluación que conformen las unidades didácticas, se deben estructurar estableciendo un **eje procedural**. No obstante, se debe tener en cuenta que para aprender un procedimiento el alumno necesita comprender y saber aplicar en la práctica los conceptos que lo sustentan.

Trasladaremos los contenidos de menor a mayor **complejidad de comprensión** y en la medida de lo posible, utilizando métodos que provoquen la intervención del alumnado, es decir, se recomienda que no sea excesiva la utilización de métodos expositivos, evitando la pasividad del alumno.

**Aprendizaje basado en proyectos:** Las actividades se deben desarrollar en un contexto activo de aprendizaje donde el alumno es el protagonista y el profesor ejerce un papel de apoyo. Estas actividades podrán ser realizadas de manera individual. Durante la realización de las actividades, el profesor se ocupará de la atención y apoyo individualizados, corrigiendo los errores conceptuales y actitudinales y las dificultades de operación que surjan.

Las **Actividades** a realizar se agrupan en dos categorías: De carácter presencial, y de trabajo autónomo, estas últimas especialmente valoradas porque potencian la responsabilidad y la libertad del estudiante.

## 8. TEMPORIZACIÓN

### Fechas importantes

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2024-25 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación:

**15 de septiembre de 2024:** Inicio de curso.

**7 de octubre de 2024 (lunes):** Día de la Patrona de Cádiz. Fiesta local.

**1 de noviembre de 2024 (viernes):** Día de todos los santos. Nacional.

**6 de diciembre de 2024 (viernes):** Día de la Constitución Española. Nacional.

- 9 de diciembre de 2024 (lunes): Inmaculada Concepción. Pasa del domingo
- 23 de diciembre de 2024 (martes) hasta 7 de enero de 2025 (martes), Navidad.
- 28 de febrero de 2025 (viernes): Día de Andalucía. Autonómico.
- 3 y 4 de marzo de 2025 (lunes y martes): festivo de Carnaval. Local.
- 14 al 20 de abril de 2025, ambos inclusive: Semana Santa.
- 1 de mayo de 2025 (jueves): Día del trabajo.
- 2 de mayo de 2025 (viernes): Día de la Comunidad Educativa. Autonómico
- 23 de junio de 2025: Último día lectivo

## Cronograma

Presentamos las fechas aproximadas de los Contenidos a lo largo del curso, aunque no podemos especificar qué actividad realizaremos concretamente en una fecha determinada, ya que durante el curso hay numerosas vicisitudes que modifican las clases: Huelgas, Actividades Extraescolares, enfermedad, etc. y debemos adaptarnos a ellas.

CONTENIDOS	Temporización
Unidad Didáctica 1. Intro a los Medios Informáticos	Septiembre
Unidad Didáctica 2. Geometría vectorial	Octubre
Unidad Didáctica 3. Ilustración vectorial	Noviembre
Unidad Didáctica 4. Proyecto con Diseño vectorial	Diciembre
Unidad Didáctica 5. Fotomontaje	Enero
Unidad Didáctica 6. Coloreado digital	Febrero
Unidad Didáctica 7. Maquetación básica	Abril
Unidad Didáctica 8. Diseño editorial	Mayo
Unidad Didáctica 9. Documentos interactivos	Junio

## 9. EVALUACIÓN

### Consideraciones generales.

A lo largo de este curso, se establece la evaluación como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas de Arte Dramático, de Artes Plásticas, de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, de Danza, de Diseño y de Música, integrada en el quehacer diario del aula y del centro educativo, convirtiéndose así en punto de referencia para la adopción de medidas que favorezcan el aprendizaje del alumnado, así como, la corrección y mejora del proceso educativo.

El Espacio Europeo de Educación Superior pretende que el alumnado adquiera a lo largo de su formación unas determinadas competencias que lo preparen para la vida profesional y adopta la evaluación continua como una estrategia que se orienta al proceso de aprendizaje y con fines de calificación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios. **Los criterios generales de evaluación serán el referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias como el de consecución de los objetivos.**

La evaluación será continua en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje. Asimismo, se adecuará a las características propias del alumnado y al contexto sociocultural del centro.

De este modo, y según las indicaciones recibidas por el equipo educativo de la especialidad por parte de la jefatura del Departamento, para asegurar el carácter continuo de la evaluación es necesario:

**La asistencia del alumnado a clase durante todo el curso y su participación activa en el desarrollo de las mismas.** Acumular un 20% de faltas (justificadas o injustificadas) sobre la totalidad del horario lectivo presencial correspondiente a la asignatura, supondrá un cambio en el sistema de evaluación.

**La realización y entrega de los ejercicios y actividades planteadas** por el profesor al alumnado en las fechas programadas se consideran parte fundamental de este proceso de evaluación. La no entrega de los mismos, así como el no seguimiento de los cronogramas planteados de manera reiterada, supondrán la calificación negativa de la asignatura .

**La persona responsable de la evaluación del alumnado será el profesor** asignado a la misma. En caso de ausencia o enfermedad, el departamento didáctico de Diseño de Moda asumirá la competencia de evaluación del alumnado en esta asignatura.

**El alumnado podrá solicitar al profesor aclaraciones** acerca de la información que reciban sobre su proceso de aprendizaje y las evaluaciones que se realicen, así como sobre las calificaciones obtenidas.

**El alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico,** sin perjuicio de la convocatoria extraordinaria a la que pudiera tener derecho. Las convocatorias para esta asignatura del primer semestre se realizarán en los meses de junio y septiembre. El número máximo de convocatorias para la superación de la asignatura será de **cuatro**, sin perjuicio de la convocatoria adicional a la que pudiera tener derecho.

**Las convocatorias de pruebas de evaluación** se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), esta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación, de la Orden anteriormente mencionada. Agotadas las convocatorias de la asignatura, el alumnado no podrá volver a cursarla en este centro, pudiendo solicitar traslado de expediente a otro centro de la comunidad autónoma andaluza, siempre y cuando este cuente con plazas escolares vacantes.

Sin perjuicio de las convocatorias ordinarias expuestas, el centro podrá realizar todos los años una **convocatoria extraordinaria** de pruebas de evaluación. La solicitud de la convocatoria extraordinaria se presentará en la secretaría del centro docente donde se estén cursando las enseñanzas pudiendo hacerlo también, a través de medios electrónicos, en consideración con lo dispuesto en el artículo 14.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria de alguna asignatura aquellos alumnos y alumnas que, estando matriculados en la misma durante el curso actual, también lo hubieran estado anteriormente.

El alumnado que haga uso de la convocatoria extraordinaria y no la haya superado, habrá agotado su primera convocatoria en el curso académico matriculado, pudiendo optar

para superar la asignatura en segunda convocatoria entre las ordinarias de febrero o septiembre, para el caso de asignaturas del primer semestre. Para ello, la persona interesada deberá cursar la **solicitud de la segunda convocatoria** ante la dirección del centro antes de la finalización del mes de diciembre.

Con carácter excepcional, se podrá conceder por una sola vez la convocatoria adicional para la asignatura una vez agotado el número máximo de convocatorias de pruebas de evaluación. El alumnado podrá presentar la **solicitud de convocatoria adicional** cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes durante el transcurso de las cuatro convocatorias de pruebas de evaluación establecidas:

- Enfermedad o accidente del alumno o alumna que impida el normal desarrollo de la adquisición de competencias curriculares de la asignatura.
- Incorporación o desempeño de un puesto de trabajo en un horario incompatible con las enseñanzas que curse.
- Cuidado de hijo o hija menor de dieciséis meses o accidente grave, enfermedad grave y hospitalización del cónyuge o pareja de hecho y de familiares hasta el segundo grado de parentesco por consanguinidad o afinidad. Tendrán la consideración de enfermedades graves las incluidas en el listado que figura en el anexo del Real Decreto 1148/2011, de 29 de julio, para la aplicación y desarrollo, en el sistema de la Seguridad Social, de la prestación económica por cuidado de menores afectados por cáncer u otra enfermedad grave.

## Consideraciones específicas del Módulo

---

La evaluación del módulo y de los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje se hará a partir de los resultados marcados y de los **objetivos** seleccionadas.

Para superar la asignatura será obligatoria la entrega de todas las actividades desarrolladas a lo largo del curso y que, en cada una de ellas, se consiga una calificación mínima de 5.

Cada uno de los apartados calificables, concreciones de los criterios de evaluación, aparecerán desglosados en distintos apartados según **rúbrica** de calificación que acompañará al documento que desarrolla cada actividad práctica y que será entregado en la fase inicial de la misma y explicados por el docente.

En el caso de las actividades realizadas **en grupo**, la calificación será la misma para todos los miembros de este a excepción del apartado “presentación oral”, que podrá ser calificado individualmente,

Para la superación de la asignatura será necesario haber realizado todas las actividades planteadas, **evaluadas sobre 10 puntos** y haberlas superado con una nota igual o mayor a 5, siempre que la media de la suma de los mismos supere el 5.

La realización de las **actividades no calificables** realizadas en clase se tendrán en cuenta a la hora de redondear la media final resultante o de subirla según el caso y en base a criterios de superación demostrados por la trayectoria del /la estudiante.

En los trabajos, cualquier caso puntual de copia presentada como propia supondrá la descalificación de la totalidad del ejercicio/proyecto por **plagio, calificándose como cero (0) y perdiendo la opción de evaluación del mismo.**

Aquellos ejercicios cuya calificación, en alguno de los criterios de evaluación (o en más de uno, o en más de dos...) sea inferior a 5, deberán ser **recuperados** dentro de fechas estipuladas con anterioridad a la fecha de evaluación ordinaria y que serán acordadas con los afectado/as.

La aplicación del proceso de evaluación continua requiere la asistencia regular a las clases y actividades programadas para el módulo a lo largo de todo el curso. La **no asistencia** a clase en un porcentaje superior al 20% de las horas lectivas supondrá un ajuste en la forma de evaluación del alumnado implicado.

Este cambio en la forma de evaluación, no implica la pérdida del derecho a la evaluación. La **evaluación final** para aquellos alumnos que se encuentren en estas circunstancias, supondrá:

- La entrega de todos los proyectos y actividades realizadas a lo largo del curso.
- La realización de un examen teórico de todos los contenidos teóricos de los temas desarrollados a lo largo de todo el curso.
- La posible realización de un examen práctico donde se realice presencialmente, un proyecto (completo o parcial) relacionado con la asignatura. Esta opción se dará si el profesor lo considera necesario por no poder corroborarse o quedar dudas sobre si las actividades entregadas han sido realizadas íntegramente por el/la estudiante.

Los **plazos de entrega** de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos en la fecha marcada en el planteamiento de la actividad.

Algunos de los proyectos realizados se **expondrán** en clase para una autoevaluación común de los alumnos.

Los proyectos con **calificación negativa** (nota inferior a 5) deberán volver a presentarse, en segunda entrega, con las correspondientes correcciones en los apartados puntuados como con errores, falta de adecuación a la propuesta o mal elaborados, repitiéndolos correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo con este sistema de recuperación, el/la estudiante podrá presentar nuevas propuestas de los trabajos no aprobados hasta superarlos.

En la **convocatoria de septiembre**, la ponderación de los instrumentos de evaluación será la siguiente: (según corresponda)

- Proyectos 50%
- Prueba teórico-práctica 50%

**Ponderación:** Las actividades prácticas propuestas serán los instrumentos evaluables al 100% durante el curso, integrando los Criterios evaluados en el Examen teórico con su aplicación en las Actividades prácticas, suponiendo la nota media de ellos la nota final del Módulo.

## Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota	Denominación
0.0 - 4.9	Suspensos (SS)
5.0 - 6.9	Aprobado (AP)
7.0 - 8.9	Notable (NT)
9.0 - 10	Sobresaliente (SB)

## Criterios de Evaluación

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, bitmap y editorial y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
8. Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
9. Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto gráfico para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

## Criterios de Evaluación por Actividades

A continuación mostramos las Actividades en las que se aplicarán los Criterios de Evaluación. En la rúbrica de cada ejercicio los concretaremos, y su media será la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES															
	1	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	NOTA
1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.	SI															
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.	SI															
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.		SI														
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, bitmap y editorial y comprender sus características fundamentales.	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.		SI														
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.		SI														
8. Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.						SI						SI			SI	SI
9. Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto gráfico para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.		SI														

## Criterios de Calificación. Rúbrica

Al comienzo de cada actividad, se entregará al alumnado las bases del ejercicio, que incluirán la Rúbrica con los Criterios de Evaluación aplicables.

**La nota definitiva del curso es la media de las notas finales de todos los Criterios.**

Para obtener la nota final de cada criterio, se hace la media de la puntuación obtenida de cada Actividad en la que se evalúe dicho Criterio.

En la Rúbrica de cada Actividad, cada Concreción de Objetivos tiene asociado un Criterio de Evaluación, que se puntuá de 0-10 de acuerdo a los siguientes Criterios de Calificación:

Nota	Denominación
0.0 - 2.4	No superado. Reorientar
2.5 - 4.9	Necesita mejorar
5.0 - 6.9	Objetivos mínimos cumplidos
7.0 - 8.9	Buen trabajo, mejorable
9.0 - 10	Alcanza por completo el objetivo

## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se reservan **8 horas** de la asignatura a lo largo del curso para participar en las actividades organizadas durante el horario escolar por el centro, de acuerdo con el proyecto curricular.

De tal manera, dispondremos de una cierta **flexibilidad** para complementar la formación de esta especialidad adecuándonos a actividades que se propongan desde el Departamento, o la Escuela de Arte de Cádiz.

Adicionalmente, se indicarán a los alumnos las visitas virtuales y físicas que se vayan presentando relacionadas con el diseño de moda por ordenador en particular, o de cualquier otro interés de acuerdo con los estudios que se están realizando

## 11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En este curso, no se ha constado la asistencia de ningún alumno con problemas específicos. Si lo hubiese, entendemos que la dirección del centro **asesorará** a los departamentos didácticos con objeto de que estos alumnos puedan alcanzar los objetivos de los distintos módulos del ciclo formativo correspondiente, tanto los realizados en el propio centro educativo como en el módulo de formación den centros de trabajo.

La evaluación de los alumnos con necesidades educativas específicas se realizará tomando como referencia las capacidades terminales y los criterios de evaluación para ellos propuestos en los módulos correspondientes--

## 12. TEMAS TRANSVERSALES

Hemos de destacar que el fin último del diseño gráfico es la comunicación, por lo que debemos ser especialmente meticulosos con los mensajes transmitidos, haciendo entender a los alumnos la necesidad de una “ética” gráfica.

## Educación para la convivencia

En nuestras sesiones, con la coordinación de convivencia del centro, perseguimos y concretamos una parte importante de los objetivos de educación moral y cívica presente en todo el currículo.

Pretendemos educar para la convivencia en el pluralismo mediante un esfuerzo formativo en dos direcciones: El respeto a la autonomía de los demás, y el diálogo como forma de solucionar los problemas.

## Educación no sexista

La educación para la igualdad se plantea expresamente por la necesidad de crear desde el principio una dinámica correctora de las discriminaciones. Entre sus objetivos están: Desarrollar la autoestima, analizar críticamente la realidad, corrigiendo los prejuicios sexistas y sus manifestaciones en la sociedad, y consolidar hábitos no discriminatorios.

## Conocimiento de Andalucía y Cádiz

En la medida de lo posible, orientaremos algunos ejercicios para el conocimiento y desarrollo de la cultura y el entorno andaluz. De tal manera, los alumnos aportarán desde el punto de vista creativo, imágenes y proyectos que contribuyan a la difusión e imagen de la Bahía de Cádiz.

## 13. RECURSOS

- 15 ordenadores iMac
- Conexión a Internet de banda ancha o fibra
- Multifunción A3
- 15 tabletas digitalizadoras
- Cañón de videoproyección
- Pantalla de proyección portátil
- Pizarra para rotuladores
- Suite Adobe Cc
- Pantonera
- Pendrive

## 14. BIBLIOGRAFÍA

### Impresa

Ambrose, Gavin. **DICCIONARIO VISUAL DEL DISEÑO GRÁFICO**. Index Books, 2019

Apolonio, Laura. **ILLUSTRATOR CC (GUIA PRÁCTICA)**. Anaya Multimedia, 2018

- Adobe Press. **ILLUSTRATOR CC**. Anaya Multimedia, 2022
- Budd, A. y otros. **DISEÑO Y DESARROLLO DE BLOGS**. Anaya Multimedia, 2017
- Burge, Stephen. **JOOMLA! GUIA COMPLETA**. Anaya Multimedia, 2016
- Byron A. y otros. **DRUPAL**. Anaya Multimedia, 2018
- Caballero, Natalia. **PHOTOSHOP CC**. Anaya Multimedia, 2022
- Cohen, S., Burns, D. **EDICIÓN DE LIBROS DIGITALES CON INDESIGN CC**. Anaya Multimedia, 2021
- Gómez Laínes, F.J. **INDESIGN CC**. Anaya Multimedia, 2020
- Gordon, Bob. **MANUAL DE DISEÑO GRÁFICO**. Gustavo Gili, 2007
- VVAA. **COMO USAR IMÁGENES EN DISEÑO GRÁFICO**. Parramon, 2010.
- VVAA. **LA BIBLIA DEL DISEÑADOR DIGITAL**. Taschen Benedikt, 2005
- Williams, R. Tollett, J. **APRENDER ILLUSTRATOR CC. TÉCNICAS ESENCIALES**. Anaya Multimedia, 2021
- Williams, R. Tollett, J. **APRENDER PHOTOSHOP CC. TÉCNICAS ESENCIALES**. Anaya Multimedia, 2021

## Sitios online

---

- [adobe.com/es](http://adobe.com/es)
- [applesfera.com](http://applesfera.com)
- [aulaclic.es](http://aulaclic.es)
- [behance.net](http://behance.net)
- [creattica.com](http://creattica.com)
- [designflavr.com](http://designflavr.com)
- [designspiration.net](http://designspiration.net)
- [drupal.org.es](http://drupal.org.es)
- [illustratorworld.com](http://illustratorworld.com)
- [joomla.org](http://joomla.org)
- [wordpress.com](http://wordpress.com)
- [youtube.com](http://youtube.com)
- [yoyobuku.es](http://yoyobuku.es)
- [zoom.us](http://zoom.us)