

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

1. IDENTIFICADORES

Módulo	Lenguaje y Tecnología Audiovisual
Profesor/a	Patricia Sánchez Franco
Curso	2
Horas semanales	5

2. 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.

Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Orden ECD/1567/2013, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo de ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

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 de 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 Superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

2.1. Contexto

La Escuela de Arte de Ceuta es una Escuela Superior de Artes Plásticas y Diseño de reciente creación; está situada en un entorno 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 18 y los 22 años). Dicha diversidad obliga a una actividad docente flexible y participativa.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos generales del currículo del ciclo formativo

- Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de los interfaces y la interacción.
- Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.
- Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.
- Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.
- Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica interactiva.
- Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y de la interface, y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.
- Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.
- Realizar piezas interactivas con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.
- Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

3.2. Objetivos generales del módulo.

- Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
- Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
- Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas multimedia.
- Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.
- Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.
- Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.
- Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
- Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.

4. CONTENIDOS

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
2. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
6. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.
7. Los géneros y los productos audiovisuales.
8. Composición de vídeo avanzada. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) y efectos visuales cinematográficos.

4.1.1. SECUENCIA TEMPORAL DE CONTENIDOS

Los contenidos estarán organizados en Unidades Didácticas, repartidas a lo largo del curso. Ha continuación se realiza una propuesta de secuenciación y temporalización, aunque la duración de cada de ellas se podría ampliar o reducir en algún caso, según las necesidades educativas. Se dedica un mayor número de horas a aquellas unidades que tienen carácter introductorio respecto de los objetivos del módulo o que exigen, por la diversidad de actividades, mayor dedicación.

PRIMER TRIMESTRE:

UNIDAD 1: El montaje. Lenguaje audiovisual. Plano, toma, escena, secuencia y plano secuencia. Tipología del plano. Tipología de la toma. La continuidad visual o raccord, eje de acción

SEGUNDO TRIMESTRE:

UNIDAD 2: Composición de vídeo avanzada. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) y efectos visuales cinematográficos.

Programación didáctica
SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL		
<i>Primer Trimestre</i>		
UNIDAD	TÍTULO	SESIONES
1	<p>El montaje. Lenguaje audiovisual. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual. La libertad formal. Introducción a Premiere CC. Entorno de trabajo, herramientas. Creación de proyectos. aplicación de efectos. Retoque de color, estabilización, fusión...Aplicación de transiciones de vídeo y audio.</p> <p>Exportación de proyectos.</p> <p>(Plano, toma, escena, secuencia y plano secuencia. Tipología del plano. Tipología de la toma. La continuidad visual o raccord, eje de acción. Guion técnico y literario, storyboard y planta de cámara).</p>	66
<i>Segundo Trimestre</i>		
UNIDAD	TÍTULO	SESIONES
2	<p>Composición de vídeo avanzada. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) en After Effects para televisión y efectos visuales cinematográficos.</p>	50

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

5. METODOLOGÍA.

De acuerdo con la metodología activa y participativa desde la que se enfoca la materia, se busca un aprendizaje basado en la cooperación.

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.

El profesor deberá hacer servir una metodología activa, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes y situar al alumnado por una parte como emisor de mensajes audiovisuales, y por otra, como receptor crítico de los mismos. De esta forma, el aprendizaje de los alumnos partirá del descubrimiento en el aula y será puesto en práctica en los ejercicios, proyectos y demás que se irán proponiendo a lo largo del curso.

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:

- Contenidos conceptuales explicados en presentaciones realizadas por el profesor.
- Aprendizaje práctico 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.
- Tanto los conceptos teóricos como los ejercicios prácticos estarán disponibles en la plataforma Classroom para entregas y consultas.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

6. 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.

6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Saber utilizar con destreza programas específicos de composición de vídeo digital, para creación de efectos visuales cinemáticos y gráficos en movimiento (Motion Graphics).
7. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes interactivos propios o asignados.
8. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

6.2. TIPOLOGÍA DE EVALUACIÓN

El currículo de este ciclo formativo promueve una metodología didáctica integradora de aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos que permita al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional del Ciclo Superior de Artes Plásticas y Diseño en Producto Gráfico Interactivo.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

Para llevar a cabo estos criterios utilizaremos un modelo de evaluación continua con los siguientes procedimientos.

Evaluación continua: Hay que tener presente el aprendizaje de los alumnos, mediante observación continuada de la evolución del proceso aprendizaje. Con la evaluación continua se manifiesta el nivel de aprovechamiento del alumno, el grado de consecución de los objetivos establecidos y la coherencia de los contenidos. Gracias a este método se puede impedir la acumulación de errores, propiciando la actuación rápida mediante actividades de refuerzo y recuperación para aquellos alumnos que tengan más problemas en llegar al cumplimiento de los objetivos.

Se tendrá en cuenta:

1. Pruebas iniciales de exploración.
2. Observación del trabajo diario del alumno.
3. Análisis de las tareas y actividades realizadas. En todas ellas se promoverá la participación activa de todos los alumnos en clase.
4. Trabajos individuales o en grupos, en los que se valorará el nivel de comprensión alcanzada sobre los contenidos propuestos, el nivel de expresión escrita, la capacidad de relacionar conceptos y el uso adecuado de las tecnologías, dependiendo de las características del módulo y del grupo.
5. Ser capaz de trabajar en equipo responsabilizándose de la parte de trabajo individual que le corresponda.
6. Saber utilizar la terminología adecuada en cada momento, tanto la específica como del lenguaje cotidiano.
7. Emitir juicios críticos de forma razonada y autónoma.
8. Analizar y explicar su trabajo en presencia de sus compañeros y del profesor/a.
9. Pruebas escritas y/o procedimentales que versarán sobre los contenidos de la materia.
10. Ejercicios prácticos para la consolidación de los contenidos teóricos.

Evaluación final: La evaluación final de cada trimestre contempla la consecución de todos los objetivos propuestos. Comprende el análisis de las actividades de los alumnos, atendiendo a los requerimientos establecidos, así como pruebas teóricas sobre los contenidos conceptuales, bien en forma de examen o de memoria justificativa de cada actividad.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

6.3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe estar perfectamente integrada en el conjunto del proceso global del aprendizaje, por lo que debe incluir todas las actividades de los alumnos/as y referirse al grado de consecución de todos los objetivos. Además, debe considerarse como un recurso más dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y no solamente como un instrumento de medida para decidir sobre la promoción o no de los alumnos/as.

La evaluación del aprendizaje del alumnado se realizará a través del análisis constante de los parámetros contemplados en la programación de aula para la valoración de los resultados de los alumnos.

Entre los instrumentos de evaluación y siempre en función de los criterios de evaluación, contaremos con:

- **La observación sistemática de las actividades y ejercicios a realizar por los alumnos** de manera individual o grupal, analizando parámetros basados en la asimilación de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Para realizarla contamos con una serie de instrumentos que deben ser utilizados adecuadamente: escalas de observación, listas de control, registro anecdótico, diarios de clase, escalas de estimación, cuaderno del alumno/a.

- **Seguimiento del trabajo realizado por los alumnos/as**, de forma individual o colectiva. Este punto podríamos considerarlo una ampliación de la observación, en la que se realiza la importancia del seguimiento del desarrollo portfolio del alumno/a, refiriéndonos a la evolución y al desarrollo de una cohesión en su proceso de trabajo.
- **Los documentos escritos**, que justificarán el planteamiento y desarrollo razonado de cada uno de los trabajos propuestos.
- **Cualquier otro instrumento** que, en función del desarrollo y de la revisión de la programación en la programación de aula, el profesorado crea conveniente para la evolución de la formación del alumnado y para aportar datos sobre la marca académica. En la hoja de calificaciones del diario del profesorado quedará recogida la marcha del proceso.
- **Seguimiento de actitudes:**
 - Documentos de control de asistencia y puntualidad.
 - Recogida de información sobre la actitud en el aula en relación al proceso de ejecución de trabajos.

Programación didáctica
SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

6.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

	TRIMESTRALES			
	% TOTAL	DESGLOSE	FINAL ORDINAR.	FINAL EXTRAORD.
EJERCICIOS	40%	Dominio de conceptos y creatividad 40%	=	=
		Dominio de estrategias y procedimientos 60%		
PRUEBA	40%	Dominio de estrategias y procedimientos 100%	=	=
Actitudes y valores hacia el módulo	20%		=	=

- En cada trimestre se realizará una o varias pruebas de carácter meramente procedimental, sobre el software empleado en la edición de contenido audiovisual. Dicha prueba contará con un 40% de la nota total del trimestre.
- Los ejercicios supondrán otro 40% de la nota total del trimestre, valorando con un 40% el dominio de conceptos, creatividad y originalidad desarrollada en el proyecto y con un 60% los dominios de estrategia y procedimientos.
- La actitud, interés y constancia, así como la asistencia a clase, contará con una valoración de un 20% de la nota trimestral y final.
- Para realizar la calificación de cada uno de los trimestres y del curso en su totalidad, el alumno/a deberá presentar todos los ejercicios solicitados por el profesor/a.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

- 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.

6.5. PLAN DE RECUPERACIÓN EN CONVOCATORIA ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA.

- 6.5.1. TRIMESTRAL** – Los alumnos que, desarrollado el trimestre, no hubieran entregado los trabajos solicitados, faltado a más de un 20% de las clases u obtenido una nota inferior a 5, podrán presentar los trabajos en la recuperación del trimestre. De igual manera, la prueba trimestral será repetida en el caso de no alcanzar un mínimo de 5 puntos.
- 6.5.2. 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 suspensa/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.
- 6.5.3. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA** – Dicha prueba consta de un examen 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.

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 según lo establecido en el *Real Decreto 596/2007 de 4 de mayo*. Por tanto, el profesorado ofrecerá diferentes estrategias de enseñanza con el objeto de facilitar los aprendizajes en función de sus necesidades concretas:

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

A. Refuerzo educativo individual/grupal dentro del aula. Se pretende que los/as alumnos/as tengan un desarrollo normalizado de aprendizaje y sólo necesiten una determinada aclaración de aspectos concretos. Se emplearán distintos agrupamientos:

- 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.
- 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.

B. Refuerzo educativo individual fuera del aula. Otra de las medidas favorables en nuestro contexto será establecer un horario a disposición del alumnado fuera de su horario lectivo, para aquellos interesados en ampliar contenidos o resolver dudas surgidas.

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 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.

Programación didáctica

SGI2 ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

CURSO 23|24

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita guiada a la televisión local.
- Salida fuera del centro para realizar actividades de fotografía y vídeo.

9. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGROS EL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Los ciclos formativos se regulan por la Orden ECD /1731/2015, de 31 de julio, sobre evaluación y la movilidad del alumnado que curse Enseñanzas Artísticas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en el ámbito de gestión del Ministerio de educación Cultura y Deporte.

INDICADORES DE LOGROS

- **40 % mínimo del alumnado aprobado** sobre el alumnado evaluado en el trimestre (40 % del total del alumnado evaluado).
- **75 % mínimo de unidades didácticas impartidas** de acuerdo a lo planificado en el trimestre (75 % del total)
- **80 % mínimo de sesiones impartidas** de acuerdo a las programadas en el trimestre (80 % del total).