

<b>Ciclo Formativo Superior / Medio</b>	<b>Año:</b> 2024-2025
<b>Especialidad:</b> Gráfica Publicitaria	<b>Curso:</b> 1º
<b>Asignatura:</b> Medios informáticos	
<b>Professorat:</b> Carlos Llombart Díez	<b>Horas semanales:</b> 4
<b>e-mail:</b> <a href="mailto:llombartc@easdalcoi.es">llombartc@easdalcoi.es</a>	

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

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

---

### 1. Introducción al módulo formativo.

---

#### Marco normativo

##### Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria.
- Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: Dos mil horas. (2000)
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual
- Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

##### Normativa aplicable:

- Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- DECRETO 128/2013, de 20 de septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la que se dictan instrucciones sobre la ordenación académica y la organización de la actividad docente de los centros que imparten enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunidad Valenciana durante el curso 2024-2025.

### Identificación del módulo formativo:

- Denominación: Medios informáticos.

<i>Mòduls formatius</i>	<i>Hores lectives</i>	<i>Sessions/setmana</i>		<i>Crèdits ECTS</i>
		1.º	2.º	
Fonaments de la representació i l'expressió visual	100	4	-	5
Teoria de la imatge	50	2	-	3
Mitjans informàtics	100	4	-	6
Fotografia	75	3	-	4
Història de la imatge publicitària	75	-	3	4
Tipografia	150	3	3	7
Fonaments del disseny gràfic	100	4	-	5
Teoria de la publicitat i màrqueting	100	-	4	5
Llenguatge i tecnologia audiovisual	125	5	-	6
Recursos interactius aplicats	150	-	6	9
Recursos aplicats a la fotografia publicitària	100	-	4	6
Projectes de gràfica publicitària	425	8	9	29
Projecte integrat	100	-	4	12
Formació i orientació laboral	50	2	-	3
Empresa i iniciativa emprenedora	50	-	2	3
Idioma estranger	100	2	2	5
Formació pràctica en empreses	150	-	-	8
Total.	2000	37	37	120

## Presentación

El módulo formativo de medios informáticos dota al futuro profesional de Gráfica Publicitaria de los conocimientos, herramientas y destrezas necesarias para garantizar su correcta interacción en el mercado de trabajo. Está orientado a que el titulado posea unos conocimientos que le capaciten para la actuación profesional reglada con unas atribuciones específicas en el ámbito de la Gráfica publicitaria.

---

## 2. Objetivos Pedagógicos.

---

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

---

## 3. Contenidos.

---

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

Los contenidos anteriores se estructuran en las siguientes unidades didácticas para alcanzar de una manera óptima los objetivos perseguidos:

## Unidades didácticas

### UD.1: Introducción a la Informática

*Objetivo:* Proporcionar a los estudiantes una comprensión sólida de los fundamentos de la informática y su aplicación en el entorno de diseño gráfico.

#### 1. Fundamentos de la Informática

- Componentes de un sistema informático: hardware y software.
- Sistemas operativos: Windows y macOS.
- Periféricos de entrada y salida: impresoras, tabletas gráficas, escáneres.
- Gestión de archivos: formatos PDF, JPG, PNG, y TIFF.

#### 2. Seguridad Informática y Almacenamiento

- Protección de datos: uso de antivirus y sistemas de seguridad.
- Copias de seguridad: almacenamiento en la nube y discos externos.

#### 3. Redes y Computación en la Nube

- Conceptos de red: redes locales (LAN) y su aplicación en estudios de diseño.
- Computación en la nube: ventajas y servicios para la gestión de proyectos.

#### 4. Programas Sin Licencia

- Implicaciones éticas y legales: piratería en el diseño gráfico.
- Alternativas: software libre y de código abierto.

---

### UD.2: Programa Vectorial - Adobe Illustrator

*Objetivo:* Enseñar a los estudiantes el manejo de herramientas vectoriales en el ámbito del diseño gráfico publicitario.

#### 1. Introducción al Dibujo Vectorial

- Diferencias entre imagen vectorial y bitmap.
- Interfaz de Illustrator: personalización del área de trabajo.

#### 2. Herramientas de Dibujo y Diseño

- Uso de la pluma, formas básicas y trazados.
- Capas y grupos: organización del proyecto.

#### 3. Creación y Manipulación de Objetos

- Transformación de objetos: escalar, rotar, reflejar y distorsionar.
- Aplicación de efectos y estilos: degradados, transparencias y sombras.

#### 4. Gestión del Color

- Teoría del color: paletas y armonías de color.
- Aplicación de colores planos y degradados.

#### 5. Exportación de Archivos

- Formatos de salida: PDF, SVG, EPS.
- Preparación de archivos para impresión y web.

---

### UD.3: Programa de Maquetación - Adobe InDesign

*Objetivo:* Capacitar a los estudiantes en la creación de diseños editoriales y publicitarios mediante el uso de Adobe InDesign.

#### 1. Introducción a la Maquetación

- Principios de diseño editorial: márgenes, columnas y retículas.
- Configuración del documento: tamaños de página, sangrados y pliegues.

#### 2. Texto y Tipografía

- Gestión de cajas de texto: creación, vinculación y ajuste.
- Aplicación de estilos de párrafo y carácter.

#### 3. Importación y Ajuste de Imágenes

- Colocación de imágenes en el diseño.
- Ajuste y recorte: encuadres y posiciones.

#### 4. Páginas Maestras y Capas

- Creación y aplicación de páginas maestras.
- Organización avanzada mediante capas.

#### 5. Preparación de Archivos

- Exportación en formatos PDF para impresión y digital.
- Configuración de interactividad: hipervínculos y botones.

---

### UD.4: Programa de Mapa de Bits - Adobe Photoshop

*Objetivo:* Dotar a los estudiantes de habilidades avanzadas en la edición de imágenes bitmap, fundamentales para el retoque fotográfico y la creación de composiciones gráficas.

#### 1. Edición Básica de Imágenes

- Herramientas de selección: lazo, varita mágica, selección rápida.
- Ajustes básicos de imagen: brillo, contraste, exposición.

#### 2. Corrección de Color

- Herramientas de ajuste de color: curvas, niveles, balance de blancos.
- Aplicación de filtros para corrección y efectos visuales.

#### 3. Retoque Fotográfico

- Técnicas de retoque: clonar, parche y pincel corrector.

- Corrección de imperfecciones: piel, fondos y detalles.
- 4. **Composición y Fotomontaje**
  - Trabajo con capas y máscaras: edición no destructiva.
  - Creación de fotomontajes mediante la combinación de imágenes.
- 5. **Preparación de Imágenes**
  - Optimización para web: compresión y resolución.
  - Preparación de archivos para impresión: gestión de DPI y formatos.

---

## 4. Planificación y temporización.

---

	CURSO 2024-25												
	SEP	OCT	NOV	DIC	1ª EV	ENE	FEB	MAR	2ª EV	ABR	MAY	JUN	3ª EV
UD.1													
UD.2													
UD.3													
UD.4													

*Esta distribución temporal podrá verse modificada según las circunstancias y necesidades del grupo*

---

## 5. Metodología didáctica.

---

La metodología se basará en el aprendizaje significativo en contraposición con el aprendizaje memorístico, para que el alumno relacione los nuevos conocimientos con los conceptos ya aprendidos. El docente comenzará cada clase haciendo un pequeño repaso de lo tratado en la clase anterior y preguntará a los alumnos si hay alguna duda por aclarar. Una vez aclaradas las posibles dudas el profesor explicará los objetivos de la unidad a tratar, intentando despertar la motivación de los alumnos. Posteriormente se abordarán los contenidos de la Unidad Didáctica con exposiciones teórico-prácticas en las que se promoverá una visión global y coordinada de los procesos en los que el alumno debe intervenir. De esta manera se pretende intensificar la retención de los contenidos por parte de los alumnos, facilitar orientaciones para el aprendizaje y también proporcionar realimentación.

Según se va avanzando en la exposición de los contenidos, el profesor realizará ejemplos prácticos para que los alumnos comprueben la correspondencia entre la teoría y la práctica y planteará ejercicios que se resolverán en clase (algunas en grupos para favorecer el trabajo en equipo). Estos ejercicios serán similares a los que luego se propondrá a los alumnos para su realización en casa. Además, puntualmente, el profesor propondrá ejercicios y actividades en las que se tengan que usar estrategias de indagación o búsqueda activa por parte del alumno. De esta manera se puede favorecer un aprendizaje significativo por parte de los alumnos que les permita la incorporación a su estructura mental de los nuevos contenidos, que así pasan a formar parte de su memoria comprensiva.

El profesor podrá plantear nuevos ejercicios para reforzar el aprendizaje de alguno de los contenidos que pudieran costar más de asimilar a los alumnos. Con los ejercicios que se proponen para su realización en casa, se pretende que el alumno realice un aprendizaje autónomo con el que construya sus conocimientos sin la ayuda permanente del profesor que puede, no obstante, guiar el proceso y facilitar medios.

La metodología incluirá el tratamiento sistemático de los contenidos en situaciones de comunicación y relación en el aula que pueden y deben estimular capacidades socioafectivas concretadas en actitudes como la tolerancia, la participación, etc. En definitiva, se incluirán, siempre que sea posible, los temas transversales relacionándolos con los temas tratados en las Unidades Didácticas.

---

## 6. Evaluación.

---

### Consideraciones generales

- La evaluación será continua. La asistencia a clase es obligatoria; los alumnos solo podrán faltar hasta un 20% del total de las horas del curso.
- Si la asistencia es menor al 80%, además de entregar todos los trabajos del curso, el alumnado deberá realizar un examen en junio. En caso de no superar el módulo en junio, habrá una convocatoria extraordinaria.
- Los alumnos deben entregar las actividades programadas dentro del plazo establecido. Los trabajos no entregados se contarán como 0 en la media del trimestre.
- Si algún trabajo recibe una nota inferior a 5, deberá repetirse antes del final del curso.
- Para aprobar, es necesario haber entregado todos los trabajos y que todos estén aprobados. De lo contrario, la nota de la evaluación o del curso será inferior a 5 (no aprobado).
- Los trabajos entregados fuera de plazo se calificarán como máximo con un 5.
- Las recuperaciones se realizarán al final del curso en forma de examen, siempre que se hayan entregado todos los trabajos. Los alumnos que hayan superado el 20% de faltas de asistencia deberán hacer un examen final con todo el contenido del módulo. Si no lo aprueban, habrá otra convocatoria con todo el contenido de la asignatura en la evaluación extraordinaria. Para aprobar en estas convocatorias, es necesario haber entregado todos los trabajos del curso, más algunos adicionales si el profesor lo considera necesario. Se hará una media ponderada entre los trabajos y el examen, y si no se han entregado los trabajos, la media no se calculará. Ambas partes (trabajos y examen) deben tener una nota de 5 o superior para aprobar.
- La nota final del módulo (media ponderada de las tres evaluaciones) se expresará en una escala numérica de 0 a 10. Las calificaciones iguales o superiores a 5 se considerarán positivas.
- Obtención de la nota final (30% 1a evaluación + 30% 2ª evaluación + 30% 3a evaluación + 10% actitud).



## **Criterios de evaluación**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales, artísticos y en el diseño gráfico.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar correctamente los formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y organizar la información de manera eficiente.
4. Importar y exportar archivos adecuadamente.
5. Preparar formatos, resoluciones y tamaños adecuados para aplicaciones gráficas y multimedia.
6. Preparar archivos aptos para la impresión.
7. Diferenciar entre formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
8. Usar con destreza herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
9. Manipular imágenes con programas de diseño específicos.
10. Seleccionar y utilizar adecuadamente materiales y equipos informáticos tanto en el proceso creativo como en la comunicación.

## **Instrumentos de evaluación**

1. Las actividades realizadas.
2. Los controles teóricos y prácticos realizados en cada cuatrimestre.
3. Listas de control.
4. Observación.

## **Procedimiento de evaluación**

La nota final del trimestre y del curso se calculará mediante una media ponderada de todos los aspectos mencionados anteriormente, considerando también:

1. El conocimiento y uso adecuado del material y los equipos informáticos.
2. El uso adecuado de las herramientas exigidas en cada trabajo.
3. La capacidad para elegir el medio informático adecuado, y sus posibles combinaciones
4. La actitud en clase, interés, puntualidad y motivación.

Se considerará un alumno aprobado cuando su media sea de 5 puntos o superior

---

## 7. Actividades extraescolares.

---

Se participará de todas las actividades propuestas por el Departamento y/o Centro Escolar.

---

## 8. Recursos.

---

### Hardware:

- Ordenador.
- Proyector.
- Conexión a Internet.
- Escáner.

### Software:

- Sistema operativo
- Programas específicos

### Alumnado:

- Ordenadores o portátiles personales
- Internet
- Biblioteca
- Material profesor

---

## 9. Bibliografía.

---

- Álvarez, N. (2020). Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos. Marcombo.
- Anton, K., & DeJarld, T. (2021). Adobe InDesign Classroom in a Book (2022 release). Pearson.
- Chavez, C., & Faulkner, A. (2021). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2022 release). Pearson.
- Chelius, C., & Schwartz, R. (2018). Learn adobe illustrator CC for graphic design and illustration: Adobe certified associate exam preparation (2a ed.). Peachpit Press Publications.
- Clayton, D. (2020). ¿Cómo hacer esto en InDesign? ANAYA MULTIMEDIA.
- de Andrade, M. S. (2020). Adobe Illustrator. Editora Senac Sao Paulo.
- Gordon, J., Schwartz, R., & Chavez, C. (2018). Learn adobe InDesign CC for print and digital media publication: Adobe certified associate exam preparation. Peachpit Press Publications.
- Hoppe, J. (2019). Adobe illustrator CC A complete course and compendium of features. Rocky Nook.
- Karlins, D. (2020). Adobe illustrator CC for dummies. John Wiley & Sons.
- Laske, S. (2019). Adobe InDesign CC: A complete course and compendium of features. Rocky Nook.

Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop. Rocky Nook.

Llena Hurtado, S. (2020). Aprender ILLUSTRATOR 2020 con 100 ejercicios prácticos. Marcombo.

Miller, D. E. (2021). Photoshop: La guía completa 2021 para aprender a utilizar Photoshop CC.

Descubre todos los secretos para aprender a editar fotografías digitales, imágenes y crear portadas y gráficos profesionales. Independently Published.

Wood, B. (2021). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2022 release). Pearson.

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

Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Presentación de la Guía del usuario de InDesign. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de <https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>

Presentación de la Guía del usuario de Photoshop. (s/f). Adobe.com. Septiembre de 2022, de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>