

Programación didáctica

MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

1. IDENTIFICADORES

Módulo	Multimedia
Profesor/a	Patricia Sánchez Franco
Curso	1
Horas semanales	8

UNIDADES DIDÁCTICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 1	Introducción a la imagen digital.		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Control técnico de los programas de elaboración y maquetación de imágenes.</p> <p>Maquetación de pantallas de usuario.</p> <p>Elaborar diferentes pantallas con rigor profesional en la maquetación de imágenes.</p>	<p>Comprender los fundamentos técnicos de la imagen digital.</p> <p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y exportación de archivos para su utilización en proyectos web.</p>	<p>Participación e interés en las explicaciones.</p> <p>Desarrollo de las capacidades reflexivas y organizativas.</p> <p>Mostrar orden y método en la realización de tareas.</p> <p>Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.</p>	<p>Comprender los fundamentos técnicos de la imagen digital.</p> <p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y exportación de archivos para su utilización en proyectos web.</p>

Programación didáctica
MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

UNIDAD 2	La cámara y los fundamentos del lenguaje audiovisual.		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Principales parámetros de una cámara fotográfica.</p> <p>Planos, escenas y secuencias.</p> <p>Encuadre y composición</p> <p>El movimiento dentro del encuadre y los movimientos de cámara.</p> <p>Transiciones y formas de paso: corte, fundido, encadenado, desenfocos y desvanecimientos, barridos, cortinillas.</p> <p>El tiempo en la narración audiovisual: elipsis, flashback, flash forward, etc.</p> <p>La continuidad visual y los "raccords".</p> <p>El guión: de la idea al storyboard.</p>	<p>Comprender los fundamentos técnicos del lenguaje audiovisual</p>	<p>Participación e interés en las explicaciones.</p> <p>Desarrollo de las capacidades reflexivas y organizativas.</p> <p>Mostrar orden y método en la realización de tareas.</p> <p>Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.</p>	<p>Comprender y utilizar correctamente la terminología y los conceptos técnicos del medio audiovisual.</p> <p>Utilizar adecuadamente los mecanismos y recursos expresivos del medio audiovisual.</p>

Programación didáctica
MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

UNIDAD 3	Edición de vídeo Digital		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Los programas de edición digital. (Premiere CC)</p> <p>Conceptos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La interfaz. - Área de trabajo - Paneles - Barra de herramientas - Ventana Proyecto - Ventana Línea de tiempo - Renderizado y exportación. 	<p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.</p>	<p>Participación e interés en las explicaciones.</p> <p>Desarrollo de las capacidades reflexivas y organizativas.</p> <p>Mostrar orden y método en la realización de tareas.</p> <p>Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.</p>	<p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.</p>

Programación didáctica
MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

UNIDAD 4	Introducción a las Técnicas de Animación		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Fundamentos de la animación.</p> <p>Pixilación, animación tradicional y animación digital interpolada.</p> <p>Diseño audiovisual – fundamentos del motion graphics.</p> <p>Introducción a After Effects CC. El entorno de After Effects.</p> <p>Herramientas de dibujo</p> <p>Las capas. Tipos.</p> <p>Barra de herramientas</p> <p>Composición</p> <p>Trabajar con Shader.</p> <p>Composiciones.</p> <p>Gráficos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del movimiento secuencial.</p> <p>Conocer las distintas técnicas de animación digital.</p> <p>Aplicar los conceptos de diseño y animación a textos e imágenes.</p> <p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.</p>	<p>Participación e interés en las explicaciones.</p> <p>Desarrollo de las capacidades reflexivas y organizativas.</p> <p>Mostrar orden y método en la realización de tareas.</p> <p>Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.</p>	<p>Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>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.</p>

Programación didáctica
MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

UNIDAD 5	After Effects CC		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Animaciones cuadro a cuadro.</p> <p>Animaciones por interpolación de movimiento.</p> <p>Animación por interpolación de forma.</p> <p>Efectos.</p> <p>Máscaras.</p> <p>Integración de sonidos en After Effects.</p> <p>Generar y publicar películas de animación sencillas.</p>	<p>Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.</p>	<p>Participación e interés en las explicaciones.</p> <p>Desarrollo de las capacidades reflexivas y organizativas.</p> <p>Mostrar orden y método en la realización de tareas.</p> <p>Manipular con cuidado el material y los equipos de trabajo.</p>	<p>Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>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.</p>

Programación didáctica

MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

EVALUACIÓN

La evaluación tendrá un carácter formativo, cualitativo y contextualizado, es decir, se desarrollará durante la puesta en práctica de los contenidos procedimentales por parte de los/as alumnos/as, recogerá aspectos referentes a las formas y actitudes de ejecución y estará referida a su entorno y a un proceso concreto de enseñanza y aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
2. 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.
3. 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.
4. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
5. 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.

Programación didáctica

MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

	PROCEDIMIENTOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
EVALUACIÓN DEL DOMINIO DE ACTITUDES Y VALORES DEL ALUMNADO HACIA LA MATERIA/MÓDULO	Registrar la asistencia del alumnado a clase.	Registro en el Programa Educativo (Alborán) (apartado CONTROL DE ASISTENCIA)
	Registrar la actitud en la dinámica de clase, prestando especial atención al comportamiento, atención, participación, interés y entrega puntual de los ejercicios propuestos.	Registro en el diario de clases del profesor.

Programación didáctica
MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

	TRIMESTRALES			FINAL ORDINARIA	FINAL EXTRAORD.
	1	2	3		
Dominio de conceptos y creatividad	30%	30%	30%	30%	30%
Dominio de estrategias y procedimientos propios de la materia/módulo	50%	50%	50%	50%	50%
Actitudes y valores hacia la materia/módulo	20%	20%	20%	20%	20%

- Para realizar la calificación de cada uno de los trimestres y del curso en su totalidad, el alumno/a deberá presentar todos los trabajos solicitados por el profesor.
- La falta de asistencia a clase, superando el 20% del horario lectivo, supondrá la pérdida del derecho a la evaluación en el trimestre o curso, debiendo realizar las recuperaciones del trimestre o recurrir a la convocatoria extraordinaria de junio, respectivamente.
- Cualquier prueba de evaluación podrá considerarse suspensa si existe constancia de que el alumno ha copiado. En todas las pruebas objetivas se hará constar junto al enunciado la valoración numérica que corresponde a las respuestas del alumno.
- No se admiten ejercicios o trabajos fuera de plazo.
- Los ejercicios prácticos se calificarán según las siguientes pautas:
 - El seguimiento de las directrices del proceso creativo.
 - La correcta resolución del problema plástico presentado, aplicando los conocimientos expuestos en el aula.
 - Presentación profesional y en los plazos establecidos.

Programación didáctica

MPG1 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

PLAN DE RECUPERACIÓN EN CONVOCATORIA ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA.

CONVOCATORIA ORDINARIA - En el caso de que un alumno tenga que ir a dicha convocatoria hubiese aprobado alguna evaluación, se le guardará la nota y solo tendrá que presentarse de la/s suspenso/s. Para poder aprobar tendrá que tener todos los trabajos prácticos entregados o en su defecto, tener una media en el apartado mínimo de un 5 del conjunto total, y la parte teórica aprobada.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA – Dicha prueba consta de un examen teórico-práctico. El alumno tendrá que presentarse a la prueba que engloba todo el curso y para poder realizarla, tendrá que tener entregados todos los trabajos prácticos realizados durante el curso y tenerlos aprobados o con una nota no inferior a 5 pts.

PLAN DE PENDIENTES DE LA MATERIA

El alumno deberá entregar los trabajos indicados por el profesor durante el curso, además de realizar exámenes trimestrales.