

**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

## 1. IDENTIFICADORES

<b>Módulo</b>	Proyectos de gráfica interactiva II
<b>Profesor/a</b>	Alejandro Viñuela Agra
<b>Curso</b>	2
<b>Horas semanales</b>	10
<b>Sesiones semanales</b>	4

## 2. INTRODUCCIÓN

*Reconocer la necesidad es la condición primordial para el diseño.*

Charles Eames

Dentro de los módulos que puede impartir un docente en el ciclo formativo superior de Gráfica Interactiva que se imparte en las Escuelas de Artes plásticas y Diseño, es en Proyectos donde finalmente se recoge el conjunto de conocimientos que el/la alumno/a adquiere y convergen la práctica totalidad de competencias que recibe, tanto prácticas como teóricas.

Este módulo contribuye directamente a preparar al alumnado para que pueda llegar con garantías de asumir el proyecto integrado de final de ciclo, de modo que pueda ser quien de planificar y realizar autónomamente todas las fases de un proyecto de gráfica interactiva.

En definitiva, Proyectos de gráfica interactiva II es un módulo que se revela fundamental para garantizar una formación artística de calidad y el desarrollo del alumnado como profesional, además de potenciar su capacidad de aprendizaje más allá del término temporal del curso.

### 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**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

*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 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. 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.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

### **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.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

- 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 las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.
- Planificar y desarrollar el proceso proyectual de documentos interactivos y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
- Dominar la edición electrónica en Web y otros soportes multimedia para la difusión de información y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.
- Aplicar los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios de la especialidad.
- Utilizar las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivas.
- Aplicar, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.
- Aplicar, en el contexto de la especialidad, los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.
- Dominar las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.
- Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica interactiva y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

- Valorar la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
- Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

#### **4. CONTENIDOS**

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.
2. Metodologías de proyección, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
4. Estructura del documento HTML y CSS.
5. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.
6. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.
7. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
8. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.
9. Distribución de aplicaciones multimedia.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

**5. SECUENCIA TEMPORAL DE CONTENIDOS**

**1ª EVALUACIÓN**

**Unidad 1/ INTRODUCCIÓN /4 Sesiones**

CONCEPTOS

---

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

PROCEDIMIENTOS

---

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

ACTITUDES

---

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

---

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

**Unidad 2/ METODOLOGÍA DEL PROYECTO /4 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- Proceso creativo de diseño.
- Planificación y fases del proyecto interactivo.
- Desarrollo de la creatividad.

PROCEDIMIENTOS

---

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

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

**ACTITUDES**

---

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

**Actividades**

---

- Clase magistral sobre planificación y gestión del proyecto de diseño gráfico..
- Debate en torno a la metodología proyectual.
- Entrega y revisión de portafolio trabajo personal.

**Unidad 3/ DISEÑO PUBLICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA /15 Sesiones**

**CONCEPTOS**

---

- Documento interactivo.
- Aplicación multimedia.
- Arquitectura de proyecto.

**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**

---

- Tutorial guiado: fase creativa, planificación y producción.
- Realización y defensa de una presentación multimedia (*In design*).

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

**2ª EVALUACIÓN**

**Unidad 4/ DISEÑO PÁGINA WEB 1 /10 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- Diseño de interfaz.
- Lenguaje html y css.
- Edición web.

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

---

- Tutorial guiado: fase creativa.
- Elaboración de sketch(boceto) y wireframe(retícula).

**Unidad 5/ DISEÑO PÁGINA WEB 2 /10 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- Diseño de interfaz.
- Lenguaje html y css.
- Edición web.

PROCEDIMIENTOS

---

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



**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

ACTITUDES

---

- Implicación en el aula. Actitud abierta y participativa.

Actividades

---

- Tutorial guiado: planificación.
- Elaboración de mockup y prototipo.
- Redacción de guía de estilo.

**Unidad 6/ DISEÑO PÁGINA WEB 3 /12 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- Diseño de interfaz.
- Lenguaje html y css.
- Edición web.

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

---

- Tutorial guiado: producción.
- Creación y publicación de página web (*Wordpress*).

**Unidad 7/ DISEÑO APLICACIÓN PARA MÓVIL 1 /16 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- UX/UI (Experiencia de usuario/Interfaz de usuario).
- Programación.
- Implementación de prototipos.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**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

---

- Elaboración de briefing y memoria descriptiva para entrega a cliente.

**Unidad 8/ DISEÑO APLICACIÓN PARA MÓVIL 2 /16 Sesiones**

CONCEPTOS

---

- UX/UI (Experiencia de usuario/Interfaz de usuario).
- Programación.
- Implementación de prototipos.

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

---

- Desarrollo en equipo de trabajo colaborativo de prototipo App móvil (*Adobe XD*).

**Observaciones**

- Las Unidades Didácticas 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.

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

- 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**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
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**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

**Criterios de evaluación**

Según la 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 en el módulo de Proyectos se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico interactivo atendiendo a las especificaciones del encargo.
2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.
3. Planificar el proyecto de gráfica interactiva y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del documento interactivo más eficiente desde el punto de vista comunicativo.
4. Valorar los condicionantes de los procesos de interacción con la información y la accesibilidad, y tomarlos en cuenta en la realización de la pieza interactiva.
5. Utilizar adecuadamente las herramientas de creación, autoría y publicación multimedia, así como todos aquellos instrumentos tecnológicos propios de la especialidad.
6. Utilizar en la realización del documento interactivo, imágenes, gráficos, textos, audio y video para la publicación de archivos optimizados para la red.
7. Realizar el producto interactivo llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la funcionalidad de la aplicación y la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.
8. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

**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,

**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

complementarias, extraescolares, etc. determinándose los progresos y dificultades del proceso educativo, y permitirá modificar a tiempo lo que sea conveniente.

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.

**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

- 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.

**Ponderación**

Observación	10%
Ejercicios prácticos	60%
Prueba escrita	30%

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%).



**Programación didáctica**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**CURSO 23|24**

## **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 del módulo de Proyectos de gráfica interactiva II es que el desarrollo de un producto de gráfica interactiva implica identificar sus necesidades comunicativas y aplicar los recursos del lenguaje gráfico en su diseño. Esta idea es el objetivo mínimo del módulo y debe concretarse en:

- 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.

## **10. PLAN DE RECUPERACIÓN**

### **Convocatoria ordinaria**

1. Entregar todos los trabajos que se han elaborado durante el curso.
2. Realizar una prueba teórico-práctica que incluirá 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 que incluirá 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 video 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.

**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

**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 Recursos gráficos y tipográficos, Proyectos y Medios Informáticos 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...)

**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

### **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:

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.

**Programación didáctica**  
CGS GRÁFICA INTERACTIVA  
Proyectos II  
CURSO 23|24

- 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.
- 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**  
**CGS GRÁFICA INTERACTIVA**  
**Proyectos II**  
**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