

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

1. IDENTIFICADORES

Módulo	Tipografía
Profesor/a	Alejandro Viñuela Agra
Curso	1
Horas semanales	2
Sesiones semanales	1

2. INTRODUCCIÓN

La tipografía nos proporciona la imagen más particular de una época y el testimonio más potente del progreso espiritual y del desarrollo de un pueblo.

Peter Behrens

La tipografía nos rodea por todas partes: adorna los edificios y las calles por donde pasamos, es parte integrante de la extensa variedad de medios de comunicación que consumimos; desde revistas, ropa, hasta la televisión, pasando por internet, e incluso se observa en forma de marcas y mensajes simbólicos.

Esta “escritura prefabricada”, que hoy forma parte esencial de nuestras vidas, es la culminación de siglos de evolución en los que las letras que conforman la palabra escrita se desarrollaron en un proceso en el cual la tecnología ha desempeñado un papel esencial.

Desde los primeros días de Gutenberg hasta la introducción de los dispositivos digitales, la forma de crear, diseñar e interactuar con la tipografía está en constante evolución. Conocer la historia de la tipografía, sus reglas y particularidades se vuelve imprescindible para asumir los futuros retos de esta área de la comunicación visual.

2.1. Marco legislativo

Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño reguladas por la LO 2/2006 de 3 de mayo, de Educación, modificada por la LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, y el 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.

Orden ECD/1564/2013, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

Orden ECD/1731/2015, de 31 de julio, sobre la evaluación y la movilidad del alumnado que cursa Enseñanzas Artísticas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Orden ECD/1009/2017, de 18 de octubre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ebanistería Artística y se modifican diversas órdenes de currículo de los títulos de Técnico y Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

2.2. Contexto

La Escuela de Arte de Ceuta es una Escuela Superior de Artes Plásticas y Diseño de reciente creación; está situada en el centro urbano de la ciudad autónoma, la cual se caracteriza por su fusión cultural. Este centro está equipado con las instalaciones y recursos necesarios para garantizar un aprendizaje integral en el ámbito de la gráfica interactiva.

El tipo de alumno que estudia en la Escuela de Arte de Ceuta no es para nada uniforme, existen una gran diversidad de condiciones sociales, económicas o de edad (aunque la media oscila entre los 20 y los 22 años). Esta marcada heterogeneidad obliga a una actividad docente flexible y participativa.

El nivel de conocimiento es dispar, ya que hay alumnos que proceden del Bachillerato de Artes y el ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva, mientras que otros acaban de iniciarse. En principio, el interés por el tema es alto y existe una especial motivación tanto en la participación en clase como en la realización de trabajos prácticos, pero se hace necesario poner atención a este aspecto para evitar el abandono de los estudios por parte del alumnado.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos generales del currículo 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.
- 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.
- Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 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.
- 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.
- 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.
- Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

- 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.
- Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

3.2. Objetivos generales del módulo.

- Conocer la evolución histórica de la tipografía.
- Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
- Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
- Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.
- Conocer las medidas tipográficas y su utilización.
- Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.
- Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño web y/o multimedia.
- Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo

4. CONTENIDOS

1. Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.
2. El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores.
3. Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.
4. Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

5. La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo, la legibilidad: Condicionantes perceptivos y reglas básicas.
6. Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.
7. La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

Observaciones

- En el primer curso el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfocará hacia la historia y fundamentos de la tipografía. Por lo tanto, los CONTENIDOS a desarrollar por esta programación didáctica serán el 1, 2, 3 y 5.

5. SECUENCIA TEMPORAL DE CONTENIDOS

1ª EVALUACIÓN

Unidad 1/ INTRODUCCIÓN /1 Sesión

CONCEPTOS

- Introducción a la disciplina.
- Explicación de la programación didáctica.
- Evaluación inicial.

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Trabajo autónomo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Actividades

- Charla introductoria al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Debate en torno a la disciplina: resultados obtenidos en el curso anterior y expectativas.
- Cuestionario sobre conocimientos previos.

Unidad 2/ HISTORIA DE LA ESCRITURA /10 Sesiones

CONCEPTOS

- Antecedentes de la escritura.
- Los signos prehistóricos: pictogramas, ideogramas y fonogramas.
- El alfabeto griego, romano y moderno.
- La invención de la imprenta.

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Uso de la metodología proyectual como método de trabajo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Realización de sistema escritural.
- Realización de rótulo caligráfico.
- Examen teórico.

2ª EVALUACIÓN

Unidad 3/ ANATOMÍA DEL TIPO /3 Sesiones

CONCEPTOS

- Familia, fuentes y estilo.
- Líneas de referencia de una letra.
- Anatomía de la letra: trazos y modulación.
- Partes principales de las letras. Rasgos diferenciadores.

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Uso de la metodología proyectual como método de trabajo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Realización de collage tipográfico.
- Examen teórico.

Unidad 4/ CLASIFICACIÓN DEL TIPO /6 Sesiones

CONCEPTOS

- Tipografías con remates y sin remates.
- Clasificación de los grupos.
- Tipógrafos relevantes.
- Variables estilísticas: normal, cursiva, negrita y otras.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Uso de la metodología proyectual como método de trabajo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Safari tipográfico: localización, captura y clasificación de tipos (Trabajo de campo).
- Diseño de marca.
- Examen teórico.

3ª EVALUACIÓN

Unidad 4/ MEDICIÓN Y TIPOMETRÍA /4 Sesiones

CONCEPTOS

- Las distintas medidas tipográficas: punto, cícero y pica.
- El tipómetro.
- La naturaleza de los tipos y su relación con la legibilidad.

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Uso de la metodología proyectual como método de trabajo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Actividades

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Realización de cartel tipográfico.
- Examen teórico.

Unidad 5/ LA COMPOSICIÓN DE TEXTOS /5 Sesiones

CONCEPTOS

- La tipografía como elemento compositivo.
- Jerarquías compositivas.

PROCEDIMIENTOS

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Debate y puesta en común.
- Uso de la metodología proyectual como método de trabajo.

ACTITUDES

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

- Exposición oral de contenidos teóricos.
- Composición de mancha tipográfica para libro de texto.
- Examen teórico.

Observaciones

- Las Unidades de esta programación, pueden verse modificadas en orden, según necesidades y criterios de los profesores, dejando siempre reflejado este hecho en las actas de las reuniones de departamento.
- La temporalización de las unidades es orientativa, ya que ha de ser flexible al adaptarse a la evolución del alumnado.

6. METODOLOGÍA

De acuerdo con la metodología participativa desde la que se enfoca la materia, se busca un aprendizaje basado en la cooperación. Así, se considera el proceso de tutoría individual como un recurso para el establecimiento de una relación cooperativa y horizontal entre docente y alumno, que resulte en un enriquecimiento mutuo a través del intercambio de ideas, puntos de vista y soluciones alternativas

Se fomentará que el alumno se implique activamente en la gestión de su propio proceso de aprendizaje. Para ello debe elaborar una secuencia organizada de los tiempos de trabajo, de forma que pueda gestionarlos con efectividad.

También se estimulará el análisis y la crítica de los resultados por medio del intercambio de impresiones entre los alumnos, a través de actividades grupales.

La dinámica metodológica se puede concretar en los siguientes puntos:

- Ampliar los intereses de los alumnos buscando su motivación en actividades estimulantes mostrando los contenidos del módulo en un contexto profesional y los resultados obtenidos en otros casos.
- Facilitar la construcción de aprendizajes significativos dotando a los estudiantes de los recursos técnicos y creativos para un eficiente desempeño profesional.
- Fomentar la interacción con los alumnos para que reflexionen sobre su trabajo y las acciones necesarias para ejecutarlo a través de la distribución de tareas.

Se utilizarán las siguientes estrategias metodológicas:

- Aula invertida para la presentación de contenidos conceptuales.
- Aprendizaje basado en proyectos para aplicar conocimientos teóricos a tareas prácticas.
- Aprendizaje colaborativo a través de discusiones grupales, retroalimentación entre pares y sesiones de crítica.
- Enfoque interdisciplinario, integrando conocimientos de otras materias.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y AL ALUMNADO NEAE

En el desarrollo curricular de la materia, se ha tenido en cuenta el tratamiento de la diversidad con respecto a los diferentes ritmos de aprendizaje que desarrolla cada alumna y cada alumno en el aula.

Hay que tener en cuenta que no todos los alumnos/as asimilan al mismo tiempo los contenidos tratados, ni tienen las mismas habilidades. De esta forma la programación debe prestar oportunidades de recuperar lo no adquirido en su momento (aunque esto presente también para el alumno/a un trabajo extra), pudiendo retomar los conceptos básicos para garantizar la comprensión conceptual.

En la medida de lo posible se tendrá en cuenta el punto de partida de cada alumno/a, sus dificultades y sus capacidades.

Por tanto, el profesorado ofrecerá diferentes estrategias de enseñanza con el objeto de facilitar los aprendizajes en función de sus necesidades concretas:

- Actividades de gran grupo: charlas, debates, exposiciones... Se insistirá en: precisar el vocabulario, insistir en las ideas principales y las más complejas, facilitar la intervención y otorgar un papel protagonista a los/as alumnos/as con mayores dificultades.
- Actividades individuales. Permiten una mayor personalización y concreción según las necesidades específicas del alumno/a. Se pretende que los/as alumnos/as tengan un desarrollo normalizado de aprendizaje y sólo necesiten una determinada aclaración de aspectos concretos.
- Distribución del trabajo en pequeños grupos para crear y potenciar actitudes cooperativas, solidarias y tolerantes con agrupamientos heterogéneos, en los que se produzca una tutorización entre los/as alumnos/as que tienen un mayor desarrollo y los que se encuentran en un estado de evolución menor. La actividad reúne ampliación y refuerzo, pues beneficia tanto a aquellos/as que mejor han interiorizado los contenidos y deben explicar y ayudar a sus compañeros/as, con el esfuerzo intelectual que ello supone, como para los/as que reciben las explicaciones.

Se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE) aquel que requiere una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

necesidades educativas especiales (NEE), por dificultades específicas de aprendizaje (DEA), Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, y por condiciones personales o de historia escolar, para que pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales.

Para atender al alumno que tiene necesidades educativas especiales por discapacidad motriz o sensorial se estará a lo dispuesto en la normativa vigente. En consecuencia, se adecuarán los accesos eliminando las barreras arquitectónicas y distribuyendo el mobiliario del aula, se comprobará que las TIC estén adaptadas al uso y rendimiento del alumno y se flexibilizará el tiempo y la puntualidad. Dentro de la relación profesor-alumno se evitará la sobreprotección, pero se pondrá especial cuidado en trabajar su autoestima.

En aquellos casos de alumnos y/o alumnas que, bien por déficit sensoriales, bien por otra causa requieran la adopción de modificaciones en el acceso al currículo (principalmente de tipo metodológico), el profesorado, en colaboración con su departamento, estudiará la adopción de aquellas medidas que puedan adaptar no significativamente la metodología o los procedimientos de evaluación para facilitar al alumno/a el seguimiento de la materia de la mejor manera posible. Todas estas medidas serán comunicadas previamente a la jefatura de estudios a la espera de su aprobación.

8. 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.

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.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Criterios de evaluación

Según la orden *ECD/1564/2013, de 2 de agosto*, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo en el módulo de Tipografía se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.
2. Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.
3. Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.
4. Crear y modificar archivos de fuentes digitales.
5. Seleccionar la tipografía más adecuada para productos interactivos de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.
6. Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.
7. Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.

Procedimientos de evaluación

El proceso de evaluación se llevará a cabo a lo largo de toda la acción docente, distinguiendo tres momentos fundamentales:

1. Evaluación inicial. A modo de diagnóstico, para permitir conocer el nivel cognitivo de partida, base para un aprendizaje significativo. De este modo, tendremos una valoración sobre los aspectos que necesitan ser tratados con mayor detenimiento ajustándolos a las características particulares del alumnado.
2. Evaluación formativa. La cual se concretará día a día mediante la observación de los/as alumnos/as y la realización de actividades de desarrollo, ampliación, complementarias, extraescolares, etc. determinándose los progresos y dificultades del proceso educativo, y permitirá modificar a tiempo lo que sea conveniente.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

3. Evaluación sumativa. Que será la que aglutine todos los trabajos y pruebas llevados a cabo durante los distintos trimestres. No se concibe solamente como la comprobación de que el alumnado ha aprendido una serie de conocimientos, sino como un instrumento para conocer las dificultades que presentan y en qué punto nos encontramos en el proceso educativo, por lo se tendrá en cuenta todos los elementos que intervienen en él.

La evaluación continua se llevará a cabo a través de estos tres momentos y en nuestro caso se aplicarán tres evaluaciones ordinarias correspondientes a los tres trimestres en los que se divide el módulo, además de una evaluación extraordinaria de recuperación para aquellos/as alumnos/as que no obtengan calificación positiva tras cada una de las evaluaciones.

La asistencia a clase es obligatoria. Será requisito imprescindible para superar el módulo una asistencia de al menos el 75% del total de horas lectivas del trimestre, de manera que el alumnado que supere el 25% de faltas de asistencia, perderá el derecho a la evaluación continua.

Las faltas de asistencia deberán justificarse durante la semana inmediatamente posterior a la falta, no siendo admitidos justificantes en periodos de tiempo que sobrepasen dicho plazo.

Instrumentos de calificación

- Observación: Se anotarán episodios o anécdotas significativas relacionadas con algunos aspectos de las conductas del alumnado como la colaboración activa en las actividades de clase, la participación en debates grupales y la retroalimentación constructiva con los compañeros/as.
- Ejercicios prácticos: Seguimiento del desarrollo de las actividades y ejercicios aplicando y experimentando con todo lo aprendido en clase (originalidad, creatividad, planificación, composición e impacto visual del diseño), así como el uso adecuado de las herramientas tecnológicas.
- Prueba escrita: evaluar la adquisición y el dominio de los conocimientos teóricos de la materia así como su aplicación correcta por medio de memorias y presentaciones de la defensa de proyectos.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Ponderación

Observación	10%
Ejercicios prácticos	50%
Prueba escrita	40%

Las calificaciones finales resultarán de sumar las notas parciales de cada evaluación, de manera que la suma, dividida entre el número de evaluaciones, dará como resultado la nota definitiva de la asignatura (solamente si se supera el 5 valorado sobre 10 en los parciales).

Por lo tanto, no se aprobará el curso si se tiene alguna evaluación suspensa y no es debidamente recuperada. Se tendrán en cuenta también, en su caso, los trabajos realizados para subir nota.

Los trabajos, actividades, ejercicios... de carácter teórico o práctico, deben ser entregados en las fechas que se señalen con antelación, pudiendo el profesor/a negarse a recogerlos fuera de plazo.

Las actividades entregadas fuera de plazo perderán un 20% de la calificación final.

Si en los ejercicios prácticos y prueba escrita no se obtiene al menos un 3,5 no serán tenidos en cuenta para la elaboración de la media de la evaluación.

De manera general, para la valoración de los ejercicios prácticos se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- Entrega de archivos y documentación (20%).
- Orden, claridad y limpieza en la presentación (20%).
- Calidad de diseño: funcional, estética y originalidad (20%).
- Exactitud y pulcritud en la resolución (20%).
- Realización técnica exacta (20%).

9. CRITERIOS DE PROMOCIÓN |MÍNIMOS EXIGIBLES

Para aprobar el módulo, se plantean unos objetivos mínimos que el alumno debe alcanzar al finalizar el curso y que debe recuperar si no los alcanza. La idea principal

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

del módulo de Tipografía es que éste es un campo de la comunicación que aúna significados visuales y significados conceptuales para hacer más eficaz la lectura de los mensajes visuales del diseñador gráfico en general. Esta idea es el objetivo mínimo del módulo y debe concretarse en:

- Un uso adecuado, variado y específico de las familias estilísticas tipográficas. Para cada trabajo de diseño, el alumno debe ser consciente del uso de un tipo determinado, justificando su elección de forma razonada y objetiva
- El trabajo con los tipos debe estar adecuado a las normas de legibilidad que faciliten la lectura por parte del receptor. Cualquier variación, transgresión o experimentación debe estar debidamente justificada para cada caso y debe estar fundamentada en una regla de legibilidad clara.

10. PLAN DE RECUPERACIÓN

Convocatoria ordinaria

1. Entregar todos los trabajos que se han elaborado durante el curso.
2. Realizar una prueba teórico-práctica basada en contenidos conceptuales y procedimentales impartidos a lo largo del curso.

Convocatoria extraordinaria

1. Entregar todos los trabajos que se han elaborado durante el curso.
2. Realizar una prueba teórico-práctica basada en contenidos conceptuales y procedimentales impartidos a lo largo del curso.

Plan de pendientes de la materia

El profesor irá guiando al alumnado durante el curso para que recupere los conocimientos evaluados negativamente en cada trimestre con diferentes pruebas de recuperación.

En la convocatoria ordinaria el alumnado se presentará sólo a aquello que tenga suspenso.

En la convocatoria extraordinaria el alumnado se examinará de la materia completa.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

Para poder recuperar la asignatura de Tipografía I el alumno deberá:

1. Entregar todos los trabajos que se han elaborado durante el curso.
2. Realizar una prueba teórico-práctica basada en contenidos conceptuales y procedimentales impartidos a lo largo del curso.

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Son materiales e instrumentos necesarios para desarrollar la programación

Material informático y audiovisual

Se requieren los siguientes: proyector de imágenes para cada aula, lector de vídeo y DVD, equipos informáticos de uso individualizado para cada alumno, conexión a Internet, una impresora color láser sistema post-script y un escáner con calidad profesional, cámara de fotos digital. Además de papel y tintas de impresión.

Recursos impresos

Libros de consulta y revistas especializadas. Es necesario disponer de una biblioteca de consulta especializada con títulos que aparecen en la bibliografía, así como otros menos específicos.

A falta de un libro de texto que se adapta a nuestras necesidades, el profesor deberá desarrollar apuntes adecuados para el desarrollo de cada unidad didáctica, así como aportar también los textos de lectura que se requieran.

Así mismo será necesario disponer en el aula de cartas y atlas de color normalizado, y de catálogos de papel.

Recursos gráficos

Será necesario disponer de un archivo completo de imágenes para ilustrar los contenidos conceptuales y ejemplificar las actividades. Éste deberá realizarlo el profesor para resolver adecuadamente las clases teóricas y los ejemplos para actividades prácticas.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Los módulos de Tipografía, Medios Informáticos y Lenguaje y Tecnología Audiovisual de este ciclo se plantean realizar en coordinación, actividades de promoción y difusión de la oferta educativa de la Escuela de Arte.

Estas actividades son complementarias en tanto que forman parte de la programación de dichos módulos y se realizarán como parte de las actividades en el Aula, aunque también pueden integrarse, como extraescolares en las actividades de promoción del centro (Página Web Escuela de Arte, Exposición de trabajos de los alumnos...)

13. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Los Departamentos didácticos realizarán la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente y quedará constancia en actas de departamento.

Indicadores de logro del proceso de enseñanza

- **60 % mínimo del alumnado aprobado**
sobre el alumnado evaluado en el trimestre
- **80 % mínimo de unidades didácticas impartidas**
de acuerdo a lo planificado en el trimestre
- **80 % mínimo de sesiones impartidas**
de acuerdo a las programadas en el trimestre

La no consecución de los indicadores fijados por el centro en la valoración del correcto desarrollo de esta programación didáctica conllevará al análisis de los problemas detectados y la realización de planes de mejora encaminados a solventar estos problemas, por parte del profesorado que imparte la asignatura, y, en caso necesario, a la modificación pertinente de esta programación por parte del departamento didáctico para evitar su reiteración.

La técnica básica que seguiremos será la observación, y el instrumento que utilizaremos para recoger los datos será el cuaderno del profesor, donde encontraremos:

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

1. Partes de asistencia, donde se registrarán:

- Las faltas de asistencia. En el contexto que nos ocupa y tal como queda indicado en el apartado de evaluación, si el cómputo de faltas de asistencia sin justificar supera el 25% del total el alumno puede perder derecho a la evaluación continua, en cuyo caso el sistema para su evaluación será decidido por la Comisión pedagógica del centro. No obstante habría que valorar(especialmente en los alumnos adultos) las circunstancias personales.

2. Fichas individuales del alumno, donde se registrará:

- Aprovechamiento de las clases. Se verificará con el trabajo del aula.
- Actividades prácticas. Se anotará la calificación de las actividades, así como su entrega puntual, presentación y defensa.
- Actividades teóricas. Se anotará la calificación de las actividades, así como su entrega puntual, presentación y defensa.
- Textos de lectura obligatoria. Se registrará su lectura puntual y efectiva. Se valorará el comentario crítico de mismo, ya sea verbal o escrito, que asegure la comprensión y asimilación del texto.
- Textos de lectura opcional. Se anotará la lectura efectiva de estos.
- Evolución personal e implicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Resultados de las evaluaciones: inicial y de proceso.
- Actividades de refuerzo, de profundización y de recuperación.

Criterios de auto-observación de la propia práctica docente

- Consultar al alumnado sobre el transcurso de la programación para comprobar la asimilación de los contenidos y poder establecer mecanismos correctores.
- Valorar la interacción con el alumnado reflexivamente para extraer conclusiones sobre el comportamiento del profesorado en la gestión de conflictos y la aplicación de las normas del aula.
- Revisar periódicamente el dominio de los contenidos conceptuales impartidos durante el curso para poder actualizarlos si fuera necesario.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

- Consultar con los compañeros/as docentes sobre el seguimiento de las programaciones para establecer sinergias que eviten las duplicidades y solapamientos.
- Explorar métodos y actividades pedagógicas innovadoras y originales que se acerquen a los intereses del alumnado y requieran de su cooperación y participación en el diseño de las mismas.

Programación didáctica
CGM GRÁFICA INTERACTIVA
Tipografía I
CURSO 23|24

14. BIBLIOGRAFÍA

- AICHER, O., KRAMPEN, M. (2002)
Sistemas de signos en la comunicación visual.
Barcelona: Gustavo Gili
- ARNHEIM, R. (1979)
Arte y percepción visual.
Barcelona: Alianza Forma
- BARNICOAT, J. (1995)
Los carteles. Su historia y su lenguaje.
Barcelona: Gustavo Gili
- DONDIS, D.A. (1976)
La sintaxis de la imagen.
Barcelona: Gustavo Gili
- GILL, B. (1982)
Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre diseño gráfico.
Barcelona: Gustavo Gili
- GLASER, M (2014)
Diseñador/Ciudadano.
Barcelona: Gustavo Gili
- JARDÍ, E. (2012)
Pensar con imágenes.
Barcelona: Gustavo Gili
- KENT, C. (2019)
Observar, conectar, celebrar: Las enseñanzas sobre creatividad de Sister Corita.
Barcelona: Gustavo Gili
- MEGGS, P, PURVIS, W.A. (2015)
Historia del diseño gráfico.
Barcelona: RM
- MUNARI, B. (1975)
Diseño y comunicación visual.
Barcelona: Gustavo Gili
- WIGAM, MARAK (2008)
Pensar visualmente.
Barcelona: Gustavo Gili