



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 1º CGM ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

Módulo_ FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

Profesor/a_ MARÍA PILAR GARCÍA SIMARRO

Departamento_ COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo**
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo**
- 1.3 Calendario y horario de impartición**

2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**
- 2.2 Materiales y recursos didácticos**
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación**
- 3.2 Criterios de calificación**
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado**
- 3.4 Criterios de recuperación**
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes**

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Formación y Orientación Laboral	96	3	0	5

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Es un módulo transversal encaminado a preparar al alumno para el mundo laboral dentro de un ámbito profesional específico. Éste puede ser autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena y sus sectores productivos tanto el ámbito público como privado, trabajando en empresas dedicadas a la comunicación publicitaria, agencias, estudios de diseño, empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran, ocupando distintos puestos de trabajo y ocupaciones relevantes tanto en la industria gráfica o como colaborador gráfico en equipos multidisciplinares.

El módulo de Formación y Orientación Laboral (FOL), tiene como finalidad contribuir a proporcionar la preparación necesaria para la transición, inserción y adaptación a la vida activa y profesional.

El mercado laboral, en nuestros días, presenta unas características que exigen una formación adecuada para la transición activa, y a la vez, exige el convencimiento de que el binomio formación – orientación constituye un proceso único, dinámico y permanente.

El objetivo fundamental es el de proporcionar a los jóvenes que se inicien en el mundo laboral, unos conocimientos esenciales que les faciliten la inserción profesional, dando pautas que les hagan más sencillo el acceso a un puesto de trabajo. También asegurar al alumnado una formación polivalente con el objeto de que sepa adaptarse a los cambios tecnológicos y productivos que se dan en una economía sometida a transformaciones constantes. Y facilitar los posibles cambios profesionales que se pueden dar en el futuro trabajador, proporcionando unos conocimientos, habilidades y actitudes de tipo socio – laboral, tanto para el empleo por cuenta ajena como por cuenta propia.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	3	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	10:05-11:00	Teórica 8
Miércoles	13:20-14:15	Teórica 8
Viernes	10:05-11:00	Teórica 8

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	22 enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 junio

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Principios metodológicos

Puesto que estamos dentro de una enseñanza profesional se trata de facilitar a los alumnos el conocimiento de los mecanismos de inserción laboral ofreciendo el conocimiento de las distintas fuentes de información para el empleo mostrando los hábitos que permiten adquirir habilidades sociales positivas como futuros candidatos a un puesto de trabajo o al autoempleo. Por ello los contenidos deben resultar «funcionales», pues habrán de utilizarlos en circunstancias reales de la vida cotidiana.

Partiremos siempre de la idea previa de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo, que proporcione al alumno relacionar los conocimientos y experiencias vividas, con los nuevos contenidos del módulo y ello permita una mejor planificación y adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- La elección de situaciones de aprendizaje sugerentes, atractivas y relevantes para el grupo (casos prácticos que simulen situaciones vividas o experimentadas por los propios alumnos/as o análisis de noticias actuales en relación con el módulo).
- La potenciación de la aplicación práctica de los nuevos conocimientos que permita al alumnado verificar la utilidad y el interés de lo que va aprendiendo y, logre, así, un aprendizaje funcional que le permita trasladar los aprendizajes adquiridos a otros entornos y situaciones laborales. Por todo ello, se realizarán supuestos prácticos lo más cercanos a la realidad empresarial y social (utilización de documentos reales y actuales).
- Utilización de técnicas que promuevan la participación activa (realización y corrección de casos prácticos, presentaciones orales y trabajos de investigación individuales o grupales).

- Un proceso de enseñanza que desarrolle el “aprender a aprender”. El auto aprendizaje es una de las capacidades básicas que deben adquirir los alumnos y alumnas para enfrentarse al mercado laboral (necesidad de una continua adaptación a los cambios tecnológicos, los cambios de funciones, la movilidad geográfica o a la inestabilidad en el empleo). Para desarrollar esta capacidad, se plantearán actividades que favorezcan la búsqueda autónoma de información o el análisis autónomo de documentación de manera individual o en grupo (trabajos de investigación individual o grupal y resolución individual de casos prácticos).
 - Se aplicarán los principios de individualización y personalización en el desarrollo de la labor educativa, teniendo en cuenta la atención a la diversidad como elemento enriquecedor de esa labor. Se atenderán a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno, a través del planteamiento de actividades de refuerzo o ampliación.
 - Para aplicar de una manera adecuada los criterios metodológicos, es fundamental crear en el aula un clima de respeto y escucha. El clima cordial y afectivo del aula condiciona todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, es esencial trabajar una relación de respeto, aceptación y reconocimiento entre profesor y alumnado. Por otro lado, es importante fomentar la confianza, motivación y participación entre el alumnado.
 - Se potenciará la realización de debates y trabajos grupales que anime al alumnado a la reflexión, análisis, discusión y al trabajo en equipo como antípodo de la realidad laboral en la que deben insertarse los alumnos, y como medio de desarrollo de actitudes de solidaridad y de participación.
1. Antes de comenzar el módulo de FOL, realizar una presentación, explicando sus características, sus contenidos, así como el método a aplicar.
 2. Al inicio de cada Unidad, se hará una introducción a la misma, en la que se recapitularán los conocimientos y aptitudes previos del alumno y el grupo, a fin de detectar ideas preconcebidas y de despertar un interés hacia el tema. Entonces se concretarán los objetivos propios de dicha unidad antes de pasar a explicar los contenidos. La explicación teórica se intercalará con casos prácticos, que podrán ser casos reales para cuya resolución serían necesarios los conocimientos que se están impartiendo o bien ejercicios resueltos y actividades de apoyo y recapitulación.
 - 3.- Se procurará la integración del alumno en el aula con sus propios compañeros por lo que se facilitará la realización de trabajo en equipo.

La organización de tiempos

La organización se realiza en función de las horas asignadas al mismo, disponiendo en total de 96 horas, con un reparto semanal de 3 horas lectivas **siendo una enseñanza presencial y la asistencia a clase obligatoria.**

En cuanto a la organización de los grupos, en el presente curso no existen desdobles de grupo. Dentro del aula se dedicará un tiempo a la explicación del profesor y otro a la realización de ejercicios de profundización y comprensión de la materia dada o lectura de textos para la mejor comprensión de lo explicado o, si procede, a la exposición de trabajos por parte del alumno, bien de forma individual o en grupo.

La organización de espacios

Los espacios a utilizar serán:

- El aula con acceso a internet y cañón. Se trata del Aula Profesional de Emprendimiento cuyo mobiliario posibilita un agrupamiento diverso.
- Cualquier espacio del centro educativo que sea utilizable
- Espacios fuera del centro educativo. Salidas para visitas a otros centros, Organismos Públicos, empresas privadas, espacios teatrales, cines etc.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Los alumnos aportan su propio ordenador o Tablet, utilizándose los del centro de forma puntual en caso de necesidad. El móvil, solo excepcionalmente, es recurso para trabajar en el aula y ello con autorización de la profesora.

Para lograr una buena asimilación de los contenidos teóricos y teórico-prácticos de cada unidad didáctica resolvemos a través de los siguientes recursos didácticos:

- Clases expositivas apoyadas con ejemplos prácticos.
- Materiales de refuerzo cuando proceda, para aquellos alumnos que necesiten reforzar los contenidos.
- Apuntes realizados por los alumnos en base a la explicación del profesor.
- Realización de trabajos prácticos.
- Discusión en grupo de los contenidos.
- Libro: Material didáctico suministrado por la profesora.

Los materiales didácticos de los que disponemos son:

Aula teórica para la explicación de contenidos provista de proyector, pantalla y altavoces.

De forma puntual se utilizará el aula de informática.

Los alumnos deberán aportar su propio material: cuadernos, etc., en el que elaborarán sus propios apuntes, así como un lápiz de memoria USB y todo aquel material específico que se precise para el desarrollo de las unidades didácticas.

Se abrirá una clase en Classroom como apoyo para la aportación de recursos y para entrega de ejercicios por parte de los alumnos.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

- I Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 13 de junio de 2014)* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.
- I De entre los contenidos relacionados en el Decreto 36/2014 de 5 de junio se han seleccionado los que siguen. Los referidos al empresario individual se han excluido por estar integrados y

tratarse con más profundidad en el módulo de *Iniciación a la actividad empresarial* con criterios de evaluación coincidentes.

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
UD 1-El marco jurídico de las relaciones laborales. Derechos y deberes.	
Contenidos	
1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y Desempleo	
<i>El trabajo y su regulación. Estatuto de los Trabajadores, convenios colectivos y contrato de trabajo. Convenio específico.</i>	
<i>El trabajo por cuenta ajena. La relación laboral: características</i>	
<i>Derechos y deberes de los trabajadores.</i>	
<i>Deberes y poderes de los empresarios.</i>	
<i>Los conflictos laborales. La huelga</i>	
Objetivos	Criterios de evaluación
1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.	1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
UD 2.- El contrato de trabajo y sus modalidades.	
Contenidos:	
1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y Desempleo	
<i>Contenido mínimo del contrato de trabajo.</i>	
<i>Duración del contrato</i>	
<i>Periodo de prueba</i>	
<i>Tipos de contratos más usuales.</i>	
<i>Empresas de Trabajo Temporal.</i>	
<i>Tipos de jornada.</i>	
<i>Jornada máxima legal y horas extraordinarias.</i>	
<i>Permisos y descansos. Las vacaciones.</i>	

Objetivos	Criterios de evaluación
1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.	1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
UD 3.- Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.	
Contenidos:	
5. 1. El contrato. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.	
<i>Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.</i>	
<i>Los despidos.</i>	
<i>Actuaciones de un trabajador ante el despido.</i>	
<i>El finiquito.</i>	
Objetivos	Criterios de evaluación
1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.	1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
UD 4.- El salario y la nómina. La Seguridad Social.	
Contenidos:	
1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y Desempleo.	
5. El contrato. Derechos y deberes derivados de la relación laboral.	
<i>El salario. Tipos</i>	
<i>Pago del salario</i>	
<i>Salario mínimo interprofesional</i>	
<i>La nómina: devengos y deducciones</i>	
<i>Concepto de Seguridad Social</i>	
<i>Obligaciones del empresario con la Seguridad Social en la contratación.</i>	

<i>La prestación por desempleo</i>	
Objetivos	Criterios de evaluación
1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.	1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
Contenido 5	
<p>UD 5.- La salud en el trabajo.</p> <p>Contenidos:</p> <p>9. Medidas de Seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión</p> <p><i>Estudio de los conceptos de condición de trabajo, riesgo y daño. Su clasificación.</i></p> <p><i>Principales riesgos y daños laborales aplicables a la profesión. Medidas preventivas.</i></p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.	6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
UD 6.- La búsqueda activa de empleo	
<p>Contenidos:</p> <p>2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.</p> <p><i>Sistemas de acceso al mundo laboral.</i></p> <p><i>El proyecto profesional.</i></p> <p><i>Técnicas e instrumentos para buscar empleo.</i></p> <p><i>La identidad digital y la marca personal.</i></p> <p><i>El SEPE.</i></p> <p><i>La red EURES y los documentos EUROPASS</i></p> <p><i>Las asociaciones profesionales y la formación permanente</i></p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
3. Identificar las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los	

organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.	2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
<p>Contenido 7</p> <p>UD 7.- Los derechos de autor.</p> <p>Contenidos:</p> <p>7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión y copyleft. Registro y procedimientos registral.</p> <p><i>Concepto</i></p> <p><i>El autor</i></p> <p><i>La obra</i></p> <p><i>Derechos morales y de explotación.</i></p> <p><i>Cesión de derechos. La gestión individual</i></p> <p><i>Entidades de gestión. La gestión colectiva.</i></p> <p><i>Copyright y Copyleft. Las licencias creative commons.</i></p> <p><i>El Registro de la propiedad intelectual.</i></p> <p><i>Símbolos de advertencia y protección</i></p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad	7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.
<p>UD 8.- La protección industrial.</p> <p>Contenidos</p> <p>7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimientos registral.</p> <p><i>La propiedad industrial. Aspectos generales y clasificación. El registro.</i></p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
	7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad

5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad	intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.
<p><i>Los signos distintivos: marca, nombre comercial y rótulo de establecimiento. Transmisibilidad.</i></p> <p><i>Patentes y modelos de utilidad.</i></p> <p><i>El diseño industrial. Compatibilidad de derechos de propiedad industrial e intelectual.</i></p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.</p> <p>5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.</p>	
<p>Criterios de evaluación</p> <p>7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial, así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.</p>	

Cronograma
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.
Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
Evaluación parcial
<i>UD 1-El marco jurídico de las relaciones laborales. Derechos y deberes. 10 sesiones.</i>
<i>UD 2.- El contrato de trabajo y sus modalidades.. 14 sesiones.</i>
<i>UD 3.- Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo. 14 sesiones.</i>
<i>UD 4.- El salario y la nómina. La Seguridad Social. 14 sesiones.</i>
<i>UD 5.- La salud en el trabajo. 14 sesiones.</i>
1ª Evaluación final ordinaria
<i>UD 6.- La búsqueda activa de empleo. 10 sesiones.</i>
<i>UD 7.- Los derechos de autor. 10 sesiones.</i>
<i>UD 8.- La propiedad industrial. 10 sesiones.</i>

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación.

Criterios de evaluación				
Criterios de evaluación ESTABLECIDOS EN EL DECRETO 36/2014, de 5 de junio. Se valorará la capacidad del alumnado para:	Mínimos (M)	Instrumentos de evaluación		
		Observación directa del trabajo del alumno en clase	Pruebas escritas	Aplicación de conocimientos mediante realización de trabajos.
1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.				
INDICADORES	Sabe expresar con claridad en las pruebas realizadas los conceptos que se le requieren.	X	M	X
	Demuestra con su actitud en el aula que comprende dichos conceptos.	X		
	Sabe estructurar y organizar los contenidos.	M		M
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.				

INDICADORES	Realiza consultas al profesor sobre aspectos relevantes.	X		
	Expresa puntos de vista personales sobre la materia.	X	X	X
	Realiza actividades fuera del aula de forma voluntaria.	X		
	Realiza con corrección su propio C.V			M
5. Realizar correctamente contratos.				
INDICADORES	Ha comprendido los contenidos fundamentales sobre contratación.	X	M	X
	Comprende la aplicación de lo expuesto a su futura actividad profesional.	X	X	X
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.				
INDICADORES	Ha comprendido los contenidos fundamentales en materia de salud laboral.	X	M	X
	Comprende la importancia de su aplicación a su futura actividad profesional.	X	X	X
	Expresa sensibilidad hacia la protección al trabajador.	X		X
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial, así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.				

INDICADORES	Sabe diferenciar la propiedad intelectual de la propiedad industrial y comprende los conceptos de derechos de autor, marca, nombre comercial, patente, modelo de utilidad y diseño industrial.	X	M	X
	Comprende la importancia del cambio social y tecnológico y su influencia en la propiedad intelectual en cuanto a la aparición de nuevos modelos de gestión		X	X
	Conoce la importancia de los derechos de propiedad industrial como activos empresariales	X	X	X
	Conoce las excepciones para captar la imagen de una persona sin su autorización.		M	X

a. Criterios de calificación

En evaluación continua

Dado que se trata de enseñanzas presenciales, el alumno que no asista al menos a un 80% de las horas lectivas perderá el derecho a la evaluación continua.

La calificación para aquellos alumnos que tengan derecho a evaluación continua se realizará en base a las siguientes consideraciones que se tendrán en cuenta una primera vez en la evaluación parcial y una segunda vez a la finalización del curso siendo la nota final de la primera convocatoria ordinaria la media de la nota obtenida en ambas evaluaciones.

Se formulará en cifras de 0 a 10, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 puntos, y negativas las restantes. Dicha calificación será determinada por:

- 70% por el resultado de pruebas objetivas escritas sobre conocimientos conceptuales y procedimentales. De las realizadas en cada periodo o evaluación, si hubiera más de una, se obtendrá una nota media.
- 20% de los trabajos y ejercicios. Se valorará no sólo el resultado obtenido sino también el procedimiento y la implicación que tenga el ejercicio con la materia tratada, la presentación oral si la hay y la entrega puntual. Se valorará el global de los ejercicios en relación con la nota final en un 30% tomando en consideración si son realizados en su totalidad y en plazo, su presentación y el resultado, nivel, adecuación, fuentes consultadas, términos utilizados y corrección gramatical.
- 10% del trabajo del alumno en clase, tolerancia, participación activa, implicación en la materia, planteamientos, cuestiones, asistencia, interés y esfuerzo.

En caso de que no se solicitaran trabajos en una evaluación, la calificación se realizará de la siguiente forma:

Los alumnos con una evaluación suspensa podrán aprobar el módulo si se dan de modo concurrente estos tres requisitos:

- La media entre las dos evaluaciones es superior a 5 sobre 10.
- La evaluación suspensa supere los 4 puntos sobre 10
- Exista una buena valoración de actitudes en clase.

En pérdida de evaluación continua los alumnos tendrán derecho a una prueba objetiva escrita que será calificada con una puntuación de 0 a 10, considerándose aprobadas las pruebas con una calificación superior a 5.

Este criterio de calificación se empleará también en la segunda convocatoria ordinaria para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar el módulo en la primera convocatoria ordinaria.

b. Procedimiento de información al alumnado

El tiempo dedicado para atender al alumnado e informar sobre los resultados de su proceso de enseñanza aprendizaje coincidirá con el mismo horario establecido para atención a padres, siempre y cuando no exista concertada ninguna reunión con padres.

En cuanto a la comunicación referente a la convocatoria de cada examen será hecha pública por la profesora, en los tablones y/o medios destinados a tal efecto, con la suficiente antelación respecto a la fecha prevista del examen.

c. Criterios de recuperación

Se organizará un programa de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzado los objetivos mínimos establecidos en la 1^a evaluación ordinaria.

Las actividades del programa de recuperación podrán consistir en ejercicios escritos u orales, realización de trabajos y prácticas, presentación de tareas u cualquier otra actividad que se estime conveniente a fin de superar el módulo.

La profesora que imparte las enseñanzas del módulo formativo pendiente de superación informará al alumnado sobre las actividades y pruebas del programa de recuperación, así como del momento de su realización y evaluación.

d. Plan de recuperación de módulos pendientes

No existen alumnos con este módulo pendiente de cursos anteriores.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
ABICINE	Octubre		Los presentes en el centro
Visita de expertos	Aula Profesional de Emprendimiento		Los presentes en el centro
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		Los presentes en el centro

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

En el presente curso no se ha registrado a fecha de hoy ningún caso para la atención a la diversidad. La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, entendiendo que de este modo que se garantiza el desarrollo de todos ellos, a la vez que una atención personalizada en función de las necesidades de cada uno. La respuesta a la diversidad del alumnado y orientación educativa prevista en la normativa forma parte de los Proyectos Educativos del centro y se concreta en su Programación General Anual, a la cual nos remitiremos para dar una respuesta personalizada y especializada en cada uno de los casos que pueden surgir durante el desarrollo de este.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento principal que se utilizará es el cuestionario elaborado por el profesor que se pasará a los alumnos a final de curso y que contestarán de forma anónima. Tal cuestionario contendrá como mínimo los siguientes apartados:

- Organización global de la materia.
- Contenidos del módulo: profundidad y organización de cada contenido
- Actividades
- Materiales utilizados
- Valoración del profesor en sus explicaciones.
- Propuestas de mejora

También, de forma periódica y cuando el profesor lo estime conveniente, se pedirá opinión a los alumnos de forma oral en el aula para llevar un seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de manera que pueda existir corrección de cuestiones puntuales sobre la marcha para alcanzar los objetivos previstos.

Albacete, a 16 de octubre de 2025

Fdo.: María Pilar García Simarro

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_2025/2026

Módulo_Edición Web

Profesor/a_Eduardo Tolosa Navalón / Ainara Sánchez Izquierdo

Departamento_Comunicación Gráfica y Audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo
- 1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios
- 2.2 Materiales y recursos didácticos
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación
- 3.2 Criterios de calificación
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado
- 3.4 Criterios de recuperación
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

INDICACIONES DE MAQUETACIÓN

General_Calibri 11pt, interlineado 1,15

Tablas: Calibri 10pt, interlineado 1,15

Utilizar diferentes fuentes para marcar jerarquías (Calibri regular, bold o italic)

Respetar márgenes y plantilla

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

- *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 perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012).*
- *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Edición web	350	5	9	.

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Según lo establecido en el orden que establece el currículo del Ciclo Formativo de Grado Medio Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, se debe formar a un profesional capaz de colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto, interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes, realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas, seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráfico interactivos, saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

El módulo de edición web se imparte tanto en el primer como en el segundo curso del ciclo. En primero se inicia al alumnado en los lenguajes de programación de etiquetas HTML y de uso de estilos CSS además de introducirlos en las aplicaciones y estrategias de diseño del proyecto web. En segundo se profundiza en la edición web impartiendo contenidos de lenguajes de programación de uso generalizado en el entorno web, así como se profundiza en las políticas de realización del proyecto web, actualización de sitios y control de calidad.

Las características básicas de alumnado se describen en el Proyecto Educativo de Centro:

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una

especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

Y en concreto, para el ciclo formativo en asistencia al producto gráfico interactivo, el alumnado en su mayoría parte con los estudios obligatorios de secundaria y accede por medio de una prueba de acceso.

Los objetivos y contenidos aplicables al ciclo aparecen en el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).

Y en concreto para el módulo de Edición Web son los siguientes:

A) Objetivos.

1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.
6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.

7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.
8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.
9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

C) Contenidos.

1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.
2. Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.
5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.
6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
7. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.
8. Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.
9. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
10. Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.
11. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.
12. Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.

2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.
8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.
10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Edición web se realiza según la siguiente distribución:

Primer curso (Grupo A)

Horas semanales	5 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Martes	3 ^a y 4 ^a hora (10:05-11:00 y 11:30-12:25)	PC3
Miércoles	1 ^a hora (08:15-09:10)	PC3
Jueves	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC5

Primer curso (Grupo B)

Horas semanales	5 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula

Lunes	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC3
Miércoles	5 ^a hora (12:25-13:20)	PC5
Jueves	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC3

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	22 enero
Primera evaluación final ordinaria	28 mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 junio

Segundo curso

Horas semanales	9 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	12:25 – 14:15	PC5
Martes	8:15 – 10:05	PC4
Miércoles	8:15 – 10:05	PC5
Jueves	12:25 – 13:20	PC4
Viernes	12:25 – 14:15	PC5

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18 de diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Primer curso

Debido a la gran cantidad de alumnado se requiere un desdoble del grupo. Cada grupo tendrá dos sesiones de dos períodos continuos y otra de 1 periodo, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

Las aulas asignadas son PC3 y PC5, dotadas de equipos informáticos de sobremesa, pizarra digital y proyector.

Segundo Curso

4 períodos lectivos de dos horas y 1 de una hora, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

En cuanto a espacios, se disponen de aulas informáticas PC con equipos de sobremesa o portátiles, equipadas con pizarra digital o proyector, y pizarra.

La mayor parte del trabajo se realizará de forma individual, aunque podrían realizarse prácticas susceptibles de trabajarse en grupo. Se buscará la implicación del alumnado en todo el proceso de realización de los trabajos, desde la proyección, a la realización y la corrección de errores y malas prácticas, maximizando la comunicación con el alumno y el sentido crítico y auto-correctivo con su trabajo.

2.2 Materiales y recursos didácticos

En todo momento se intentará aprovechar al máximo los recursos de que dispone el Centro:

- Material audiovisual e informático: aula con proyector o pizarra digital.
- Material de documentación: conexión a internet.
- Materiales curriculares: bibliografía, relación de sitios web, vídeos, imágenes y presentaciones.
- Gestión de recursos e información:
 - 1er curso y 2º curso: Plataforma digital. Classroom. Correo electrónico.
 - La comunicación con el alumnado será a través de la Plataforma Educamos CLM/Delphos, para comunicaciones oficiales y Google/Classroom para el desarrollo habitual del módulo.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en la normativa tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

PRIMER CURSO

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p>	<p>5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.</p>
Contenido 2	
4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.</p> <p>3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p>	<p>1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.</p> <p>2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.</p> <p>3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.</p>
Contenido 3	
5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.	
Objetivos	Criterios de evaluación

10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.	10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
Contenido 4	
6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p> <p>9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.</p>
Contenido 5	
7. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.</p> <p>9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.</p>

Los contenidos establecidos en la legislación vigente se desarrollan en las siguientes unidades didácticas:

1er curso

- UD01. Introducción al diseño web
- UD02. HTML: estructura y contenidos
- UD03. CSS: estilos y diseño visual

- UD04. CSS avanzado: maquetación y responsive
- UD05. WordPress: creación y personalización de sitios
- UD06. Publicación y optimización web
- UD07. Integración práctica: Proyecto final

2º curso

- UD01. Introducción al alojamiento web. La WWW y su implementación en servidores. Servidores web. Modelos de programación cliente/servidor, php. Bases de datos MySql. Phpmyadmin. Servicios y recursos en la red.
- UD02. Lenguajes de programación de uso en la web: Introducción. Bases de la programación estructurada. Javascript. Operadores. Variables. Estructuras de programación. Funciones. Recursividad. Programación orientada a objetos. Canvas. Uso intercalado con html.
- UD03. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenidos CSM: Wordpress. Instalación y configuración. Diseño web: páginas, posts, temas. Pluggins. Pluggins de ecommerce. (*)
- UD04. Lenguajes de programación de uso en la web: jQuery. Selectores. HTML/CSS. Eventos. Efectos. Uso intercalado con html. Integración con CSM.
- UD05. Diseño avanzado CSM con Wordpress. CPT. Taxonomías. Mantenimiento y actualización de sitios web. FTP.
- UD06. Directrices y normativa específica para sitios web: Introducción. Uso de cookies. W3C. Otras normativas aplicables.
- UD07. Obra final: apoyo a la elaboración del sitio web.

(*) *Desarrollo de contenidos desde el enfoque del programa ERASMUS:*

Durante el presente curso 2024-25 se van a realizar dentro del centro varios programas de internacionalización. Como apoyo a estos programas y dentro del desarrollo habitual de los contenidos de este módulo van a adaptarse varias actividades de la UD3, con la realización de un Wordpress sobre los proyectos ERASMUS por parte del alumnado.

Se desea que el alumnado tome conciencia de los beneficios de los programas de internacionalización de la UE, fomentando los valores fundacionales de la unión, al tiempo que fortalece y desarrolla los conocimientos propios del módulo de EW.

Cronograma				
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.				
Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.				
Cronograma Edición Web 1ºAPGI				
Septiembre	UD01 UD02			
Octubre	UD02			
Noviembre	UD03			
Diciembre	UD03		NAVIDAD	
Enero	NAVIDAD	UD04	EVALUACIÓN	UD04
Febrero	UD04 UD05			
Marzo	UD05 UD06			
Abril	UD06	SEMANA SANTA	UD07	
Mayo	UD07			
Junio	1º EVALUACIÓN ORDINARIA	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO	2º EVALUACIÓN ORDINARIA	
Evaluación parcial				

<ul style="list-style-type: none"> ● UD01. Introducción al diseño web ● UD02. HTML: estructura y contenidos ● UD03. CSS: estilos y diseño visual ● UD04. CSS avanzado: maquetación y responsive
1ª Evaluación final ordinaria
<ul style="list-style-type: none"> ● UD04. CSS avanzado: maquetación y responsive ● UD05. WordPress: creación y personalización de sitios ● UD06. Publicación y optimización web

Cronograma Edición Web 2ºAPGI	
Septiembre	UD01
Octubre	UD02 UD03

Noviembre	UD03 UD04			
Diciembre	UD03 UD04	EVALUACIÓN	NAVIDAD	
Enero	NAVIDAD	UD05		
Febrero	UD05 UD06			
Marzo	UD06 UD07			
Abril	SEMANA SANTA	1º EVALUACIÓN ORDINARIA	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO	
Mayo	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO			
Junio	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO		2º EVALUACIÓN ORDINARIA	

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación		
M í n i m os	Establecidos en: <i>Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593]</i>	Observación directa	Actividades	Prueba teórico-prácticas
	1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.			
I n d i c a d o r e s	Conoce la actualidad de la edición web en términos generales, antecedentes y posibilidades de evolución	X		
	Se expresa utilizando una terminología profesional	X		
	Los trabajos (documentos y webs) finales no contienen faltas de ortografía y sintaxis		X	

2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.					
I	Identifica los distintos elementos de código y corrige los posibles errores en el código programación en Javascript y jQuery			X	X
	Interpreta adecuadamente el código programación en Javascript y jQuery			X	X
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.					
I	Maneja con destreza el código HTML			X	X
	Conoce y aplica estilos CSS			X	X
	Es capaz de crear la estructura de una web utilizando HTML y CSS			X	X
4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.					
I	Conoce el proceso de diseño web			X	X
	Es consciente de las tareas propias de la especialidad		X		
5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.					
I	Conoce la estructura de un sitio web			X	X
	Conoce ciertas características técnicas de un sitio web a partir de su código			X	X
	Es capaz de valorar las características comunicativas			X	
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.					
I	Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño			X	X
	Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuesta			X	X
	Desarrolla correctamente los apartados conforme se establece en cada propuesta			X	X
7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.					
I	Maneja con destreza el software de edición web		X	X	X

8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.					
I	Es capaz de publicar y actualizar ciertos tipos de webs		X	X	X
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.					
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual		X	X	X
I	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades		X	X	X
	Los contenidos de las actividades se adecuan a la propuesta			X	
	Cumple los requisitos técnicos establecidos			X	X
10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.					
I	Conoce los recursos y servicios disponibles en Internet		X		
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.					
	Investiga y resuelve problemas de forma autónoma		X	X	X
I	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo		X	X	X

3.2 Criterios de calificación

La evaluación será continua y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, detectando y corrigiendo las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

Primer curso

- 20% Pruebas teóricas
- 40% Actividades prácticas.
- 40% Proyectos.

Segundo curso

- 40% Pruebas teórico-prácticas. En caso de no realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de éstas pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- 40% Actividades prácticas.
- 20% Observación directa.

Esta calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:

- Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad, cada indicador tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.
- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en el cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica, en el caso que la hubiese, para superar la evaluación.
- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de la/ del docente.
- Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
- Cualquier copia o plagio en las actividades o pruebas teórico/prácticas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de ella hasta la siguiente convocatoria.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

A lo largo del curso al alumno se le informará de su evolución en el módulo, según sus resultados en las actividades, pruebas y/o trabajo en el aula.

3.4 Criterios de recuperación

1^a evaluación ordinaria:

Recuperación actividades prácticas: será decisión del profesor y específico para cada situación, que se recuperen mediante la entrega de las actividades pendientes o que se realice un examen práctico.

Recuperación de las pruebas teórico-prácticas: los alumnos que hayan suspendido las mismas, deberán repetirlas y conseguir una puntuación superior a 5 para que se realice la media con las propuestas prácticas.

2^a evaluación ordinaria:

De no superarse la 1^a evaluación ordinaria, en el periodo entre ésta y la 2^a evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo.

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación. Proceso de evaluación. En el Artículo 5: La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.

En el caso de alumnos cuyo número de faltas justificadas, supere el 20%, será decisión del profesor si puede recuperar únicamente entregando las actividades pendientes o deberá presentarse a una prueba teórico práctica adicional.

El alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1^a evaluación ordinaria final como en la 2^a evaluación ordinaria final, que contemplará todos los contenidos mínimos del módulo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No procede.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine	Octubre. Filmoteca		-
Asistencia a la presentación de Proyectos Finales	Diciembre. EA Albacete		-
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		-

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

De cara a la evaluación de dicho alumnado, en caso de que lo hubiera, se tendría en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

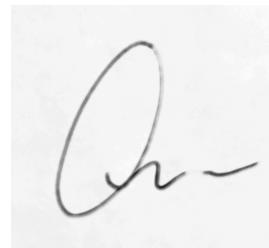
En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se seguirán las instrucciones desde el Departamento de Orientación.

- En el caso de 2º de EW se tiene constancia de un alumno al que, según las directrices del Departamento de Orientación, se le debe realizar un plan de trabajo.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Cercana a la finalización de las clases presenciales se realizará al alumnado una encuesta valorativa del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

Albacete, a 15 de octubre de 2025



Fdo.: Eduardo Tolosa Navalón / Ainara Sánchez Izquierdo

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 1º APGI.

Módulo_ Fundamentos del diseño.

Profesor/a_ Mª del Carmen García Palacios.

Departamento_ Comunicación gráfica y audiovisual.

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

INDICACIONES DE MAQUETACIÓN

General_Calibri 11pt, interlineado 1,15

Tablas: Calibri 10pt, interlineado 1,15

Utilizar diferentes fuentes para marcar jerarquías (Calibri regular, bold o italic)

Respetar márgenes y plantilla

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Fundamentos del diseño	125	5		

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Este módulo tiene por finalidad proporcionar al alumnado las bases para entender cuestiones relacionadas con los aspectos esenciales de la teoría y la práctica del diseño gráfico relacionado con cualquier producto gráfico interactivo. Ofrece los principios básicos para interpretar y generar imágenes propias de la especialidad de manera correcta, teniendo en cuenta las necesidades del futuro mercado al que han de incorporarse.

Se generará en ellos una cultura visual con la que observar el mundo de las imágenes que añadan eficacia al mensaje visual en sus proyectos profesionales.

El desarrollo de sus contenidos se ayudará principalmente de actividades de carácter práctico, trabajos en los que se aprenderá a analizar, evaluar, manejar los elementos formales y semánticos para aprender y gestionar diferentes modos de representación gráfica interactiva.

Su finalidad es formar a personas que puedan asistir en el diseño, el desarrollo, la producción y la adaptación de productos gráficos interactivos, combinando creatividad, dominio técnico y sensibilidad estética, y respondiendo a la demanda creciente del sector del diseño multimedia, digital y de interfaces.

Para la consecución del módulo se tendrá en cuenta las características propias del alumnado, pudiéndose modificar cualquier aspecto que sirva de beneficio para el mismo.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de fundamentos del diseño se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales		
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	13:20 - 14:15	Diseño 2
Martes	08:15 -10:05	Diseño 2
Miércoles	10:05 -11:00 11:30 - 12:25	Diseño 2

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	22 de enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio

2. Metodología didáctica

Impartición de contenidos teóricos realizados por la profesora.

Planteamiento de actividades o proyectos mediante propuesta escrita, en la que se detallará punto por punto en qué consisten los ejercicios, su temporalización, las partes de las que se compone y la forma de entrega de cada una de ellas. Además la profesora realizará exposiciones teóricas, visualización de ejemplos y esquemas que faciliten la contextualización de la propuesta y la adquisición de los conocimientos necesarios para su correcta realización.

El medio o plataforma de intercambio de información, ejercicios y gestión de clases será a través de Google Classroom.

Tras la entrega de cada actividad se pondrá en común el resultado obtenido en cada proyecto, de esta manera conseguimos que el alumnado reflexione constructivamente sobre su propio trabajo y el de los demás.

Se procurará plantear la coordinación entre módulos, en especial con aquellos que tengan más puntos en común o aplicación a proyectos de tipo práctico (tipografía, medios informáticos, edición web).

Con el fin de motivar al alumnado y promocionar los estudios que ofrece el centro se procurará difundir los resultados de su trabajo a través de distintos medios o plataformas: uso de las RSS, exposiciones en el centro o fuera de éste.

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

El módulo de Fundamentos del Diseño Gráfico consta de 125 horas lectivas de cumplimiento a lo largo del curso. De tal modo que se distribuyen cinco horas a la semana en 3 días, organizadas y desarrolladas en el mismo día durante dos sesiones consecutivas y un día una única sesión.

El aprendizaje en el módulo de fundamentos se consigue mediante resolución de proyectos y el uso de ordenadores portátiles, convirtiéndose así en un módulo totalmente práctico.

El espacio en el que se imparte clase es un aula teórica, en la que la mayoría del alumnado aporta su propio ordenador portátil con el que realizar las actividades destinadas a procesos creativos y de investigación y desarrollo de proyectos. En caso de que éste no dispusiese de portátil, el centro aportaría dicho material para ser usados en clase.

Dicha herramienta o el acceso a aulas de medios informáticos son fundamentales para que el alumno pueda adquirir las competencias mínimas del módulo. Durante el curso lectivo 2025/26 el grupo de 1º del CFGM. en APGI consta de 18 alumnos, sin desdoble alguno.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Del aula: pizarra digital y cañón de proyección.

Del profesor: ordenador portátil, adaptador para la conexión la pizarra digital y al cañón de proyección.

Medios de comunicación:

Comunicaciones oficiales: Educamos CLM, con alumnos y familias de menores de edad.

Comunicaciones con el alumnado: para el desarrollo de las clases se utilizará dentro de Google Gsuit la aplicación Classroom, como medio de intercambio de contenidos, actividades, calificaciones y mensajes.

Materiales didácticos: de elaboración propia y específicos para cada unidad didáctica, además de otros recursos didácticos que puedan completar la formación del alumnado, como por ejemplo recursos audiovisuales, material bibliográfico del centro, etc.

Materiales de trabajo y de aula: Conexión a internet para el proceso de investigación en cada una de las actividades propuestas, en caso de que el alumnado no disponga de su propio ordenador portátil el centro se lo facilitará. Material bibliográfico.

Materiales y recursos del alumno: se sugiere que el alumno/a aporte un ordenador portátil para que puedan trabajar los ejercicios prácticos con mayor autonomía.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

BLOQUE I. Diseño y comunicación	
Contenido 1	
El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.	
Objetivos	Criterios de evaluación
Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico. Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos audiovisuales de diversa índole y finalidad comunicativa.	Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones. Conoce y valora el concepto de diseño gráfico, su utilidad de forma general y valora su trascendencia social.

	<p>Valora el seguimiento de una metodología de trabajo para proyectos gráficos.</p> <p>Reconoce el uso del diseño gráfico en diversos campos de actuación.</p> <p>Aplica la gráfica corporativa al solucionar problemas que lo requieran</p>
Contenido 2	
<p>La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.</p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: forma, color, composición, texto, imagen, etc.</p> <p>Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto gráfico interactivo.</p> <p>Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto multimedia e interactivo.</p>	<p>Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.</p> <p>Conoce los elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>Comprende la interrelación activa de los elementos básicos como función sintáctica o compositiva.</p> <p>Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.</p> <p>Identifica la relación entre los elementos del lenguaje visual y reconoce su función compositiva y comunicativa.</p> <p>Identifica el orden jerárquico de los elementos propios de cada producto.</p> <p>Reconoce el correcto o incorrecto uso del color (significados, valores y funciones).</p> <p>Reconoce las funciones básicas de cada imagen.</p>
Contenido 3	
<p>Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico audiovisual en función del mensaje y del ámbito de diseño.</p>	
Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Estructurar y ordenar los elementos que participan en el diseño web atendiendo a las especificaciones del proyecto.</p> <p>Interpretar las especificaciones del diseño de un producto web y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.</p>	<p>Identifica la relación entre los elementos del lenguaje visual y reconoce su función compositiva y comunicativa.</p> <p>Identifica el orden jerárquico de los elementos propios de cada producto.</p> <p>Reconoce el correcto o incorrecto uso del color (significados, valores y funciones).</p> <p>Reconoce las funciones básicas de cada imagen.</p>
--	--

Contenido 4

Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto web.

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Analizar elementos puntuales y productos gráficos para soporte web y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas</p>	<p>Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.</p> <p>Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo.</p> <p>Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño gráfico.</p> <p>Hace análisis críticos, justificando correctamente su percepción.</p> <p>Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.</p> <p>Identifica la relación entre los elementos del lenguaje visual y reconoce su función compositiva y comunicativa.</p> <p>Identifica el orden jerárquico de los elementos propios de cada producto.</p> <p>Reconoce el correcto o incorrecto uso del color (significados, valores y funciones).</p> <p>Reconoce las funciones básicas de cada imagen.</p>

BLOQUE II. El lenguaje visual

Contenido 5

Repercusiones formales, técnicas y comunicativas del soporte web y multimedia en el diseño gráfico de sitios web, productos multimedia e interactivos

Analizar elementos puntuales y productos gráficos para soporte web y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas.	Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura. Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo. Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño gráfico. Hace análisis críticos, justificando correctamente su percepción.
---	--

Cronograma

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.

Evaluación parcial

BLOQUE I. Diseño y comunicación.

UD.1. Evaluación inicial. Prueba escrita que abarca contenidos básicos del módulo.

UD.2. INTRODUCCIÓN: Aproximación al Diseño. Diseño Gráfico | Importancia de lo icónico.

Arte, Diseño y tecnología. Texto e imagen | Forma y función.

El Diseño gráfico: campos de actuación | tipos.

ACTIVIDADES UD.2:

Visionado de material audiovisual relacionado con el mundo del diseño, diseño gráfico, diseño interactivo. Puesta en común y reflexión sobre éstos.

Búsqueda por parte del alumnado de productos interactivos que sean de interés (diseño de interfaz, aspecto, funcionalidad, etc) Tras la búsqueda cada uno hará una presentación de los productos interactivos seleccionados.

UD.3. COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

El diseño como herramienta de comunicación: La cadena comunicacional.

El signo, tipos de signos.

Denotación - Connotación.

Comunicación visual aplicada a las nuevas tecnologías.

ACTIVIDADES UD.3:

Análisis de imágenes mediante puesta en común entre el alumnado. Haciendo hincapié en cuestiones fundamentales de significado denotativo y connotativo.

Ejercicio compositivo: Creación de seis composiciones a partir de formas geométricas básicas para su posterior adaptación a otros formatos. Ejercicio rápido compositivo mediante cartulinas blancas, negras, color y el uso de herramientas digitales como es el móvil, con éste realizarán fotografías de sus resultados para su posterior entrega.

Tipología de imágenes: Realizar diferentes tipos de imágenes a partir de un objeto cotidiano, éstas serán: mentales, emocionales, apelativas. Cada imagen se creará a partir de un formato dado (cuadrado, vertical y horizontal que estarán adaptadas a tamaños de dispositivos móviles)

El signo.

Opción 1: dibujar emoticonos de la ciudad de Albacete (feria, monumentos, comida, bebida) sobre un área de de 21x21 cm se dibujarán en una superficie de tamaño 15x15 cm. Posible coordinación con el módulo de medios informáticos para su posterior digitalización mediante software específico.

Opción 2: dibujar un icono que represente forma sintética un autorretrato de cada alumno, que sirva para usar en RRSS o en software profesional de Adobe Illustrator. Adpatación del icono a varios tamaños digitales (favicon, perfil de RRSS) un curriculum. Se podrá realizar con medios analógico (hoja cuadriculada) y con el

UD 4. PROYECTO DE DISEÑO GRÁFICO: Metodología y técnicas creativas.

Metodología proyectual.

Metodología proyectual aplicado a diseño web y productos interactivos.

Técnicas creativas.

ACTIVIDADES UD.4:

En cada actividad del curso se aplicará la metodología proyectual. Actividades rápidas realizadas en un par de sesiones de 55 minutos, en estas se trabajará la relación de la imagen con diferentes técnicas creativas.

BLOQUE II. El lenguaje visual

UD.5. EL ALFABETO VISUAL:

Elementos morfológicos, dinámicos y escalares.

El color aplicado a productos interactivos.

La sintaxis de la comunicación visual: criterios de composición | jerarquía de la información aplicado a productos interactivos.

ACTIVIDADES UD.5:

Ejercicios compositivos del alfabeto visual aplicado a formatos para pantalla y/o dispositivos digitales. A partir de estos contenidos el alumnos pondrá en práctica en cada proyecto o actividad y durante todo el curso, la metodología proyectual impartida en la unidad didáctica anterior.

Possible participación en el concurso interno de la Escuela para el diseño de la postal de navidad. Coordinación con medios informáticos para hacerlo con la técnica del gif animado. Coordinación con el módulo de medios informáticos.

1ª Evaluación final ordinaria

BLOQUE III. Arquitectura de la información en productos interactivos de identidad visual.

UD.6. IMAGEN E IDENTIDAD VISUAL.

Definición de marca.

Definición de marca gráfica. Elementos que la componen.

Características denotativas y connotativas.

Identidad visual corporativa aplicada a productos interactivos.

Arquitectura de la información en diseño web y productos interactivos. Conceptos básicos de UX y UI.

ACTIVIDADES UD.6:

Diseño de un sitio web mediante programas de prototipado tipo Figma. se procurará que la temática esté vinculada con cuestiones humanistas (sociales, divulgativas, concienciación). Se aplicarán contenidos relacionados con identidad visual en productos interactivos, la arquitectura de la información, la interfaz y experiencia de usuario.

Desarrollo de trabajo mediante la aplicación de la metodología proyectual.

Se aconseja la coordinación con el módulo de medios informáticos y tipografía.

El objetivo es plantear un proyecto de larga duración que sirva de ensayo para la realización de la obra final en segundo curso.

UD7. Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto web.

Interfaz de usuario y experiencia de usuario aplicado a tendencias gráficas actuales.

Nuevas tecnologías aplicadas a la comunicación visual.

ACTIVIDADES UD7:

Durante el desarrollo del curso, mediante la impartición, se irán conociendo las tendencias gráficas actuales en el producto web. El alumnado realizará análisis estéticos y funcionales mediante cuestionarios orales, pregunta- respuesta en las sesiones de clase.

La actividad irá destinada a aplicar diferentes estilos y tendencias en el proyecto de prototipado con figma.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

El procedimiento de evaluación se llevará a cabo mediante diferentes instrumentos que permitan al alumno de forma individual.

A través de la observación directa en clase: Seguimiento diario individualizado de los distintos proyectos. De esta forma obtenemos información acerca de los contenidos y objetivos alcanzados mediante la realización de ejercicios prácticos.

Proceso de ideación: desarrollo gráfico y creativo de los ejercicios propuestos en todas sus fases, desde el inicio de la actividad hasta la solución final.

Memoria: consiste en la justificación detallada de las soluciones finales a partir de un índice detallado en cada uno de los ejercicios.

Maquetas. Solución final aportada.

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Observación en clase	Memorias	ideación	Maquetas
1. Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.						
Indicadores	Identificar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.	M				
	Caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.	M				
2. Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus interrelaciones, utilidad, aplicaciones y finalidades comunicativas.						
	Diferenciar los productos interactivos y multimedia	M				
	Uso del correcto del lenguaje interactivo y multimedia en los distintos ámbitos del diseño gráfico.					

<p>3. Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.</p>						
	Analizar correctamente los elementos fundamentales del diseño gráfico	M				
	Usar correctamente el lenguaje técnico aplicado al diseño gráfico a nivel compositivos y funcional.					
	Conocer los elementos fundamentales del diseño gráfico y la función que cumplen en distintos productos gráficos interactivos	M				
<p>4. Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.</p>						
	Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.	M				
	Conocer las repercusiones que conlleva el uso de la gráfica compositiva en la UI y UX de productos interactivos					
	Conocer las repercusiones que conlleva el uso de la tipografía en la UI y UX de productos interactivos					
	Conocer las repercusiones que conlleva el uso del color en la UI y UX de productos interactivos					
	Conocer las repercusiones que conlleva el uso de la imagen en la UI y UX de productos interactivos					
<p>5. Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura</p>						

	Uso adecuado de la terminología técnica.					
	Razonar y valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia	M				

3.2 Criterios de calificación

En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5. Para la superación del módulo es necesario una calificación total igual o superior a 5, además de haber entregado todos los ejercicios y tener la calificación igual o superior a cinco. En caso de realizar alguna prueba escrita, el alumno/a deberá obtener la calificación mínima de un 5 para poder hacer nota media con el resto de actividades hechas en cada cuatrimestre.

El alumnado que, como consecuencia de la 1^a evaluación ordinaria final, haya obtenido una calificación inferior a 5 y por tanto pendiente de superación, podrá concurrir a las pruebas de la 2^a evaluación ordinaria final en el mes de junio.

Cada ejercicio propuesto a lo largo del curso, se calificará mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.

Los ejercicios se entregarán en la fecha establecida (salvo justificante de ausencia oficial).

Aquellos que no sean entregados en el momento fijado podrán entregarse en una segunda fecha inmediata, siempre previa a la evaluación correspondiente, y su retraso será penalizado con dos puntos menos de su calificación total. valorando única y exclusivamente los indicadores de evaluación mínimos.

La calificación final del de cada evaluación será el resultado de una media ponderada, en la que intervendrán:

Ejercicios prácticos: 100%.

En caso de la realización de pruebas escritas o exámenes:

Ejercicios prácticos: 60%

Exámenes: 40%

La falta no justificada a más de un 25% de las horas asignadas al módulo podrá ser causa de pérdida de evaluación continua.

No se evaluará ni calificará ningún proyecto durante cada cuatrimestre en caso de: No haber tenido un seguimiento de su evolución en clase (al menos un 90%). El alumnado será informado previamente de esta cuestión cuando se plantea la actividad. Quedando pendiente su evaluación y calificación en la primera evaluación ordinaria final.

La no entrega de un ejercicio supondrá la no superación del módulo en el cuatrimestre y/ en el curso lectivo.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

Se llevará a cabo mediante el seguimiento personalizado de la evolución de cada alumno, especialmente en el desarrollo de los ejercicios prácticos propuestos.

Por cada ejercicio o proyecto se informará a los alumnos de los criterios de evaluación y calificación que se aplicarán (explicados y subidos a Classroom)

Tras la evaluación parcial se informará a cada alumno/a de forma individual de los aspectos más relevantes del proceso de enseñanza aprendizaje, en el que se justificará su calificación, además de valorar los aspectos positivos, a mejorar o modificar.

3.4 Criterios de recuperación

Tanto los alumnos/as que hayan perdido el derecho a la evaluación continua, como aquellos que hayan suspendido alguna evaluación, podrán presentarse a la 1^a convocatoria ordinaria final. Ésta consistirá en la entrega de todos los ejercicios, así como la posibilidad de realizar una prueba teórica.

En la 2^a convocatoria ordinaria final, se podrá realizar una prueba escrita sobre el contenido de todo el curso, dicha prueba podrá contener algún ejercicio práctico para realizar en el tiempo estipulado. Se entregarán además todos los ejercicios del curso pendientes, imprescindibles para la superación del módulo. Si se ve necesario, el alumno podrá realizar cualquier otro ejercicio diferente a los desarrollados durante el curso.

Los alumnos que hayan aprobado el módulo en la primera evaluación ordinaria final, durante el siguiente periodo lectivo hasta finalizar las clases, podrán realizar ejercicios del tipo:

Ampliación de alguno de los proyectos realizados en clase.

Visionado de documentales relacionados con la especialidad del ciclo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No hay alumnos con el módulo pendiente.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Asistencia a la defensa y exposición de los proyectos integrados del CFGS. de GI	Diciembre 2025	1º APGI	Salón de actos escuela de arte Albacete.
Asistencia a la exposición Gente guapa. Muestra de los Proyectos integrados y Obra final de alumnos de CFGS y CFGM de la Escuela de arte Albacete.	Marzo 2025	1º APGI	Sala de exposiciones Centro Cultural Saramago.
Abycine	Octubre 2025	1º y 2º APGI	Cines Vialia o Capitol
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		
Cualquier otra actividad de interés que pueda suponer usar medio de	Donde proceda		

transporte y pernoctar fuera de la localidad.			
--	--	--	--

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

(El artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas).

(El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018). HAY QUE TENER EN CUENTA QUE HAY ALGUNOS ASPECTOS DEL DECRETO DE INCLUSIÓN ANTERIOR QUE NO ESTÁN DEROGADOS POR ESTE DECRETO.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Se realizará la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje en diferentes etapas del curso, tras la evaluación parcial y la primera evaluación ordinaria final.

Los medios para su evaluación podrán ser:

- Entrevista directa con el alumnado.
- Encuesta anónima al alumnado en el que se tratará los ítems esenciales acerca de la práctica docente así como una auto evaluación del propio alumnado.

Su fin es extraer información y mejorar la calidad educativa, adaptarse a las necesidades de los estudiantes y fortalecer las competencias del profesorado. De forma orientativa se podrá tratar las cuestiones indicadas:

- Planificación y organización
- Ejecución de la enseñanza
- Relación docente-estudiante
- Aprendizaje del estudiante
- Evaluación del aprendizaje
- Autoevaluación de propio alumnado
- Reflexión y mejora docente

POSIBLE MODELO DE CUESTIONARIO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Destinatarios: Estudiantes de Ciclos Formativos de Artes Plásticas y Diseño

Centro: Escuela de Arte Albacete

Curso:

Módulo:

Profesor/a:

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntuación	Significado
4	Totalmente / Siempre
3	Bastante / A menudo
2	Poco / A veces
1	Nada / Nunca

1. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE (por parte del alumnado)

A. ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL MÓDULO

Nº	Enunciado	1	2	3	4
1.1	El/la docente explicó claramente los objetivos del módulo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	La planificación del módulo ha sido clara y coherente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Se ha respetado la programación en cuanto a contenidos y tiempos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4	Se ha informado adecuadamente sobre los criterios de evaluación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B. METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE LAS CLASES

Nº	Enunciado	1	2	3	4
2.1	Las clases han sido dinámicas y motivadoras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2	Se ha combinado adecuadamente teoría y práctica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 2.3 Las explicaciones han sido claras y comprensibles.
- 2.4 El profesorado ha adaptado los contenidos a distintos ritmos de aprendizaje.
- 2.5 Se han propuesto actividades creativas relacionadas con el ámbito artístico.
-

C. RELACIÓN DOCENTE-ALUMNADO

Nº	Enunciado	1	2	3	4
3.1	El profesorado ha mantenido una actitud cercana y respetuosa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2	Ha fomentado la participación y el diálogo en clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3	Ha mostrado interés por el proceso de aprendizaje del alumnado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4	Ha respondido con claridad y disponibilidad a dudas y consultas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

D. USO DE RECURSOS Y MATERIALES

Nº	Enunciado	1	2	3	4
4.1	Se han utilizado recursos didácticos variados (imágenes, vídeos, textos, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2	El uso de herramientas digitales y técnicas ha sido adecuado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3	Se han proporcionado referencias útiles del ámbito artístico y profesional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

E. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Nº	Enunciado	1	2	3	4

5.1 La evaluación ha sido justa y coherente con lo trabajado.

5.2 Se ha realizado seguimiento continuo del progreso del alumnado.

5.3 He recibido comentarios útiles para mejorar mis trabajos y proyectos.

2. AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Reflexiona de manera honesta sobre tu implicación y proceso de aprendizaje.

Nº	Enunciado	1	2	3	4
A1	He asistido regularmente a clase y he sido puntual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A2	He participado activamente en las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A3	He cumplido con las tareas y entregas en los plazos establecidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A4	Me he esforzado por mejorar en mis trabajos artísticos y técnicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A5	He demostrado interés por aprender más allá de lo mínimo exigido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A6	He buscado inspiración, referentes y recursos visuales por iniciativa propia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A7	Siento que he mejorado mis capacidades técnicas y creativas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A8	Estoy satisfecho/a con mi evolución durante el módulo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

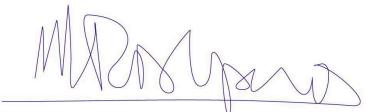
REFLEXIÓN FINAL (Preguntas Abiertas)

1. ¿Qué aspectos destacarías positivamente de este módulo o de la docencia recibida?
(*Respuesta abierta*)

2. ¿Qué aspectos mejorarías (metodología, comunicación, evaluación, recursos, etc.)?
(*Respuesta abierta*)

3. ¿Qué has aprendido sobre ti mismo/a como estudiante y creador/a durante este módulo?
(*Respuesta abierta*)

Albacete, a 3 de octubre de 2025



Fdo.: M^a del Carmen García Palacios



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 1º y 2º C.F.G.M. Asistencia al producto gráfico interactivo

Módulo_ Historia del diseño gráfico

Profesor/a_ Mª Dolores López Picazo

Departamento_ Comunicación gráfica y audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Historia del diseño gráfico	100	2	2	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de Historia del diseño gráfico ocupa un papel fundamental en la formación de los estudiantes del ciclo formativo de grado medio en Asistencia al producto gráfico interactivo. Su finalidad es proporcionar al alumnado una comprensión profunda del desarrollo histórico, técnico y estético del diseño gráfico, así como de su estrecha relación con las artes plásticas bidimensionales y con los contextos socioculturales en los que se ha producido.

Este módulo se concibe como un recorrido cronológico por las principales manifestaciones del diseño gráfico, desde los orígenes de la escritura y el libro hasta las expresiones contemporáneas vinculadas al entorno digital y multimedia. A través del análisis de obras, autores, estilos y técnicas, se busca que el alumnado adquiera una visión crítica y contextualizada del lenguaje visual, entendiendo el diseño gráfico como una disciplina que articula arte, comunicación y tecnología.

El estudio de las artes plásticas bidimensionales —como el dibujo, la pintura, la ilustración, el cartelismo y la fotografía— constituye un eje fundamental del módulo. Estas disciplinas han influido directamente en la evolución del diseño gráfico, aportando recursos expresivos, técnicas visuales y modelos compositivos que han sido adaptados y transformados a lo largo del tiempo. Se analizarán sus aportaciones más significativas, así como su papel en la configuración de la cultura visual contemporánea.

El módulo comienza con el análisis de los primeros sistemas de escritura y los soportes gráficos utilizados por las civilizaciones antiguas, estableciendo el vínculo entre comunicación visual, lenguaje escrito y diseño gráfico. Se estudia la evolución del libro como objeto gráfico, desde los manuscritos ilustrados hasta la imprenta, y su impacto en la difusión del conocimiento y en el desarrollo de la tipografía, el diseño editorial y la ilustración.

A lo largo del módulo se abordará la evolución del diseño gráfico en sus distintas etapas:

- **Desde la Edad Media hasta el siglo XIX:** nacimiento de la imprenta, desarrollo del cartel, ilustración editorial y fotografía.
- **Siglo XX:** movimientos artísticos como el Modernismo, las vanguardias, el diseño institucional, el cómic, el cine y la televisión.
- **Siglo XXI:** diseño gráfico digital, producto gráfico interactivo, web y multimedia, influencias tecnológicas y nuevas estéticas visuales.

Se identificarán los principales autores, tendencias y realizaciones que han marcado cada etapa, valorando sus aportaciones desde una perspectiva histórica, técnica y comunicativa.

Es importante considerar el perfil del alumnado que accede a este ciclo formativo, ya que sus características influyen directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes de la Escuela de Arte presentan una gran diversidad en cuanto a edad y nivel educativo, aunque suelen compartir una sensibilidad especial hacia el arte y la comunicación visual, lo que se traduce en una alta motivación por los estudios elegidos. Factores como su formación previa, situación económica, entorno familiar y laboral también afectan su rendimiento académico.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más variado que el del Bachillerato de Artes. Proviene de diferentes trayectorias: algunos llegan desde el propio Bachillerato de Artes, otros desde ciclos formativos relacionados, y también hay quienes acceden mediante pruebas de madurez o específicas. Algunos estudiantes retoman sus estudios tras largos periodos de inactividad académica, lo que puede dificultar su adaptación al ritmo del ciclo. Además, es habitual que muchos compaginen sus estudios con trabajo o responsabilidades familiares. Dado que estos ciclos tienen un enfoque profesional, sus necesidades educativas están estrechamente ligadas a una preparación eficaz para el mundo laboral. En el caso del grado medio, las dificultades de aprendizaje pueden ser más notorias, especialmente en grupos donde hay alumnos que no cuentan con el título de Educación Secundaria Obligatoria y han accedido mediante prueba de madurez. En estos casos, es imprescindible ajustar el desarrollo del módulo a las circunstancias específicas de cada grupo.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Historia del Diseño Gráfico se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	09:10 / 10:05	Teórica 4
Viernes	11:30 /12:25	Teórica 4

Horas semanales	2º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	10:05 / 11:05	Teórica 4
Jueves	11:30 /12:25	Teórica 4

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º CURSO	
Evaluación parcial	22 de enero de 2026
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio de 2026

2º CURSO	
Evaluación parcial	18 de diciembre de 2025
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio de 2026

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las clases tienen una duración fija de 55 minutos y se imparten con la totalidad del grupo reunido en una misma sesión, utilizando una de las aulas teóricas disponibles en la Escuela de Arte. No se contemplan divisiones del grupo ni sesiones simultáneas. Sin embargo, en determinados momentos se puede considerar la realización de actividades con un enfoque más teórico-práctico, que incluyan salidas didácticas o la colaboración con otros grupos. El módulo se desarrolla en un aula equipada con recursos audiovisuales para facilitar la exposición de contenidos.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Las clases se estructuran en torno a presentaciones visuales que combinan imágenes y textos explicativos. Este material se pone a disposición de todo el alumnado desde el inicio del curso mediante el acceso a la plataforma digital Google Classroom. Dichos contenidos reflejan lo trabajado en el aula e incluyen una variedad de recursos: apuntes, presentaciones, enlaces y propuestas de actividades.

Estos materiales tienen varios propósitos:

- Servir como guía estructurada para cada sesión, tanto en primero como en segundo curso, ayudando al alumnado a seguir el desarrollo temático y conceptual del módulo.

- Proporcionar el contenido esencial del temario a través de medios digitales como Google Classroom.
- Complementar el aprendizaje con documentos de apoyo: presentaciones, citas relevantes, características técnicas, resúmenes, definiciones clave, artículos especializados, y recursos audiovisuales como documentales.

Además del recurso de las presentaciones, la bibliografía especializada puede servir como complemento para un desarrollo más en profundidad de los contenidos del módulo de cara a algún alumno o alumna que desee un grado de concreción más elevado. Una bibliografía resumida podría ser la siguiente:

- ARNAL, R.; FAYOS, A. (2010), *Paul Rand*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- BARNICOAT, J. (2003), *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, Barcelona, Gustavo Gili.
- CHECA GODOY, A. (2007), *Historia de la publicidad*, A Coruña, Netbiblo.
- COSTA, J. (2012), *La imagen de marca*, Barcelona, Paidós.
- DAHL, S. (1985), *Historia del libro*, Madrid, Alianza Editorial.
- DE HAMEL, C. (1999), *Copistas e iluminadores*, Madrid, Akal.
- DOMÍNGUEZ, M. A. (2010), *A. M. Cassandre*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- DONDIS, D. A. (2002), *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili.
- EGUIZABAL MAZA, R. (1998), *Historia de la publicidad*, Madrid, Eresma & Celeste Ediciones.
- ESTEVE BOTÉY, F. (1993), *Historia del grabado*, Madrid, Editorial Labor.
- FERNÁNDEZ, A.; DOMÍNGUEZ, M. A. (2010), *Saul Bass*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- FORD, R. (2019), *Web Design. The evolution of the Digital World 1990-Today*. Colonia: Taschen.
- GARFIELD, S. (2011), *Es mi tipo: un libro sobre fuentes bibliográficas*, Barcelona, Taurus.
- GODFREY, J. (2009), *Bibliographic. 100 libros clásicos del diseño gráfico*, Barcelona, Acanto.
- GUBERN, R. (1997), *Medios icónicos de masas*, Madrid, Historia 16.
- HELLER, S.; VIENNE, V. (2012), *100 Ideas que cambiaron el diseño gráfico*, Barcelona, Blume.
- HOLLIS, R. (2000), *El diseño gráfico: una historia abreviada*, Barcelona, Destino.
- MEGGS, P. B. (2000), *Historia del diseño gráfico*, México, McGraw Hill.
- PACTH, O. (1987), *La miniatura medieval*, Madrid, Alianza Editorial.
- POULIN, R. (2012), *El lenguaje del diseño gráfico*, Barcelona, Promopress.
- SATUÉ, E. (2002), *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Alianza.

- SATUÉ, E. (2011), *El factor diseño*, Madrid, Alianza.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido. 1º CURSO	
Contenido 1	
Objetivos	Criterios de evaluación
1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.	1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.
Contenido 2	
El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico	
Objetivos	Criterios de evaluación
3. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.	2. Identificar tendencias y autores significativos del arte y del diseño gráfico y realizaciones de referencia. 3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
Contenido 3	
Evolución general de las artes plásticas bidimensionales. Autores, técnicas y obras relevantes. Aportaciones significativas e influencias en el diseño gráfico	
Objetivos	Criterios de evaluación
2. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.	4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.
Contenido 4	

<p>Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos. 5. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas. 8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>

<p>Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido. 2º CURSO</p>	
<p>Contenido 1</p> <p>Concepto y función social de las artes plásticas y las manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
<p>Contenido 2</p> <p>El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico</p>	
<p>Objetivos</p> <p>3. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Identificar tendencias y autores significativos del arte y del diseño gráfico y realizaciones de referencia. 3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.</p>

<p>Contenido 3</p> <p>Evolución general de las artes plásticas bidimensionales. Autores, técnicas y obras relevantes. Aportaciones significativas e influencias en el diseño gráfico</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artesplásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.</p>
<p>Contenido 4</p> <p>Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Analizar el recorrido histórico, formaly tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.</p> <p>5. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráficoen base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas,tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico eidentificar autores significativos.</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentesoportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.</p> <p>9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
<p>Contenido 5</p> <p>Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico</p>	
<p>Objetivos:</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>Criterios de evaluación:</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las</p>

	aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.
Contenido 6	
Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo	
Objetivos:	Criterios de evaluación:
<p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.</p> <p>9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
Contenido 7	
Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo	
Objetivos:	Criterios de evaluación:
<p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.</p> <p>8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.</p>

Cronograma
Los contenidos generales mínimos establecidos por la legislación para la organización de la materia de Historia del diseño gráfico son los que acaban de desglosarse en las tablas anteriores. También se aporta el desarrollo pormenorizado de los contenidos en base a las unidades didácticas con criterio cronológico en las que se dividen los dos cursos escolares de los que se conforma el ciclo. Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
1º CURSO
Evaluación parcial 1º curso
UNIDAD 1

Concepto y función social de las artes plásticas y las manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
UNIDAD 2
Manifestaciones pictóricas de la Prehistoria y primeros signos gráficos.
UNIDAD 3
Evolución de las manifestaciones artísticas y gráficas en las culturas antiguas: Mesopotamia y Egipto
UNIDAD 4
Símbolos, iconografía y formas gráficas en la civilización grecolatina
1ª Evaluación final ordinaria 1º curso
UNIDAD 5
La imagen medieval. Los manuscritos iluminados en Europa y fuera de Europa.
UNIDAD 6
El Renacimiento. La imprenta y los genios de la pintura
UNIDAD 7
La plástica del barroco.
UNIDAD 8
El lenguaje visual del siglo XVIII y XIX: Neoclasicismo y Romanticismo
2º CURSO
Evaluación parcial 2º curso
UNIDAD 9
La imagen y el diseño gráfico derivado de la Revolución Industrial.
UNIDAD 10
El Art Nouveau.
UNIDAD 11
Aproximación a las vanguardias. Diseño de vanguardias.
UNIDAD 12
La Bauhaus y el diseño como arte total.
1ª Evaluación final ordinaria 2º curso
UNIDAD 13
El diseño gráfico de mitad de siglo XX
UNIDAD 14
Orígenes de Internet y desarrollo de las páginas web.
UNIDAD 15
Las nuevas tecnologías en el arte. Arte digital.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación				
Indicadores	Establecidos en:	Mínimos	Observación directa	Pruebas escritas	Tareas de seguimiento	Visitas a exposiciones
	<i>Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).</i>					
	1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.					
	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo					

Indicadores	XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.					
	2. Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.					
Indicadores	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las	M				

Indicadores	producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.					
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				

Indicadores	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M					
	b) Contextualizar cultural e históricamente un estilo gráfico o un autor determinado para poder comprender de manera global su importancia y relevancia.						
4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.							
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M					
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M					
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M					
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M					
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación						

Indicadores	audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.					
	5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.					
Indicadores	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					

	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las	M				

	producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.						
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los					

<p>estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX</p> <p>d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX</p> <p>d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad</p> <p>e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.</p>					
7. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico- artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.					
<p>Indicadores</p>	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M			
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación	M			

Indicadores	al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	f) Intervenir en las clases explicando los puntos de vista, tanto propios como ajenos, con corrección y empleando los términos adecuados e idóneos.					
	8. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.					
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					

	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					

Se evaluará de una forma continua e integradora, evaluando no sólo los contenidos, sino también la evolución seguida en la adquisición de destrezas y capacidades.

- **Prueba objetiva/cuestionario.** El examen será tipo test, realizándose en clase al final de cada unidad. Recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos anteriormente. El modelo de exámenes será uniforme a lo largo del curso escolar. Si el alumno no realizara o superara estas pruebas objetivas tendrá que realizarlos en recuperación.
- **Tareas de seguimiento,** recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos anteriormente. Las tareas de seguimiento deben entregarse en la fecha estipulada, no admitiéndose en fechas posteriores salvo

causa justificada. A este instrumento corresponderá una rúbrica objetiva para observar los indicadores logrados.

- **Visitas a exposiciones.** Se desarrollará un trabajo anterior y posterior en el aula. A este instrumento corresponderá una rúbrica objetiva para observar los indicadores logrados.

3.2 Criterios de calificación

- La **evaluación será continua** y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.
- La calificación final del módulo vendrá determinada por los siguientes bloques de tareas, que son equivalentes a estas ponderaciones:
 - Cuestionarios: hasta 5 puntos. Realización obligatoria.
 - Proyectos: hasta 5 puntos.
- Cada uno de los indicadores de las pruebas escritas o los trabajos podrá ser calificado según la escala del 0 al 10, siendo el 0 la calificación para los indicadores nunca conseguidos y el 10 para los siempre conseguidos.
- En la escala de puntuación de los indicadores se podrán incluir decimales si así lo considera el profesor.
- En ningún caso podrá sumarse la nota de los bloques anteriores si uno de ellos figura como suspenso o no realizado.
- Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados. Los indicadores que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- En el caso de que un alumno obtuviera una calificación superior a 4 en la primera o la segunda evaluación, podrá decidir no realizar la recuperación pertinente y esperar a que la media del total de las pruebas y los trabajos sea mayor de 5. En caso de que la media entre la 1^a y la 2^a evaluación sea inferior a 5, el alumno deberá recuperar la evaluación de calificación inferior a 5.
- Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
- En lo que respecta a los trabajos, aquellos no presentados en fecha y lugar establecidos serán calificados con un 0.

- El alumno que no lo entregue en los plazos establecidos deberá entregar en convocatoria ordinaria o extraordinaria calificándose como APTO o NO APTO.
- Si algún alumno o alumna es sorprendido empleando cualquier método físico o electrónico para copiar en cualquiera de las pruebas propuestas, será expulsado del examen y dicha prueba tendrá inmediatamente una calificación de 0. Inmediatamente perderá el derecho a la evaluación continua de estar en una prueba parcial. Además, se le aplicarán todas las medidas recogidas en las normas de organización y funcionamiento del centro.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El punto 4 de esta programación didáctica será comunicado a todo el alumnado del módulo mediante su publicación en Google Classroom que todo el grupo tiene acceso desde comienzo del curso, donde al mismo tiempo estará subido todo el material aportado al alumnado a lo largo del curso.

A cada examen o prueba escrita le seguirá una sesión lectiva en la que se entregarán los exámenes al alumnado del curso para su evaluación conjunta con el docente. En estas sesiones se analizará las respuestas correctas a las diferentes cuestiones de la prueba, de cara a que el grupo pueda autoevaluar su nivel de adquisición de los contenidos del módulo.

3.4 Criterios de recuperación

A los cuestionarios/tareas y trabajos no superados de la evaluación parcial les corresponderá una PRUEBA OBJETIVA de recuperación, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones, pueda recuperar la materia.

Para los alumnos que no superen alguna evaluación se les volverá a evaluar poco después del final de la misma, mediante una prueba escrita. Además, para recuperar la evaluación suspensa y poder realizar la prueba escrita, los alumnos deberán presentar las actividades propuestas como refuerzo y recuperación.

La prueba escrita final que servirá para las recuperaciones será realizada, también, por los alumnos con evaluaciones positivas. La prueba se formulará con la misma tipología que en el curso. Servirá para poder mejorar la calificación, pero en ningún caso podrán suspender el módulo. Se deberán realizar las actividades de recuperación que el profesor proponga y su presentación será requisito imprescindible para aprobar el módulo.

Si las faltas de asistencia superan el 20% el profesor no dispondrá de los datos suficientes para la evaluación continua y deberá presentarse al examen ordinario, para evaluarse de todos los contenidos, destrezas y capacidades del módulo. Esta prueba será de carácter similar a la realizada para la evaluación. Además, se le exigirán trabajos de investigación que persigan los objetivos mínimos en la fecha estipulada por el profesor.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Aquellos alumnos con módulos pendientes, tendrán que hacer unas pruebas escritas para superar el módulo, acompañado con las entregas de trabajos, que el profesor pedirá al alumno/a.

- Prueba escrita final: se avisará con suficiente tiempo de antelación, antes de terminar con la 1º fase ordinaria. El examen contendrá todos los contenidos dados durante el curso anterior, siendo muy similar a los hechos durante las parciales del curso.
- Trabajos individuales: se pedirá al alumno/a la entrega de todos los trabajos requeridos durante el curso, junto a los trabajos de investigación.

Se puede dar el caso, que el alumno no alcance a una media total de un 5, sumando las medias de todos los apartados. Siempre que el alumno obtenga un mínimo de 4 en las pruebas escritas, se puede plantear un trabajo de refuerzo para superar el módulo.

Es obligatorio realizar una prueba escrita final, y la entrega de todos los trabajos pedidos durante el curso, incluidos el de investigación. Además de algún trabajo más, si se viese la necesidad, para madurar el contenido de aprendizaje del alumno.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
1. Visita a exposiciones en Albacete	Según la exposición	C.F.G.M. APGI C.F.G.S. Gráfica Impresa	Ficha informativa.
2. Visita a un centro monumental cercano: Valencia, Cuenca, Murcia, etc	Dependiendo del desarrollo del ciclo	C.F.G.S. Proyectos y Dirección de obras de decoración C.F.G.S.	Ficha informativa.
3. Visita-Taller Fundación Antonio Pérez. San Clemente.	Pendiente de fecha por la fundación.	Amueblamiento Bachillerato	Ficha informativa.
4. Visita a Madrid: Exposición Biblioteca Nacional, grabados de Goya, MAN, etc.	Diciembre, Abril-Mayo		Ficha informativa.

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018). De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Hay que destacar que dado el nivel educativo en el que nos encontramos y sus especiales peculiaridades no es excesivamente frecuente encontrar alumnado con necesidades educativas específicas especialmente graves o severas y que por tanto requieran la adopción de medidas profundas como pueden ser las ACI (Adaptaciones Curriculares Individualizadas de tipo significativo; en elementos del diseño curricular como objetivos, contenidos, y criterios de evaluación).

El carácter abierto y flexible del currículo tiene por objeto atender a la diversidad del alumnado, posibilitando niveles de adaptación curricular a las condiciones específicas de cada alumno o alumna. La planificación de la programación debe tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades educativas con unas finalidades básicas:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de socialización y autonomía de los alumnos y alumnas.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.

Los materiales, actividades, y propuestas metodológicas que hemos planteado están pensados para trabajarlos de distintas formas y prever diferentes niveles de adquisición según las necesidades o peculiaridades del momento y del grupo clase.

Además, el diseño de las actividades se ha realizado para que sean accesibles a la diversidad del alumnado, pudiendo estos alcanzar diferentes niveles de adquisición o participación en las diversas tareas. Su enfoque participativo y motivador está dirigido a provocar un interés por la materia, que trascienda el ámbito del módulo o el centro y que así se sigan reforzando o ampliando los objetivos perseguidos por la presente programación.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Con la evaluación de la práctica educativa se pretende la mejora de la calidad de la enseñanza. Para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza se establece la elaboración del Plan de

Evaluación. Esta evaluación será sobre el Proyecto Curricular del Centro, sobre las Programaciones Didácticas y sobre el propio docente.

En cuanto al proceso de enseñanza, se pueden evaluar elementos del proceso como adecuación de los objetivos, validez de los contenidos y secuenciación, la idoneidad de las actividades, medios didácticos, recursos y situaciones de aprendizaje utilizados, la eficacia de los criterios y técnicas de evaluación programadas o la pertinencia de las medidas de atención a la diversidad adoptadas. De igual modo se pueden evaluar el propio proceso respecto a la motivación que se ha utilizado y en qué momentos, el ambiente de trabajo en clase, el grado de satisfacción en las relaciones humanas, tanto entre alumnos como entre profesor y alumnos/as, el tipo y el grado de participación, la interacción en la realización del proceso o la coordinación entre los profesores de un mismo ciclo, así como entre los profesores de un mismo Departamento y Equipo Educativo.

Es importante, que además de que el docente evalúe su propio proceso de enseñanza, que el alumnado también participe. Para ello, además de hablar con ellos regularmente para atender a sus sugerencias y propuestas, se facilita un cuestionario anónimo para que hagan sus aportaciones. Este se facilitará al alumnado a través de la aplicación Google Docs y se realizará tres veces en el curso escolar, en mitad de cada evaluación.

Se puede utilizar como autoevaluación del propio docente y como coevaluación por parte de los alumnos.

Los diferentes apartados se evaluarán del siguiente modo:

1 (Nunca), 2 (Pocas veces), 3 (Casi siempre), 4 (Siempre)

1. PLANIFICACIÓN		1	2	3	4
1	Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia el Proyecto Curricular de Etapa.				
2	Planteo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las competencias que el alumnado debe conseguir				
3	Selecciono y secuencio los contenidos con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos				
4	Adopto estrategias y programo actividades en función de las competencias, de los distintos tipos de contenido y de las características del alumnado				
5	Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustado lo más posible a las necesidades e intereses del alumnado				
6	Establezco, de lo modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación				

7	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado					
Observaciones y propuestas de mejora						

2. REALIZACIÓN					
Motivación inicial de los alumnos		1	2	3	4
1	Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad				
2	Planeo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar				
Motivación a lo largo de todo el proceso		1	2	3	4
3	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado				
4	Comunico la finalidad de los aprendizaje, su importancia, funcionalidad, aplicación real.				
5	Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.				

Presentación de los contenidos		1	2	3	4
6	Relaciono los contenidos y actividades con los conocimientos previos del alumnado.				
7	Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (índice, mapas conceptuales, esquemas, etc.)				
8	Facilito la adquisición de nuevos contenidos intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.				

Actividades en el aula		1	2	3	4
9	Planteo actividades variadas, que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas				
10	En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajo en grupo				

Recursos y organización del aula		1	2	3	4
11	Distribuyo el tiempo adecuadamente (Un tiempo de exposición y el resto para las actividades que se deben realizar en clase)				

12	Adopto distintos agrupamientos en función de la tarea a realizar, controlando siempre que el clima de trabajo sea el adecuado				
13	Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, etc.), tanto para la presentación de contenidos como para la práctica del alumnado				

Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas del alumnado		1	2	3	4
14	Compruebo que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo verbalizar el proceso, etc,...				
15	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas y me aseguro la participación de todos/as.				

Clima del aula		1	2	3	4
16	Las relaciones que establezco con el alumnado dentro del aula son fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias				
17	Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todo y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas				
18	Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sugerencias y aportaciones				

Seguimiento/control del proyecto de enseñanza-aprendizaje		1	2	3	4
19	Revisto y corrojo frecuentemente los contenidos y actividades propuestas dentro y fuera del aula				
20	Proporciono información al alumnado sobre ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas				
21	En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten la adquisición				
22	En caso de objetivo suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición				

Atención a la diversidad		1	2	3	4
23	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje				
24	Me coordino con el Equipo Técnico Provincial de la delegación Territorial, para modificar contenidos, actividades, metodología, recursos, etc. Y adaptarlos al alumnado con NEAE				

Observaciones y propuestas de mejora

3. EVALUACIÓN		1	2	3	4
1	Tengo en cuenta el procedimiento general de evaluación de los aprendizaje de acuerdo con la legislación				
2	Aplico criterios de evaluación y criterios de calificación en cada una de las unidades de acuerdo con la programación				
3	Realizo la evaluación inicial a principio de curso				
4	Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos				
5	Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información sobre el alumnado				
6	Habitualmente, corrojo y explico los trabajos y actividades del alumnado y doy pautas para la mejora de su aprendizaje				
7	Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad del alumnado, de los contenidos,....				
8	Utilizo diferentes medios para informar (sesiones de evaluación, boletín de información, entrevistas) de los resultados de evaluación				

Observaciones y propuestas de mejora

Albacete, a 10 de octubre de 2025

Fdo.: M^ª Dolores López Picazo

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_1º / 2º APGI

Módulo_ Medios informáticos

Profesoras_ Ana escribano Navarro / Amelia Velasco González

Departamento_ Comunicación gráfica y audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- ' Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- ' Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- ' Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).
- ' Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Medios Informáticos	300	6	6	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Según lo establecido en el orden que establece el currículo del Ciclo Formativo de Grado Medio Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, se debe formar a un profesional capaz de colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto, interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes, realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas, seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráfico interactivos, saber ejecutar, normalizar y compatibilidad la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

El módulo se imparte en el primer y segundo curso, durante el primer curso, se incide en la introducción a los equipos informáticos, manejo del sistema operativo y el software propio de diseño gráfico.

En el segundo curso, se profundiza en los programas de diseño orientados a la maquetación y a productos digitales interactivos, repartiéndose el software específico de la especialidad.

Dado que los medios informáticos orientados al diseño web están en continua evolución, el módulo se basará en el estudio de la actualidad web, selección del software de interés y su estudio con la colaboración, el trabajo en grupo y el autoaprendizaje por parte de los alumnos. Siendo una característica diferencial común a todos los medios digitales la constante evolución de estos, por lo que se encaminara al alumnado a una investigación continua y a una adaptación permanente.

El alumnado de este ciclo es diverso, en pocos casos proceden de otros ciclos o de un bachillerato inacabado, pero en su mayoría provienen de obtener el graduado en Educación Secundaria Obligatoria, muchos de ellos con el objetivo de realizar un ciclo de grado superior.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Medios Informáticos se realiza según la siguiente distribución:

1º APGI

Horas semanales	6 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
2 horas LUNES	11:30_13:20	PC2 /PC4
2 horas JUEVES	10:05_11:00 / 11:30_12:25	PC3/PC4
2 horas VIERNES	12:25_14:15	PC2 /PC4

2º APGI

Horas semanales	6 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
2 horas LUNES	8:15_10:05	DISEÑO 2
2 horas MARTES	10:05_11:00 / 11:30_12:25	DISEÑO 2
2 horas JUEVES	8:15_10:05	DISEÑO 2

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º APGI

Evaluación parcial	22 ENERO
Primera evaluación final ordinaria	28 MAYO
Segunda evaluación final ordinaria	18 JUNIO

2º APGI

Evaluación parcial	18 DICIEMBRE
Primera evaluación final ordinaria	22 ABRIL
Segunda evaluación final ordinaria	15 JUNIO

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Sesiones de dos períodos continuos, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

2.2 Materiales y recursos didácticos

1º APGI / 2º APGI

En todo momento se intentará aprovechar al máximo los recursos de que dispone el Centro:

- Material audiovisual e informático: aula con pizarra digital.
- Material de documentación: conexión a internet. (Conexión inestable)
- Materiales curriculares: bibliografía, relación de sitios web, vídeos, imágenes y presentaciones.
- Gestión de recursos e información:
1er curso y 2º curso:
Plataforma digital. Classroom. Correo electrónico.

La comunicación con el alumnado será a través de la Plataforma Educamos CLM/Delphos, para comunicaciones oficiales y Google/Classroom para el desarrollo habitual del módulo.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)*, tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos. 8. Producir archivos digitales para la edición web.	1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual. 3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia. 5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web. 7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
Contenido 2	

<p>El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
<p>Contenido 3</p> <p>Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.</p> <p>5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.</p> <p>6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p>	
<p>Contenido 4</p> <p>Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.</p> <p>7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
<p>Contenido 5</p> <p>Hardware interno y externo. Elementos y utilización.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.</p>

	2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
Contenido 6	
Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos. 8. Producir archivos digitales para la edición web.	
Contenido 7	
Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Tipografía digital.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.	
Contenido 8	
Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.	

Contenido 9	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.</p> <p>5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p>	<p>4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p> <p>7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
Cronograma	
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>	
1º APGI	
Evaluación parcial	
<p>UD01_Accercamiento al mundo digital: pasado, presente y futuro de la informática <i>Transversal</i></p> <p>UD04_El ordenador: hardware y software, periféricos. <i>Transversal</i></p>	
<p>UD02_Imagen vectorial. Software específico. Fundamentos.</p> <p>UD03_Imagen bitmap. Software específico. Fundamentos.</p>	
<p>UD05_Prototipado de entornos web apoyándose en la imagen bitmap y vectorial.</p>	
1ª Evaluación final ordinaria	
<p>UD05_Prototipado de entornos web apoyándose en la imagen bitmap y vectorial.</p> <p>UD06_Imagen bitmap. Software específico. Aplicaciones a proyectos web.</p>	
<p>UD07_Imagen vectorial. Software específico. Aplicaciones a proyectos web.</p>	
<p>UD08_Integración práctica: Proyecto final</p>	
2º APGI	
Evaluación parcial	
<p>UD02_Software de creación de elementos interactivos aplicados a la web.</p> <p>UD03_Software de presentación de proyectos.</p>	
<p>UD04_Publicaciones digitales. Boletines, redes sociales y comunicación.</p> <p>UD05_Software para SEO.</p>	
1ª Evaluación final ordinaria	
<p>UD05_Software para SEO.</p>	
<p>UD06_Obra final: apoyo al desarrollo de documentos/ archivos.</p>	
<p>UD07_Obra final: apoyo a la elaboración del sitio web.</p>	

Esta programación didáctica está comprometida en el Proyecto de centro, participando en el Plan de Internacionalización (Erasmus+), el Plan de Lectura y el Plan de Igualdad del mismo.

Desde el módulo de Medios Informáticos se fomentará el uso responsable y colaborativo de las tecnologías, la lectura y comprensión de textos técnicos, y la igualdad de oportunidades en el ámbito digital.

Asimismo, se propondrán en el aula y se participará en todas aquellas actividades que desde el centro añadan a los contenidos desarrollados en el aula, contribuyendo al desarrollo de competencias técnicas, comunicativas en un contexto inclusivo y europeo.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Estos son los instrumentos de evaluación utilizados en la evaluación:

- | Instrumentos de observación: se valorará la participación, la atención, el trabajo, el autoaprendizaje, la ayuda a los compañeros y a las profesoras, así como el respeto al medio ambiente, al centro y a sus recursos materiales e inmateriales.
- | Actividades / Prácticas / Proyectos: Se realizarán actividades prácticas que serán parte fundamental en la calificación. Los alumnos conocerán previamente los criterios de evaluación de las mismas. Estas actividades serán generalmente individuales, pero se contemplan propuestas de trabajo grupales.
- | Pruebas teórico-prácticas: a lo largo de las sesiones se realizarán pruebas teórico-prácticas con o sin ordenador cuyo aprobado, en el caso de haberlas, será necesario para la superación del módulo.

Criterios de evaluación					
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación		
			Instrumentos de observación	Actividades / Prácticas	Pruebas teórico-prácticas
1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.					
	Valora la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual		x		

2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.						
	Conoce el equipamiento informático, componentes y sistemas.		x	x	x	
	Maneja de forma autónoma los diferentes sistemas operativos.		x	x		
3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.						
	Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño	M	x	x	x	
	Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuestas		x	x	x	
4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.						
	Conocer las características y diferencias de los formatos de imagen digital vectorial y bitmap.	M	x	x	x	
5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.						
	Cumple la metodología de trabajo y las normas de presentación		x	x	x	
	Aprovecha y explota las posibilidades del software para la producción de archivos		x	x	x	
	Cumple los requisitos técnicos establecidos	M		x	x	
	Cumple los requisitos formales establecidos			x	x	
6. Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.						
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual.	M	x	x	x	

	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades		x	x	x	
	Los contenidos de las actividades se adecuan a la propuesta.			x	x	
7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.						
	Utiliza adecuadamente los recursos y posibilidades que las aplicaciones específicas para los procesos de edición web ofrecen.	M	x	x		
8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.						
	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo	M	x	x	x	
	Investiga y resuelve problemas de forma autónoma		x	x	x	

3.2 Criterios de calificación

La evaluación será continua y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, detectando y corrigiendo las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

1er curso:

- | 30% Pruebas teórico –prácticas En caso de realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de los mismos pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- | 70% Actividades / Prácticas / Proyectos.

2º curso:

- | 30% Pruebas teórico –prácticas En caso de realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de los mismos pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- | 70% Actividades / Prácticas / Proyectos.

Esta calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:

- | Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1 cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.

- | De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- | Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad, cada indicador tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.
- | Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico/práctica de los contenidos impartidos a mitad del cuatrimestre.
- | Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica, en el caso que la hubiese, para superar la evaluación.
- | No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de la profesora.
- | Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
- | Cualquier copia o plagio en las actividades o pruebas teórico/prácticas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

A lo largo del curso el alumno estará informado de la evolución de sus actividades, implicando al alumnado el proceso evaluador con la incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación.

Tras las pruebas teórico/prácticas se dedicará una sesión a la corrección de esa prueba.

3.4 Criterios de recuperación

El alumnado que no haya superado alguna de las evaluaciones podrá presentarse a esa parte correspondiente en la 1º convocatoria ordinaria final, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes y la realización de una prueba teórico/práctica.

De no superarse esta evaluación, en el periodo entre la 1ª evaluación ordinaria final y la 2ª evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo.

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación.

Proceso de evaluación. En el Artículo 5.: La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.

Atendiendo a dicha orden, el alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico -práctica tanto en la 1ª evaluación ordinaria final como en la 2ª evaluación ordinaria final, que contempla todos los contenidos mínimos del módulo.

Al ser un módulo teórico/práctico, los indicadores de observación no se podrán recuperar, siendo estos un 30%.

El alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1^a evaluación ordinaria final como en la 2^a evaluación ordinaria final, que contempla todos los contenidos mínimos del módulo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No hay alumnado pendiente.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine	Octubre. Filmoteca		
Asistencia a la presentación de Proyectos Finales	Diciembre / Junio		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

De cara a la evaluación de dicho alumnado, en caso de que lo hubiera, se tendría en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se seguirán las instrucciones dadas por el Departamento de Orientación.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

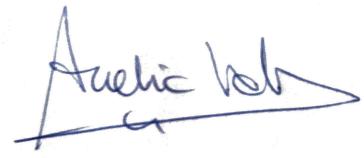
Posterior a la evaluación parcial, se hará un seguimiento del alumnado con el fin de recabar información sobre su percepción del proceso de enseñanza y la práctica docente.

De igual modo, al cierre del curso, se realizará una encuesta final orientada a valorar de forma global el desarrollo del proceso formativo y de la práctica docente.

Albacete, a 17 de octubre de 2025



Fdo.: Ana Escribano Navarro



Fdo.: Amelia Velasco González

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso 1º y 2º

Módulo Asistencia al Producto Gráfico Interactivo _ APGI

Profesor/a Laura Marcela Carrascal Escribano _ Raúl Torres González

Departamento

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*
- | 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.

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Multimedia	300	5	7	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

En el marco del Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593], se establece el objetivo básico del currículo: atender a las actuales necesidades de formación de técnicos en programas de edición web y en producción, tratamiento y mantenimiento de elementos multimedia y productos gráficos interactivos en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

En el proyecto educativo del centro se describen las características del entorno social y cultural

del centro y del alumnado y las consecuencias educativas que se derivan de las mismas:

Las Escuelas de Arte, siete en el conjunto de la comunidad de Castilla-La Mancha, son centros públicos de enseñanzas artísticas. En concreto, las enseñanzas que se imparten en las Escuelas de Arte son las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y los estudios superiores de diseño. En las Escuelas de Arte de nuestra comunidad se imparte, además, el bachillerato en la modalidad de Artes. Encauzar y fomentar las inquietudes y las expectativas artísticas de muchos estudiantes, así como preparar profesionales de calidad en el desempeño de sus labores creativas son los retos a acometer.

La Escuela de Arte Albacete inició su actividad el curso 2007-2008. Al ser el único centro de toda la provincia en el que se imparten las enseñanzas profesionales referidas, su área de influencia es, directamente, tanto la ciudad de Albacete como su provincia; e indirectamente, las provincias limítrofes. Esto, además, se ve favorecido por la estratégica posición peninsular de la ciudad (al sureste de La Mancha, entre el centro y el levante) y la buena, frecuente y rápida comunicación que hay tanto por carretera como por ferrocarril. Gracias a las comunicaciones y al entramado tanto comercial como agrícola, ganadero e industrial, Albacete es la ciudad castellano-manchega con más habitantes. Es, en definitiva, una ciudad con gran proyección de futuro, lo que ha favorecido la consolidación y el crecimiento de las enseñanzas artísticas.

La Escuela de Arte está situada en la ciudad junto a la Casa de la Cultura José Saramago, uno de los referentes culturales donde gente de diferentes edades e intereses participan en una gran variedad de actividades que se programan cada año. También hay un centro comercial en la zona que reúne gente y clientes de toda la ciudad. Sin embargo, la Escuela de Arte está muy cerca de una de las zonas más pobres de la ciudad causando problemas como rotura de elementos del edificio, suciedad, robos, etc. y que pueden interferir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro centro.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa, así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso.

Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter

profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

En definitiva, la Escuela de Arte Albacete está obligada a impartir una enseñanza de calidad que responda, como ya se ha indicado, a las expectativas artísticas del alumnado de la ciudad y provincia.

En los últimos años hemos asistido a un considerable auge de los espacios web. La producción de recursos multimedia se ha ido orientando cada vez más hacia la web y los dispositivos móviles. En la publicación de contenidos en Internet la opción más clásica ha sido la edición de páginas web, sin embargo, esta práctica está cayendo en desuso a favor del empleo de un sistema de gestión de contenidos que permite fácilmente la edición en línea. Estas soluciones se imponen porque descentralizan la gestión y facilitan el trabajo colaborativo. Otras opciones de publicación son las redes sociales como Twitter, Facebook, Instagram, etc.

En el módulo "Multimedia" el propósito es la formación en los procedimientos básicos para la creación de contenidos multimedia adaptados a la web. Se trata de preparar y optimizar recursos de tipo texto, imagen, audio o vídeo con una adecuada relación peso/calidad, algo importante en Internet, y que pueden publicarse en una página HTML, un gestor de contenidos CMS, una red social o bien servir de base para construir objetos o contenidos más complejos utilizando herramientas de edición general (Suite de Adobe).

Este módulo pretende aportar pistas para afrontar un proceso creativo completo. El proceso de trabajo supone la producción de recursos multimedia (léase fotografías o vídeos de la cámara digital, pistas de audio, grabación de una locución, etc), para luego tratar el material, es decir hacer la postproducción en formatos adecuados según sean las necesidades. Estas piezas multimedia se pueden publicar en un servicio Web 2.0 para finalmente integrarlas en una e plataformas en línea.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Multimedia se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º Curso (desdoble) 1º Curso A	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Lunes	8:15 a 10:05	PC4
Miércoles	12:25 a 13:20	Plató 2
Viernes	8:15 a 10:05	Audiovisuales

Horas semanales	1º Curso (desdoble) 1º Curso B	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Martes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Audiovisuales
Miércoles	8:15 a 9:10	Audiovisuales
Jueves	8:15 a 10:05	Teórica 9

Horas semanales	2º Curso	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Lunes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Plató 2
Martes	12:25 a 14:15	Audiovisuales
Jueves	13.20 a 14.15	Audiovisuales
Viernes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Audiovisuales

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º APGI

Evaluación parcial	22 enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio

2º APGI

Evaluación parcial	18 diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio

2. Metodología didáctica

La metodología de trabajo se desarrollará utilizando el método expositivo para impartir contenidos teóricos, el visionado de material audiovisual y la realización de ejercicios prácticos durante las sesiones de clases.

Herramienta digital para cuestiones académicas: EducamosCLM y Classroom de Gsuite de la Escuela de Arte. Se utiliza la plataforma virtual Google Classroom como Aula virtual del curso. La plataforma

en línea recogerá el material teórico del curso, las actividades propuestas y los trabajos que el alumnado entrega en formato digital. La corrección de los trabajos del alumnado se devuelve, a través de esta plataforma en línea al alumnado. El alumnado recibe la devolución de sus trabajos a través de comentarios y valoraciones realizadas a su proceso de trabajo y sus resultados. La plataforma virtual también funciona como tablón de comunicación de anuncios importantes para el curso y de este modo facilita la comunicación alumnado – profesorado.

El correo electrónico se utiliza para estar en contacto permanente con el alumnado y así poder atender sus necesidades. Existen dos correos electrónicos como canal de comunicación: EducamosCLM para comunicados oficiales con alumnos y familias de menores de edad y el correo del profesorado de Gsuite de la Escuela de arte.

Metodologías docentes	Descripción
Método expositivo	El profesor expondrá y explicará los contenidos teóricos en clases magistrales.
Método demostrativo	El profesorado demuestra y explica los ejercicios relacionados con los programas de tratamiento de imagen digital.
Visionados de material audiovisual.	Ánalisis crítico de productos audiovisuales de diversa índole y que versen sobre diversos temas. Gif, podcast, animaciones, vídeos, publicidad, cine, etc.
Realizaciones prácticas o actividades	Podrán tener carácter individual o en grupo. La dinámica de las actividades será activa teniendo el alumno/a el protagonismo. Se realizarán actividades variadas: <ol style="list-style-type: none">1. Ejercicios prácticos2. Prácticas en plató de audiovisuales y en cabina de sonido3. Debates4. Ejercicios escritos de carácter reflexivo5. Trabajos de investigación6. Presentación de temas por parte del alumnado7. Trabajos colaborativos8. Búsqueda de información9. Proyectos. Evaluación de procesos de trabajo y de resultados.
Bibliografía	El profesorado propone bibliografía de referencia que permite ampliar los contenidos tratados en las clases teóricas.
Exámenes	Se recogerán los contenidos impartidos en exámenes de control de lo aprendido. Los exámenes pueden ser de carácter teórico, prácticos o teórico-prácticos.

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

El módulo de “Multimedia I” se desarrolla en 5 sesiones, de 55 minutos cada una. Las sesiones tienen frecuencia semanal y se organizan en tres días a la semana. Siendo impartidas las sesiones en diversas aulas, audiovisuales, plató 2, PC4 y teórica 9. En sesiones puntuales se piden horas para hacer prácticas en la cabina de sonido. El número total de alumnado es de 20 alumnos/as y hay desdoble según la normativa para los módulos prácticos.

El módulo de “Multimedia II” cuenta con un número de alumnos/as de 15 estudiantes. El módulo se desarrolla en 7 sesiones, de 55 minutos cada una. Las sesiones tienen frecuencia semanal y se organizan en cuatro días a la semana. Las sesiones se imparten en distintos espacios, el plató 2 y audiovisuales. En sesiones puntuales se piden horas para hacer prácticas en la cabina de sonido.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Para desarrollar correctamente la programación dispondremos de los siguientes recursos:

- Recursos tecnológicos del centro:
 - Plató de audiovisuales provista de equipo de producción audiovisual para impartir los contenidos prácticos: cámara de vídeo, trípode, fuentes de iluminación, estabilizadores, fondo chroma key y otros accesorios como filtros, pantallas reflectantes y difusores. Proyector y altavoces para impartir los contenidos teóricos.
 - Aulas interconectadas en red y con acceso a Internet; acceso a licencias del paquete Adobe para el alumnado, estos programas informáticos originales son necesarios para el desarrollo de las unidades didácticas: programas de edición, tratamiento y retoque de imagen de vídeo digital.
 - Pizarra digital.
 - Cabina de sonido: cabina insonorizada profesional equipada con un monitor mackie cr5-x pareja, cuatro micrófonos dinámicos prodipe tt-1, un micrófono condensador prodipe st-1, cuatro auriculares estudio roland rh5, una mesa de mezclas el audio kt08up, un amplificador, auriculares oqan qha-4, una interface audio roland rubix 44, cuatro pies micro sobremesa on stage ds7425, cuatro cables micro xlr-xlr 3m.
- El siguiente software:
 - Retoque fotográfico: Adobe PhotoShop.
 - Animación: Adobe After Effects
 - Edición y montaje: Adobe Premiere Pro
 - Edición de sonido: Adobe Audition
 - Tratamiento de archivos: Adobe Media Encoder
- Medios de comunicación:
 - Correo electrónico institucional de la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha.

- Correo electrónico de los profesores, que pertenecen a un correo electrónico institucional del centro.
- Plataformas digitales:
 - Plataforma EducamosCLM.
 - Google Classroom.
- Material didáctico:
 - Textos y apuntes sobre los contenidos de cada unidad.
 - Bibliografía específica.
 - Material audiovisual adecuado a los contenidos (películas, documentales, spots publicitarios, vídeos, animaciones, gif, etc.).
 - Recursos online (como apps gratuitas, plataformas como google classroom, realidad aumentada, simplemind, genially, canvas, blogger, kahoot, padlet, symboloo, GoConqr, google site, youtube, Plickers, Instagram, etc.).

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos, objetivos, y criterios de evaluación establecidos en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el currículo de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo son expresados en el mismo orden y manera en el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014. Dichos contenidos, objetivos, y criterios de evaluación tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.

Objetivos

Los objetivos generales que deben alcanzar los alumnos/as para superar con éxito el módulo de “Multimedia” según el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre y el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014 son:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. 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.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.

Contenidos

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
6. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
7. Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación según el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre y el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014 son:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. 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.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.
6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
7. 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.
8. 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.

9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.

10. 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.

Estos contenidos han de impartirse en dos cursos académicos, proponiendo la siguiente secuenciación:

1er curso:

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
6. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.

Contenidos adicionales propios del docente especialista:

- Fundamentos físicos y perceptivos de la imagen. Similitud de la formación de la imagen en nuestra retina con la fotografía. Persistencia retiniana.
- La Fotografía.
- Nuevos medios de captación de imágenes como un dispositivo móvil. Resolución, y compresión apropiada.
- La vídeo-creación: La cámara de vídeo. Resoluciones. Formatos. Extensiones. Compresiones para internet de alta calidad.
- Lenguaje audiovisual: El espacio en el plano cinematográfico y su dimensión temporal. Tipos de planos fijos y móviles. Formatos. Forma fílmica. Narrativas. Composición. Géneros y estilos cinematográficos.
- El montaje audiovisual: conexiones temporales, técnicas, tipos, software.
- El guion.
- Introducción al sonido.

2do curso:

3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.

4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.

7. Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Contenidos adicionales propios del docente especialista:

- Procesos de preproducción, producción y posproducción.
- Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; producción; postproducción; promoción.
- Proyectos internacionales., Programa Erasmus+. Programa eTwinning.

1º Curso

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1 Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
Contenido 2 Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none">3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.4. 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.	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none">3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.4. 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.
Contenido 3 Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p>	<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p>
<p>Contenido 4 Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.</p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p>	<p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p>

2º Curso

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
<p>Contenido 5 La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Historia de la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.</p>	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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>	<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes</p>

	<p>contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p>
Contenido 6 Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.	
<p>Objetivos</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p>
Contenido 7 Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes</p>

	<p>contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>8. 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.</p> <p>9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.</p> <p>10. 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.</p>
<p>Contenido 8 Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; preproducción; producción; postproducción.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Desarrollar un proyecto desde la preproducción, la producción y la postproducción.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p> <p>8. 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.</p>

	<p>9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.</p> <p>10. 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.</p> <p>11. Desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera satisfactoria.</p>
Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+	
<p>Objetivos:</p> <p>1. Favorecer el desarrollo de la competencia intercultural, fomentando habilidades multiculturales, conociendo otras culturas europeas e incentivando la tolerancia.</p> <p>2. Fomentar el uso de una lengua extranjera.</p> <p>3. Favorecer el sentimiento de pertenencia a Europa.</p> <p>4. Fomentar el uso de transporte sostenible.</p> <p>5. Mejorar la competencia digital.</p> <p>6. Favorecer las relaciones interpersonales en un contexto internacional.</p> <p>7. Adquirir conocimientos sobre patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.</p> <p>8. Impulsar la participación ciudadana en la vida democrática.</p> <p>9. Producir y montar una exposición.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>12. Aprender de otros jóvenes pertenecientes a una cultura distinta a la española.</p> <p>13. Mejorar conductas y prácticas sostenibles.</p> <p>14. Aprender a viajar en transporte sostenible.</p> <p>15. Entablar relaciones interpersonales en un contexto internacional.</p> <p>16. Mejorar las habilidades en una lengua extranjera.</p> <p>17. Utilizar redes sociales y apps para difundir un proyecto.</p> <p>18. Conocer el patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.</p> <p>19. Internalizar el sentimiento de pertenencia a Europa.</p> <p>20. Mejorar la comprensión de la Unión Europea.</p> <p>21. Desarrollar una exposición en todas sus fases de manera satisfactoria.</p>

1º Curso

Cronograma
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

<p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>	
<p>Evaluación parcial 22 de enero 2026</p>	
<p>Septiembre</p>	
<p>Contenido 1 Multimedia, concepto y aplicaciones.</p>	
<p>Octubre</p>	
<p>Contenido 1 Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.</p>	
<p>Contenido 2 Elementos multimedia, particularidades. Imagen. (Fundamentos físicos y perceptivos de la imagen. Similitud de la formación de la imagen en nuestra retina con la fotografía. Persistencia retiniana. La Fotografía.)</p>	
<p>Noviembre</p>	
<p>Contenido 2 Imagen. (Lenguaje audiovisual: El espacio en el plano cinematográfico y su dimensión temporal. Tipos de planos fijos y móviles. Formatos. Forma filmica. Narrativas. Composición.)</p>	
<p>Diciembre</p>	
<p>Contenido 2 Imagen. (Géneros estilos cinematográficos.)</p>	
<p>Enero</p>	
<p>Contenido 2 Imagen, sonido, vídeo. (El montaje audiovisual: conexiones temporales, técnicas, tipos, software.) Vídeo. (El guion)</p>	
<p>1ª Evaluación final ordinaria 28 de mayo de 2026</p>	
<p>Febrero</p>	
<p>Contenido 2 Sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.</p>	
<p>Marzo</p>	
<p>Contenido 2 Nuevos medios de captación de imágenes como un dispositivo móvil. Resolución, y compresión apropiada. La vídeo-creación: La cámara de vídeo. Resoluciones. Formatos. Extensiones. Compresiones para internet de alta calidad.</p>	
<p>Abril</p>	
<p>Contenido 3 Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos. Introducción al sonido.</p>	
<p>Mayo</p>	
<p>Contenido 4 Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.</p>	

2º Curso

Cronograma	
	Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.
	Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
Evaluación parcial 18 de diciembre 2026	
Septiembre	
	Repaso de programas de edición de vídeo y tipos de archivos.
Octubre	
	Contenido 5 La imagen, sucesión de imágenes, la animación.
Noviembre	
	Contenido 5 Historia de la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
Diciembre	
	Contenido 6 Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
1ª Evaluación final ordinaria 22 de abril de 2026	
Enero	
	Contenido 7 Integración de contenidos multimedia en la edición Web.
	Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+. Actividades relacionadas con la recepción de un centro educativo de Alemania, el Berlin-Kolleg.
Febrero	
	Contenido 8 Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; preproducción; producción; postproducción.
Marzo	
	Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+. Actividades relacionadas con la recepción de un centro educativo de Alemania, el Berlin-Kolleg.
Abril	
	Contenido 7 Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Evaluación continua	Exámenes teórico-prácticos	Trabajos prácticos	Proyectos
1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.						
Indicadores	Es capaz de diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.		x	x	x	
2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.						
	Logra comprender el concepto de interactividad y lo utiliza en aplicaciones multimedia.		x	x	x	
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.						
	Consigue producir contenidos multimedia para su integración en una web.		x	x	x	

4. 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.						
	Sabe utilizar programas de edición multimedia de forma adecuada y consigue crear y tratar sonido, vídeo y animaciones, que integra en un proyecto web.		x	x	x	x
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.						
	Es capaz de insertar elementos multimedia en un proyecto, respetando las especificaciones del mismo.		x		x	
6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.						
	Logra editar diferentes contenidos multimedia que funcionan en una Web.		x	x	x	
7. 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.						
	Usa adecuadamente los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y video y optimiza los archivos para su utilización en proyectos web.		x	x	x	
8. 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.						
	Desarrollar contenidos multimedia diversos adaptados a un producto gráfico interactivo y conseguir de manera adecuado integrarlos en un sitio Web.		x	x	x	
9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado						
	Es capaz de crear contenidos web interactivos, legibles, accesibles, usables y con impacto visual, adecuándose a las indicaciones		x	x	x	

	estilísticas y comunicativas de un proyecto.					
10. 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.						
	Produce diferentes tipos de archivos multimedia para ser publicados en Web y los adecua a las especificaciones técnicas, estilísticas y comunicativas de un proyecto.		x	x	x	
11 Desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera satisfactoria.						
	Es capaz de desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera adecuada, coherente y lógica.					x
12. Aprender de otros jóvenes pertenecientes a una cultura distinta a la española.						
	Intercambia saberes con otros jóvenes de una cultura distinta a la española.					x
13. Mejorar conductas y prácticas sostenibles.						
	Recicla, reutiliza y reduce el uso de plásticos.	x				x
14 Aprender a viajar en transporte sostenible.						
	Utiliza medios de transporte sostenible.					x
15 Establecer relaciones interpersonales en un contexto internacional.						
	Se relaciona con otras personas en un contexto internacional.					x
16 Mejorar las habilidades en una lengua extranjera.						
	Usa una lengua extranjera.					x
17 Utilizar redes sociales y apps para difundir un proyecto.						
	Es capaz de difundir un proyecto en redes sociales.					x
18. Conocer el patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.						

	Adquiere conocimientos sobre el patrimonio cultural de Berlín.					x
19 Internalizar el sentimiento de pertenencia a Europa.						
	Es consciente de ser parte de Europa					x
20 Mejorar la comprensión de la Unión Europea.						
	Tiene un entendimiento adecuado de la Unión Europea					x
21 Desarrollar una exposición en todas sus fases de manera satisfactoria.						
	Es capaz de hacer una exposición en todas sus fases de manera adecuada.		x		x	x

3.2 Criterios de calificación

El resultado de la evaluación de cada uno de los contenidos se expresa en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada ejercicio, éste tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

No se recogerá, ni calificará, ningún ejercicio del que no se haya llevado un seguimiento de su evolución en clase por parte del profesor. Así como tampoco se calificarán trabajos realizados con inteligencia artificial. El alumnado será informado previamente de esta característica cuando se plantee la actividad. Los ejercicios se entregarán en la fecha establecida por la profesora (salvo con justificante de ausencia). Aquellos que no sean entregados en el momento fijado podrán entregarse en una segunda fecha propuesta por ésta, siempre previa a la evaluación correspondiente, y su retraso será penalizado. Es precisa una calificación total igual o superior a 5 puntos sobre 10 para superar la evaluación o módulo.

Además, se valorarán los siguientes aspectos de acuerdo con la metodología empleada:

- El logro de los objetivos deberá tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados.
- Los objetivos que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- La nota final de cada módulo vendrá determinada por la media aritmética de los diferentes criterios de calificación.
- Además, se valorarán los siguientes aspectos consecuentes con la metodología empleada:
 - Originalidad y creatividad
 - Calidad técnica y formal del acabado
 - Resultado estético



- Seguimiento por parte del profesor/a
- Presentación oral
- Trabajo en clase

Para poder ser evaluado positivamente deberá presentar, el alumno/a, todos los trabajos propuestos para el periodo de que se trate. Si la calidad del trabajo presentado no reúne unas mínimas condiciones podrá ser rechazado y considerado como no presentado. Asimismo, también podrá ser rechazado si no contiene todos los apartados que se planteen en la propuesta. Los trabajos deben ser originales y creados por el alumnado, no se admiten trabajos realizados por inteligencia artificial. La mala presentación, faltas de ortografía, redacción incorrecta, etc. podrá restar hasta 2 puntos de la nota.

Los trabajos solicitados **deberán ser entregados en el plazo establecido**. En caso contrario se tomarán las siguientes medidas:

- Penalizar con 2 puntos el retraso en la entrega del trabajo injustificado.
- **No se hará media con el resto de los apartados** en el caso de que no hayan sido entregados el total de los trabajos solicitados.
- Frente a la no asistencia del alumno y por consiguiente el no trabajar en clase durante el curso, hará que el alumno no pueda ser evaluado en forma continua y obtendrá una nota negativa (0). Sólo tendrá la posibilidad de ser evaluado en forma positiva entregando los trabajos correspondientes a través del seguimiento del aula virtual y con un **justificante acuñado por un facultativo que determine debidamente la ausencia**.

Copiar en una práctica utilizando cualquier medio o realizar una práctica con inteligencia artificial supondrá la **calificación con 0** en la evaluación continua del curso, pudiendo el alumno presentarla solamente en la 1º evaluación ordinaria final y en la 2º evaluación ordinaria final.

En cada cuatrimestre, los alumnos/as con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas perderán la evaluación continua. Y deberán presentarse a la evaluación ordinaria final.

Nota de la evaluación: corresponde a ejercicios prácticos, trabajos, proyectos, exposición de trabajos y pruebas teórico-prácticas.

Suficiencia: Para alcanzar la suficiencia en la evaluación deberá superar el 5, en caso contrario deberá recuperar los contenidos en los que no lo consiga alcanzar el aprobado.

Criterios de calificación		
Multimedia 1º y 2º		
Actividades evaluables	Requisitos mínimos de superación	Ponderación

Observación directa del trabajo del alumno en clase	Participación en clase. Implicación en el trabajo diario de clase.	5 %
Trabajos prácticos individuales y colaborativos	Adecuación Entrega en fecha Creatividad Desarrollo del trabajo en clase	40 %
Exámenes prácticos	Aplicación de contenidos en un 50 % como mínimo.	15 %
Proyectos	<p>INVESTIGACIÓN:</p> <p>-Documentación: se utilizarán distintos medios para la recogida de información.</p> <p>-Clasificación, organización y análisis del material recopilado.</p> <p>-Filiación del tema a tratar.</p> <p>-Fundamentación del proyecto de trabajo.</p> <p>-Formalización de un anteproyecto o borrador tomando como base los puntos anteriores.</p> <p>ADECUACIÓN</p> <p>Elección de medios, técnicas y recursos a emplear.</p> <p>Ejecución material de los proyectos.</p> <p>PRECISIÓN Y DESTREZA</p> <p>Saber utilizar las herramientas técnicas para desarrollar el proyecto.</p> <p>VARIEDAD Y CREATIVIDAD</p> <p>Utilizar múltiples recursos que aplicados al proyecto resulten novedosos e interesantes.</p> <p>ESFUERZO E IMPLICACIÓN</p> <p>Empeño en el trabajo y en la ejecución material de los proyectos.</p> <p>EXPOSICIÓN ORAL</p>	<p>Proyectos (30%):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación (2,5%) • Adecuación (2,5%) • Precisión y destreza (10%) • Variedad y creatividad (2,5%) • Esfuerzo e implicación (2,5%) • Exposición oral (5%) • Memoria (5%)

	<p>Exposición y defensa del proyecto realizado.</p> <p>Elaboración de una memoria escrita en la que el alumno/a recogerá aspectos importantes del proyecto.</p>	
Proyecto internacional	<p>Diario de viaje</p> <p>Recoge suficiente documentación para desarrollar un diario de viaje, utilizando recursos variados y creativos para mostrar las distintas fases del proyecto internacional.</p>	10 %

3.3 Procedimiento de información al alumnado

Los trabajos prácticos se entregan a través de la plataforma en línea utilizada en el curso, Google Classroom, y también se devuelven al alumnado a través de la misma plataforma con la corrección correspondiente y la nota obtenida. No obstante, en clase se podrán hacer devoluciones, revisiones y explicaciones en forma personalizada sobre el proceso de evaluación del alumnado.

Además, el alumnado tiene a su disposición la programación, una vez que ésta haya sido aprobada.

La hora de tutoría también está a disposición del alumnado para aclarar dudas sobre su proceso de evaluación en caso de ser necesario.

3.4 Criterios de recuperación

La evaluación comprobará el **grado de consecución de los objetivos marcados**, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno/a.

En los procesos de evaluación, **el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.**

Se evaluará al alumnado en **dos ocasiones** a lo largo del periodo lectivo, de las que la última tendrá carácter final.

El alumnado que, como consecuencia de la 1º evaluación ordinaria final, tenga el módulo con calificación inferior a 5 y por tanto pendiente de superación, podrá concurrir a la 2º evaluación ordinaria final.

El número máximo de convocatorias será de cuatro.

La superación o no de los objetivos del módulo se decidirá en la 2º evaluación ordinaria final en función de las notas, del esfuerzo y del trabajo del alumno, en ningún caso se realizarán

pruebas puntuales que supongan la recuperación del módulo en un único examen final. Será preciso aprobar los trabajos prácticos independientemente para la aplicación de la media ponderada de trabajos. Los resultados de los contenidos aprobados y de las prácticas superadas se guardarán hasta que el alumno recupere la parte o partes suspensas. Los alumnos/as que al final del curso, les quedara pendiente alguna evaluación, la deberán recuperar en la 2º convocatoria ordinaria de acuerdo con las indicaciones que al efecto publicará el profesor/a en el tablón de anuncios o medio alternativo que considere oportuno. Si quedara algún trabajo o práctica por entregar, la calificación será de **no apto** En la **2º Convocatoria Ordinaria final** los alumnos deberán entregar los trabajos pendientes de recuperar y se hará un examen de los contenidos no aprobados del módulo, siempre y cuando, no se haya perdido la evaluación continua y se hayan entregado un 80% de trabajos durante el curso.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Módulo: Multimedia 1

Profesora responsable: Laura Marcela Carrascal Escribano

Metodología:

La metodología de trabajo se desarrollará utilizando el método de realización de ejercicios prácticos, análisis de material audiovisual, proyectos audiovisuales y un examen del contenido del módulo.

Herramienta digital para cuestiones académicas: EducamosCLM y Classroom de Gsuite de la Escuela de Arte. Se utiliza la plataforma virtual Google Classroom para recoger las actividades propuestas que el alumnado entrega en formato digital. La corrección de los trabajos del alumnado se devuelve, a través de esta plataforma on line al alumnado. El alumnado recibe la devolución de sus trabajos a través de comentarios y valoraciones realizadas a su trabajo y sus resultados. La plataforma virtual también funciona como tablón de comunicación y de este modo facilita la comunicación alumnado – profesorado. El correo electrónico se utilizada para estar en contacto permanente con el alumnado y así poder atender sus necesidades. Existen dos correos electrónicos como canal de comunicación: EducamosCLM y el correo del profesorado de Gsuite de la Escuela de arte.

Proceso de evaluación:

Se realizan ejercicios prácticas de los contenidos del curso que se encuentran alojados en la plataforma digital del curso y que se detallan en cada uno de los ejercicios. Para recuperar el módulo de Multimedia 1 el alumnado deberá aprobar la totalidad de las actividades prácticas con nota mínima de 5. No se aceptan trabajos realizados con IA.

Procedimiento de información al alumnado.

Los trabajos prácticos se entregan a través de la plataforma en línea utilizada en el curso, Google Classroom, y también se devuelven al alumnado a través de la misma plataforma con la

corrección correspondiente y la nota obtenida. No obstante, en clase se podrán hacer devoluciones, revisiones y explicaciones en forma personalizada sobre el proceso de evaluación del alumnado.

La evaluación comprobará el grado de consecución de los objetivos marcados. Será preciso aprobar los trabajos prácticos independientemente para la aplicación de la media ponderada de trabajos.

Albacete, 15 de octubre de 2025

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine Festival de cine en Albacete.	Octubre _ Albacete Pase de películas.	1º y 2º	
Semana de recepción y acogida del centro educativo Berlin-Kolleg de la ciudad de Berlín, Alemania en la Escuela de Arte de Albacete.	Enero Escuela de Arte Albacete	2º	Espacios de la Escuela de Arte Albacete. Talleres diversos desarrollados por las distintas enseñanzas de grados de la Escuela de Arte Albacete.
Visita a lugares de interés histórico y cultural de la ciudad de Albacete.	Enero Recorrido por la ciudad de Albacete	2º	Propios
Viaje a Berlín, Alemania	Marzo. Berlín. Movilidad en grupo, proyecto KA 122-VET para Grado Medio, del Programa Erasmus+	2º	Financiación Erasmus+ Los aportados por el centro educativo Berlin Kolleg
Gente Guapa	Marzo Casa de la cultura José Saramago	1º y 2º	Exposición de los proyectos finales y de la obra final de los ciclos formativos de la Escuela de Arte.

Participación en exposición de piezas audiovisuales.	Marzo Escuela de Arte de Albacete.	2º	Espacio expositivo en la Escuela de Arte de Albacete.
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda	1º y 2º	

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

1. Esta programación atiende a la normativa vigente, artículo 17 de la *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019)* establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas y al *Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018)*.
2. En este sentido la programación del aula es lo suficientemente flexible para atender las diferentes necesidades que los estudiantes puedan presentar a lo largo del desarrollo del curso, debido a la heterogeneidad y diferencia de intereses que se pueden producir en un grupo.
3. Los materiales, actividades, y propuestas metodológicas que se han planteado están pensados para trabajarlos de distintas formas y prever diferentes niveles de adquisición según las necesidades o peculiaridades del momento y del grupo. Pudiendo alcanzar diferentes niveles de adquisición o participación en las diversas tareas. Su enfoque participativo y motivador está dirigido a provocar un interés por la materia, que trascienda el ámbito de la asignatura y que así se sigan reforzando o ampliando los objetivos perseguidos por la presente programación.
4. Para ello se podrán realizar una serie de adaptaciones curriculares no significativas, con la finalidad de atender a aquellos alumnos que presenten algún tipo de problema en el aprendizaje. Es decir, se cambian o reconducen alguna de las metodologías propuestas para la docencia, con el fin de permitir que uno o varios estudiantes consignen los objetivos didácticos planteados, como por ejemplo diseñar actividades diversas para trabajar un mismo contenido, proponer otro tipo de actividades de refuerzo para conseguir afianzar los contenidos mínimos en aquellos alumnos que no lo hayan conseguido; o bien plantear actividades de ampliación para aquellos alumnos que hayan conseguido los objetivos mínimos de aprendizaje y requieren una mayor profundización en la materia.



6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Se realizará un cuestionario al alumno para realizar la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente. En base a ese cuestionario se determinarán los puntos fuertes y los puntos débiles del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente para elaborar un plan de mejora.

Albacete, a 15 de octubre de 2025

Fdo.: Raúl Torres González

Laura Marcela Carrasco Escribano

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 1º CFGM: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulo_ Tipografía

Profesor/a_ Ana Belén Olmedo Molina

Departamento_ Comunicación Gráfica y Audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo**
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo**
- 1.3 Calendario y horario de impartición**

2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**
- 2.2 Materiales y recursos didácticos**
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación**
- 3.2 Criterios de calificación**
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado**
- 3.4 Criterios de recuperación**
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes**

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Tipografía	100	4	0	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de *Tipografía* persigue familiarizar al alumnado con los conocimientos y prácticas necesarias para resolver trabajos tipográficos propios de Diseño Gráfico y Comunicación Visual: los que se ocupan de la palabra escrita. Para ello, se debe atender a normas tipográficas, ya sea para interpretar correctamente las instrucciones o como medio para solucionar problemas básicos de diseño y/o maquetación en entornos web y/o multimedia.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos/as que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos/as que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo **Tipografía** se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	4	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Martes	12:25 h – 14:15 h	Dibujo 3
Jueves	12:25 h – 14:15 h	Dibujo 3

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	22 de enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio

2. Metodología didáctica

La metodología constará de:

- Impartición de contenidos teóricos en clases presenciales.
- Pruebas escritas como fichas o exámenes de los contenidos impartidos.
- Planteamiento de actividades o proyectos mediante propuesta escrita, en la que se detallará punto por punto en qué consiste el ejercicio, su temporalización, las partes de las que se compone y la forma de entrega de cada una de ellas. Además, los profesores realizarán presentaciones de exposiciones teóricas y visualización de ejemplos y esquemas que faciliten la contextualización de la propuesta y la adquisición de los conocimientos necesarios para su correcta realización.
- El medio o plataforma de intercambio de información, ejercicios y gestión de clases será a través de Google *Classroom*. Para cuestiones oficiales se utilizará la plataforma Educamos.
- Tras la entrega de cada actividad se pondrá en común el resultado obtenido en cada proyecto, de esta manera conseguimos que el alumnado reflexione constructivamente sobre su propio trabajo y el de los demás.
- Se procurará plantear la coordinación entre módulos, en especial con aquellos que tengan más puntos en común o aplicación a proyectos de tipo práctico (tipografía, medios informáticos, edición web).
- Con el fin de motivar al alumnado y promocionar los estudios se procurará difundir, mediante las RRSS el resultado de las actividades realizadas por los alumnos/as realizados en el módulo.

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

El módulo de *Tipografía* consta de 100 horas lectivas de cumplimiento a lo largo del curso. Éstas se distribuyen en dos días de la semana, y en dos sesiones seguidas cada día.

Los espacios en los que se imparte clase son aulas teórico-prácticas en las que el alumnado normalmente aporta su propio material, incluido ordenador portátil cuando es necesario, con las que realizar las actividades destinadas a procesos creativos y de investigación y desarrollo

de proyectos. Dicha herramienta o el acceso a aulas de medios informáticos son fundamentales para que el alumnado pueda adquirir las competencias mínimas del módulo.

En el caso que algunos alumnos/as no dispongan de portátil, se tomarán prestados durante estas sesiones los portátiles del aula PC5, destinados para tal fin. Durante el curso lectivo 2025/26 el grupo de 1º del CFGM en APGI consta de 18 alumnos, sin desdoble en el módulo de Tipografía.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Recursos tecnológicos:

1. Del aula: cañón de proyección, pizarra inteligente, cable de conexión para la pantalla.
2. Del profesor: ordenador portátil.

Medios de comunicación:

1. Oficiales: Delphos papas, Educamos CLM, con alumnos y familias de menores de edad.
2. Alumnado: Google Classroom, Gmail.

Materiales didácticos: de elaboración propia y específicos para cada unidad didáctica, además de otros recursos didácticos que puedan completar la formación del alumnado, como por ejemplo recursos audiovisuales, material bibliográfico del centro, etc.

Materiales de trabajo y de aula: Conexión a internet para el proceso de investigación en cada una de las actividades propuestas. Material bibliográfico, como libros y revistas.

Materiales y recursos del alumno: se sugiere que el alumnado disponga de un ordenador portátil para que puedan trabajar los ejercicios prácticos con mayor autonomía.

Plataformas digitales: Para el desarrollo de las clases se utilizará dentro de Google G-suite la aplicación Classroom, como medios de intercambio de contenidos, actividades, calificaciones y mensajes.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días	
Objetivos Conocer la evolución histórica de la tipografía.	Criterios de evaluación Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.
Contenido 2	
El carácter. Anatomía del tipo. Estilos y familias. Rasgos diferenciadores.	
Objetivos Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.	Criterios de evaluación Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.
Contenido 3	
Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.	
Objetivos Conocer las medidas tipográficas y su utilización.	Criterios de evaluación Crear y modificar archivos de fuentes digitales.
Contenido 4	
La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo... La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.	
Objetivos Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.	Criterios de evaluación Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.
Contenido 5	
Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.	
Objetivos Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.	Criterios de evaluación Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.
Contenido 6	
Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.	
Objetivos Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.	Criterios de evaluación Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.

Contenido 7

La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la trasmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

Adequar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.	Seleccionar la tipografía más adecuada para productos interactivos de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.
--	--

Cronograma

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.

Evaluación parcial

INTRODUCCIÓN: Aproximación al área de Tipografía.

- Origen de la palabra “tipografía” y significados.
- Introducción a los diferentes usos de la tipografía. Tipografía de edición y tipografía creativa.

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA: Origen y evolución de la escritura.

- De la imagen al texto: El trazo como origen del dibujo y la escritura.
- De la pictografía a la escritura fonética.
- De la piedra al papel: introducción a la historia de los soportes y los materiales de escritura.
- Origen de la caligrafía. Estilos e historia.
- La imprenta de Gutenberg. Los tipos de plomo.
- Evolución de la tipografía hasta la actualidad.

EL CARÁCTER TIPOGRÁFICO

- Anatomía del tipo.
- Clasificación de familias de tipos.
- Familias tipográficas y variables morfológicas.
- Criterios de uso de las fuentes tipográficas. Fuentes en pantalla.

TIPOMETRÍA

- Sistemas de medición tipográfica.
- El tipómetro. El cuadratín.

1ª Evaluación final ordinaria

TIPOGRAFÍA DIGITAL. MANIPULACIÓN Y CREACIÓN DE TIPOS DE FUENTES

- Aplicaciones digitales para diseño de fuentes modulares editables.
- Creación de tipografías digitales. Uso de software aplicado. Criterios de diseño.

ESTÉTICA DE LA DISPOSICIÓN TIPOGRÁFICA

- La legibilidad. Variables tipográficas: ojo medio · longitud de línea · interlineado
- El párrafo: Tipos de alineación. Color tipográfico. La partición y sus normas.
- Distribución de texto sobre una imagen, capitulares, sangría y tabulación. Líneas viudas y huérfanas. Tracking y kerning.

MAQUETACIÓN
– Estructura del documento: Retícula en pantalla · márgenes · jerarquías tipográficas. – Criterios estéticos de composición según contenido y finalidad comunicacional. – Distribución de contenidos en el espacio compositivo.
JERARQUÍAS Y CRITERIOS DE ELECCIÓN TIPOGRÁFICA
– Factores de elección tipográfica – Tipografía creativa. Logotipo e iconos. – Texto e interfaz – Tipos en movimiento

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

A lo largo del curso se utilizarán los siguientes instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado:

- **Observación sistemática del trabajo en el aula:** para obtener información de las formas de hacer y conocimientos que el alumnado manifiesta espontáneamente, intervenciones voluntarias, respuestas planteadas en clase, propuestas de resoluciones prácticas, etc.
- **Ejercicios prácticos:** mediante el planteamiento de problemas para resolver de forma práctica, basados en los contenidos teóricos ya expuestos y/o ampliando materia mediante la propia investigación y documentación, se obtiene información sobre la forma de trabajar, organizarse, creatividad, rigor, saber hacer y solucionar propuestas.
- **Ejercicios teóricos:** a través de pruebas teóricas objetivas se evalúa el conocimiento sobre los contenidos generales y concretos de la materia, base para resolver las prácticas con criterio justificado. Se realizará, al menos, un ejercicio práctico por evaluación.

Estos instrumentos serán utilizados para evaluar los indicadores elaborados para desglosar, desarrollar y concretar los criterios de evaluación determinados en la normativa.

Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación				
Indicadores	Establecidos en: <i>Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).</i>	Mínimos	Observación sistemática del trabajo en el aula	Ejercicios prácticos	Ejercicios teóricos	
			1. Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.			
			Conocer la historia de la evolución de la letra.	X	X	
			Conocer los diferentes tipos de letras según cada período histórico.	X	X	
			Conocer la historia de la evolución de la tipografía.	X	X	
			Conocer las diferentes tipografías según cada período histórico.	X	X	
	2. Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.					
	Diferenciar correctamente las diferentes familias tipográficas.		X	X		
	Usar correctamente la terminología técnica derivada de las familias tipográficas.		X	X		
	Usar correctamente las distintas familias tipográficas en función del tipo de producto gráfico interactivo y multimedia a realizar.		X	X		

3. Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.					
Indicadores	Conocer las medidas tipográficas y su utilización.		X	X	
	Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medida digitales.		X	X	
4. Crear y modificar archivos de fuentes digitales.					
Indicadores	Crear correctamente archivos de fuentes digitales de acuerdo a los condicionantes de cada proyecto gráfico interactivo o multimedia.	X	X	X	
	Modificar correctamente archivos de fuentes digitales de acuerdo a los condicionantes de cada proyecto gráfico interactivo o multimedia.	X	X	X	
	Conocer los distintos formatos de fuentes.		X	X	
5. Seleccionar la tipografía más adecuada para productos interactivos de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.					
Indicadores	Seleccionar las tipografías correctamente, en relación a su valor funcional.	X	X	X	
	Seleccionar las tipografías correctamente, en relación a su valor semántico.	X	X	X	
6. Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.					
Indicadores	Aplicar correctamente la composición tipografía en función de cada producto interactivo.	X	X	X	
	Escoger correctamente la tipografía para su uso y función en cada producto interactivo.		X	X	

7. Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.					
Indicadores	Conocer los elementos básicos de la composición tipográfica para productos interactivos.		X	X	
	Componer y maquetar correctamente páginas web, atendiendo a las características del proyecto.	X	X	X	
	Usar correctamente la jerarquía compositiva en relación a la UX y UI.	X	X	X	

3.2 Criterios de calificación

- El resultado de la evaluación se expresará en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
- Para la superación del módulo es necesario una calificación total igual o superior a 5, además de haber entregado todos los ejercicios. En caso de realizar alguna prueba escrita, el alumno/a deberá obtener la calificación mínima de un 5 para poder hacer nota media con el resto de actividades hechas en cada cuatrimestre.
- El alumnado que, como consecuencia de la 1^a evaluación ordinaria final, tenga la asignatura con calificación inferior a 5 y por tanto pendiente de superación, podrá concurrir a las pruebas de la 2^a evaluación ordinaria final en el mes de junio.
- Un ejercicio o examen no realizado en la fecha indicada sin causa justificada, pero entregado o hecho en fecha de recuperación, será penalizado con un 20% menos de nota. Por lo tanto, el alumno podrá optar a un máximo de 8 puntos y necesitará de un 6 para ser considerado como superado.
- La calificación final de cada evaluación será el resultado de una media ponderada, en la que intervendrán:

Ejercicios prácticos: 50%

Exámenes: 50%

- Los proyectos, actividades, ejercicios y exámenes propuestos a lo largo del curso se calificarán mediante los pertinentes instrumentos de evaluación
- La falta no justificada a más de un 25% de las horas asignadas al módulo podrá ser causa de pérdida de evaluación continua.

- No se evaluará ni calificará ningún proyecto durante cada cuatrimestre en caso de no haber tenido un seguimiento de su evolución en clase (al menos al 90%). El alumnado será informado previamente de esta cuestión al inicio de cada actividad, quedando pendiente su evaluación y calificación en la primera evaluación ordinaria final. La no entrega de un ejercicio podrá suponer la no superación del módulo en el cuatrimestre y/o el curso lectivo.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

Se llevará a cabo mediante el seguimiento personalizado de la evolución de cada alumno, especialmente en el desarrollo de los ejercicios prácticos propuestos.

- Por cada ejercicio, actividad o proyecto se informará al alumnado de los criterios de evaluación y calificación que se aplicarán.
- Tras la evaluación parcial se informará a cada alumno/a de forma individualizada de los aspectos más relevantes del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se justificará su calificación, además de valorar los aspectos positivos, a mejorar y/o modificar.
- En todo momento el alumnado tendrá a su disposición la programación didáctica para su consulta.

3.4 Criterios de recuperación

Tanto los alumnos/as que hayan perdido el derecho a la evaluación continua como aquellos que hayan suspendido alguna evaluación, podrán presentarse a la 1^a convocatoria ordinaria final. Esta consistirá en la entrega de todos los ejercicios y exposiciones pendientes, así como una prueba teórica.

En la 2^a convocatoria ordinaria final, se realizará una prueba escrita sobre el contenido de todo el curso. Esta prueba podrá tener algún ejercicio práctico para realizar en el tiempo estipulado. Se presentarán, además, todos los ejercicios del curso pendientes de entrega o no superados.

Los alumnos que hayan aprobado el módulo en la primera evaluación ordinaria, durante este periodo y hasta finalizar el curso podrán realizar ejercicios del tipo:

- Ampliación de alguno de los proyectos realizados en clase.
- Visionado de películas y/o documentales relacionados con la especialidad del ciclo, prácticas dinámicas y creativas propuestas por la profesora y actividades libres, pero relacionadas con los contenidos del módulo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

En el curso 2025/2026 no constan alumnos pendientes del módulo de Tipografía de APGI.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Salida a realizar apuntes tipográficos y fotografías.	Algún tramo horario de clase. Interior y alrededores de la EA Albacete.	1º	Cámara o móvil con cámara, papel y lápices o rotuladores.
Asistencia a la defensa y exposición de los Proyectos Integrados del CFGS de GI y de la Obra Final del CFGM de APGI.	Junio de 2026 EA Albacete	1º	
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda	1º	

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

La referencia normativa a utilizar a este respecto es el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas.

La programación del módulo de Tipografía se fundamenta en el marco normativo establecido por el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. Este decreto reconoce la diversidad del alumnado como un valor educativo y establece que todos los centros deben garantizar una respuesta educativa adecuada a las necesidades personales, sociales y académicas de cada estudiante, promoviendo la equidad, la igualdad de oportunidades y la no discriminación.

En este sentido, el decreto contempla la adopción de medidas de inclusión educativa en tres niveles:

- Medidas a nivel de centro.
- Medidas a nivel de aula.
- Medidas individualizadas.

La aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como enfoque metodológico en esta programación responde directamente a los principios del Decreto 85/2018, al ofrecer flexibilidad curricular, accesibilidad y participación plena del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El módulo se desarrollará aplicando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un enfoque metodológico inclusivo que busca garantizar el acceso, la participación y el progreso de todo el alumnado, independientemente de sus capacidades, estilos de aprendizaje o necesidades educativas.

El DUA se basa en tres principios fundamentales:

1. Proporcionar múltiples formas de representación

Para facilitar la comprensión de los contenidos, se utilizarán diversos formatos: textos, esquemas visuales, vídeos, presentaciones, ejemplos prácticos y recursos digitales interactivos.

2. Ofrecer múltiples formas de acción y expresión

Se permitirá al alumnado demostrar lo aprendido a través de diferentes medios: exposiciones orales, trabajos escritos, actividades digitales, portafolios, debates o simulaciones.

3. Fomentar múltiples formas de implicación

Se promoverá la motivación y el compromiso del alumnado mediante metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el aprendizaje basado en problemas y el uso de herramientas digitales.

Este enfoque permite anticiparse a las barreras que pueden surgir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y diseñar propuestas didácticas flexibles y accesibles, especialmente relevantes en un grupo con diversidad funcional, como alumnado con TDAH, TEA o dificultades persistentes de aprendizaje.

Asimismo, se contempla la coordinación con el Departamento de Orientación a la hora de adoptar medidas de inclusión a nivel de aula e individualizadas para el alumnado con necesidades educativas específicas de apoyo educativo.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

El artículo 22 del Decreto 83/2022 de 12 de julio por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2022/67] dice:

“5. De igual forma, el profesorado evaluará tanto los procesos de enseñanza llevados a cabo como su propia práctica docente, a fin de conseguir la mejora de los mismos. Los departamentos didácticos propondrán y elaborarán herramientas de evaluación que faciliten la labor individual y colectiva del profesorado, incluyendo estrategias para la autoevaluación y la coevaluación”.

A estos efectos se podrá tener en cuenta los siguientes indicadores de logro:

- Análisis y reflexión de los resultados escolares en la materia.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
- Distribución de espacios y tiempos.
- Métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- Estrategias e instrumentos de evaluación empleados.

Además, a final de curso, la profesora realizará una encuesta de satisfacción que el alumnado llenará de manera voluntaria y anónima para conocer su opinión respecto a los contenidos y resultados obtenidos en el módulo, con el fin de implementar mejoras futuras. Este se realizará a través de Google Formularios.

Albacete, a 17 de octubre de 2025



Fdo.: Ana Belén Olmedo Molina

PROGRAMACIÓN OBRA FINAL_2ª FASE

CFGM Asistencia al Producto Gráfico Interactivo / Aprobado 29-10-25

Curso 2025-26

ÍNDICE

1. EL MÓDULO DE OBRA FINAL

1.1 MARCO LEGAL

1.2 CONVOCATORIAS

1.3 TUTORÍA DE LA OBRA FINAL

1.4 CALENDARIO

2. OBJETIVOS

3. CONTENIDOS

4. PROPUESTA DE OBRA FINAL

1.5 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

1.6 DESARROLLO DE LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

1.7 ENTREGA DE LA PROPUESTA

1.8 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

5. SEGUNDA FASE: DESARROLLO DE LA OBRA FINAL

1.9 ESTRUCTURA DE LA OBRA FINAL

1.10 DESARROLLO DE LA ESTRUCTURA DE LA OBRA FINAL

1.11 ENTREGA DE LA OBRA FINAL

6. EVALUACIÓN DE LA OBRA FINAL

1.12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.13 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1.14 REVISIÓN DE CALIFICACIONES

7. DIFUSIÓN DE LA OBRA FINAL

8. COMUNICADOS DE LA COMISIÓN EVALUADORA

1. EL MÓDULO DE OBRA FINAL

El **módulo de Obra Final** se realizará a lo largo del segundo curso y se desarrollará en dos fases diferenciadas:

- **La 1^a FASE** tendrá carácter preparatorio y versará sobre la metodología proyectual necesaria para la definición y realización de la Obra Final en el ciclo formativo conforme marca el desarrollo curricular, **y se desarrollará a lo largo del curso**. Tal y como se recoge en la programación didáctica, la finalidad principal de la 1^a FASE del módulo de Obra Final consiste en que el alumnado realice los procesos necesarios para plantear una **PROPIEDAD DE OBRA** final, con la profundidad y calidad suficiente para ser aceptada como APTA y poder realizar la 2^a FASE del módulo.
- **La 2^a FASE** consistirá en la realización de la obra final propuesta, **y se desarrollará durante el último mes y medio del curso**, pudiendo coincidir con la Formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Esta programación didáctica corresponde a la **2^a FASE** del módulo de Obra final y está coordinada en su totalidad con la programación de la 1^a FASE y con el resto de módulos del ciclo.

1.1. MARCO LEGAL

La programación del módulo de Obra Final que se desarrolla en el presente escrito está basada en:

- 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.
- el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593]
- en las *Instrucciones de la Viceconsejería de Educación, Universidades e Investigación relativas a la gestión del módulo de Proyecto integrado, el módulo de Obra final y la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, en los ciclos de Artes plásticas y diseño que se imparten en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha de 19 de diciembre de 2016*,
- En la *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha*.

- y en las aportaciones que han ido haciendo los distintos miembros del Departamento de Comunicación Gráfica y Audiovisual en cada una de las revisiones que se han realizado desde que se redactó por primera vez en enero de 2015 con motivo de la primera promoción del CFGM de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo de la Escuela de Arte de Albacete.

1.2. CONVOCATORIAS

El número máximo de convocatorias para la superación del módulo de Obra Final, al igual que para el resto de módulos de formación en el centro, es de **cuatro**.

Se establecen las siguientes convocatorias:

1^a CONVOCATORIA ORDINARIA FINAL:

El alumnado podrá iniciar la **2^a FASE** de la Obra final **una vez superados TODOS los restantes módulos de formación en el centro**.

Con carácter excepcional, a decisión de la junta de profesores de grupo, podrá iniciar la 2^a fase de la Obra Final el alumnado que tenga pendiente la superación de módulos cuya carga horaria no supere el 20% del total del ciclo. En este caso, la junta de profesores valorará individualmente para cada alumno el grado de adquisición de la competencia general del título y de los objetivos generales del ciclo formativo, las posibilidades de recuperación de los módulos no superados y el aprovechamiento que pueda hacer del módulo de Obra Final. Estos alumnos serán tutorizados, pero no podrán presentar la Obra Final hasta que no superen los módulos pendientes en la convocatoria extraordinaria de septiembre.

El alumnado que tenga módulos pendientes cuya carga horaria sea superior al 20% de las horas totales del ciclo, deberá cursar tanto el módulo de Obra final (1^a FASE) como la Fase de formación práctica al curso siguiente, conforme a la normativa general de aplicación.

2^a CONVOCATORIA ORDINARIA FINAL:

Podrán presentarse únicamente aquellos alumnos que tengan una PROPUESTA de Obra Final APTA de la convocatoria ordinaria anterior y evaluación positiva en todos los módulos del ciclo. Es decir:

- alumnos que obtuvieron una calificación negativa en el módulo de Obra Final (2^a Fase) en la convocatoria ordinaria.
- alumnos que, con carácter excepcional, la junta de profesores valoró que podían iniciar la realización de la Obra Final sin tener todos los módulos aprobados en la convocatoria ordinaria (menos del 20% del total del ciclo), presentaron la PROPUESTA en dicha convocatoria, fue calificada como APTA y fueron tutorizados.

En esta convocatoria las Obras Finales se presentan, tal y como marca el calendario, inmediatamente después de la evaluación extraordinaria del resto de módulos del curso y basándose en la PROPUESTA que fue calificada como APTA en la convocatoria ordinaria.

Finalizada la convocatoria extraordinaria de junio, el alumnado que tenga pendiente el módulo de Obra Final pasará al curso siguiente y se adecuará al calendario general del curso, asistiendo a la 1^a FASE del módulo de Obra Final y comenzando el proceso de nuevo: nueva PROPUESTA bajo los condicionantes de la nueva programación fijada por el departamento y calificada por la nueva Comisión evaluadora que se publique.

1.3. TUTORÍA DE LA OBRA FINAL

El alumnado contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparte docencia en el ciclo formativo y que disponga de horas lectivas para tal fin.

La Comisión evaluadora hará pública la asignación de tutores en la fecha establecida en el calendario para aquellos alumnos cuya Propuesta de Obra Final sea calificada como APTA.

El alumno podrá presentar junto a la Propuesta de la Obra Final el **ANEXO 2_peticIÓN de tutor** solicitando preferencia de tutor. La Comisión evaluadora atenderá estas solicitudes siempre que sea posible teniendo en cuenta el horario lectivo de cada profesor.

Los tutores presentarán por escrito a la Comisión evaluadora un informe de cada tutorando en el que se detallará el seguimiento que se ha realizado de la Obra Final: seguimiento de la programación temporal, asistencia e interés del alumno, grado de consecución de los objetivos marcados en la Propuesta de la Obra Final y aquellos aspectos que considere oportuno mencionar. La Comisión evaluadora tendrá en cuenta el informe presentado por el tutor de cada alumno a la hora de evaluar.

1.4. CALENDARIO

1 ^a CONVOCATORIA FINAL ORDINARIA / Junio 2026	
1.1. CALENDARIO	
INFORMACIÓN	
Publicación de las Comisiones evaluadoras	26 de enero_2026
Reunión informativa	28 de enero de 2026_11:00 h
FASE DE PROPUESTAS DE OBRA FINAL	
Entrega de la Propuesta	24 de abril de 2026

Presentarán la Propuesta todos los alumnos con calificación positiva en el resto de módulos (a excepción de la FCT en su caso), así como aquellos que, con carácter excepcional, la Junta de profesores haya decidido que pueden iniciar la OF.	Hasta las 14:00 h
Publicación APTO/NO APTO de las Propuestas y Publicación de tutores Sólo serán tutorizados aquellos alumnos con APTO en la Propuesta. En la 2 ^a convocatoria ordinaria final, sólo podrán presentarse los alumnos con APTO en la Propuesta de esta convocatoria (1 ^a ordinaria final) y que hayan asistido a las tutorías.	27 de abril de 2026
Plazo de reclamación	
RENUNCIA A CONVOCATORIA	
Hasta el 27 de abril de 2026. La renuncia a esta convocatoria implica la renuncia a la segunda ordinaria.	
REALIZACIÓN DE LA OBRA FINAL	
Del 27 de abril al 1 de junio de 2026	
Entrega Sólo podrán entregar la OF aquellos alumnos con el resto de módulos aprobados (a excepción de la FFP en su caso). El resto serán tutorizados, pero no podrán presentar la OF, no se superen los módulos pendientes en la 2 ^a convocatoria ordinaria final.hasta que	29 de mayo, hasta las 14:00 h
Defensa pública El orden de actuación será establecido por la comisión evaluadora con una antelación mínima de 24h.	1 y 2 de junio de 2026
Evaluación y publicación de notas (La publicación se realizará a través de la plataforma de EducamosCLM)	3 de junio de 2026
Reclamaciones	8 y 9 de junio de 2026
Estudio de las reclamaciones	10 de junio de 2026
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> La entrega de la Propuesta, se realizará el día indicado en la forma y horario establecido en las programaciones del proyecto integrado u obra final de cada ciclo. La entrega de la OF se realizará según fecha y hora establecidos en el calendario oficial, se habilitará una Classroom para ello. SE TENDRÁ POR NO PRESENTADOS los proyectos que estén fuera de fecha u horario establecido en este calendario. Cualquier trabajo que no esté conforme la normativa vigente será no Apto. 	

- | En toda la documentación Gráfica (imágenes o textos) que no sea original y producida por el alumno, se debe mencionar el autor/es. De no hacerlo, será considerado como plagio y provocará que el alumno suspenda la fase entregada.
- | El alumno debe entregar toda la documentación requerida en la programación y en cada fase del proceso del Proyecto, y en caso contrario, quedará suspendido en la convocatoria a la que se presente.
- | El alumno debe participar en la sesión extraordinaria para poder ir a las convocatorias ordinarias de acuerdo con el artº11 del Orden 70.de evaluación.

2ª CONVOCATORIA FINAL ORDINARIA

REALIZACIÓN DE OBRA FINAL

Entrega

Sólo podrán entregar la OF aquellos alumnos **con una Propuesta con calificación de APTO en la 1ª convocatoria ordinaria final y que hayan asistido a las tutorías.**

16 de junio, hasta las 14:00 h

Defensa pública

El orden de actuación será establecido por la comisión evaluadora con una antelación mínima de 24h.

17 de junio

Evaluación y publicación de notas (la publicación se realizará a través de la plataforma Educamos 2.0)

17 y 18 de junio 2026 a las 9.30h

Reclamaciones

19 de junio 2026 hasta las 11.00.

Estudio de las reclamaciones

19 de junio 2026 a partir de las 11.30h

OBSERVACIONES:

- | La entrega de la Propuesta, se realizará el día indicado en la forma y horario establecido en las programaciones del proyecto integrado u obra final de cada ciclo.
- | La entrega de la OF se realizará según fecha y hora establecidos en el calendario oficial, se habilitará una Classroom para ello.
- | Se tendrá por no presentados los proyectos que estén fuera de fecha u horario establecido en este calendario. Cualquier trabajo que no esté conforme la normativa vigente será no Apto.
- | En toda la documentación Gráfica (imágenes o textos) que no sea original y producida por el alumno, se debe mencionar el autor/es. De no hacerlo, será considerado como plagio y provocará que el alumno suspenda la fase entregada.
- | El alumno debe entregar toda la documentación requerida en la programación y en cada fase del proceso del Proyecto, y en caso contrario, quedará suspendido en la convocatoria a la que se presente.
- | El alumno debe participar en la sesión extraordinaria para poder ir a las convocatorias ordinarias de acuerdo con el artº11 del Orden 70.de evaluación.

2. OBJETIVOS

(DECRETO 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)).

- _1 Comprender los aspectos básicos del proceso del diseño y producción de productos gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.
- _2 Interpretar adecuadamente las especificaciones y realizar con corrección formal y técnica los elementos gráficos y audiovisuales para un proyecto de producto interactivo que le sea asignado.
- _3 Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y de la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.

3. CONTENIDOS

(DECRETO 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)).

- _1 Metodología básica del diseño web. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación y contenidos.

- 2 Análisis e interpretación del proyecto del producto gráfico interactivo asignado y sus especificaciones.
- 3 Generación de contenidos gráficos y multimedia e integración en el proyecto web.
- 4 Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del producto obtenido en relación a la información formal, técnica y comunicativa suministrada en el proyecto.

4. PROPUESTA DE OBRA FINAL

El alumnado autorizado a iniciar la 2^a FASE del módulo de Obra final presentará su PROPUESTA que deberá reflejar el contenido básico de la Obra Final que se pretende realizar, según las orientaciones y el seguimiento que se ha realizado a lo largo del curso durante las clases de la 1^a FASE del módulo y que se recogen en la programación didáctica correspondiente.

El profesor/a que haya impartido el módulo de Obra final presentará un informe a la Comisión evaluadora en el que hará constar la evolución del alumno/a a lo largo del curso y la calificación obtenida en esta 1^a FASE.

4.1. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La **Propuesta de Obra Final** se presentará como documento PDF (calidad para visualización en pantalla) en formato horizontal con las dimensiones de web común. Dicho documento se realizará a lo largo del curso con el profesor/a del módulo de Obra final según sus indicaciones y seguirá la siguiente estructura:

- 1. PLANTEAMIENTO DE LA OBRA FINAL.**
 - 1.1.** Definición del tema de la Obra final.
 - 1.2.** Definición de los soportes.
- 2. ASPECTOS FUNCIONALES.**
 - 2.1.** **Investigación sobre la propuesta.**
 - 2.1.1.** Estudio de mercado.
 - 2.1.2.** Estudio del usuario.
 - 2.2.** **Investigación visual.**
 - 2.2.1.** Análisis de la competencia y referentes.
 - 2.2.2.** Moodboard o panel de tendencias.
 - 2.3.** **Comunicación visual.**
 - 2.3.1.** Identidad visual.
 - 2.3.2.** Definición y organización de la información.
 - 2.4.** **Prototipos.**
- 3. ASPECTOS GRÁFICOS Y ESTÉTICOS**
- 4. TESTIMONIO GRÁFICO**

5. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN.

4.2. DESARROLLO DE LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

A. PLANTEAMIENTO DE LA OBRA FINAL.

A.1. Definición del tema de la Obra final.

Definir de forma clara y concisa qué se plantea:

- Tipología de servicio, producto o idea que sirve de soporte para la Obra final.
- Justificación del proyecto en el campo del diseño interactivo.
- Cualquier otra cuestión que se considere necesaria para una completa definición.

A.2. Definición de los soportes.

Definir las aplicaciones y soportes gráficos interactivos que componen el proyecto a desarrollar y justificación de los mismos en el contexto comunicativo que se plantea, incluyendo los siguientes soportes mínimos:

- Una web con dos opciones posibles: utilizando las plataformas Bootstrap o Wordpress, personalizado en ambos casos.
- Un elemento de carácter multimedia de acuerdo con las características reseñadas por el profesor/a del módulo de Multimedia.
- Un elemento de carácter interactivo de acuerdo a las especificaciones dadas por el profesor/a de Medios Informáticos.
- Un presupuesto para la realización del proyecto conforme a las características dadas en el módulo de Iniciación a la Actividad Empresarial.
- Un vídeo demostrativo del propio proyecto en sí que sirva como presentación visual del mismo. Su duración aproximada será de 30 segundos.

B. ASPECTOS FUNCIONALES.

B.1. Investigación sobre la propuesta.

B.1.1. Estudio de mercado.

Definir el contexto empresarial en el que se encuentra nuestra propuesta en relación con la competencia

B.1.2. Estudio del usuario.

Definir el tipo de usuario de los servicios, productos o ideas.

B.2. Investigación visual.

B.2.1. Análisis de la competencia y referentes.

Análisis de los siguientes aspectos de aquellas empresas o instituciones que se consideren como referentes para nuestra propuesta:

- ¬ Marca verbal.
- ¬ Marca gráfica.
- ¬ Web.
- ¬ Soportes publicitarios y de promoción.

B.2.2. Moodboard o panel de tendencias.

Colección de texturas, materiales, colores, imágenes y textos que muestren la línea de comunicación y la personalidad que queremos transmitir.

B.3. Comunicación visual.

B.3.1. Identidad visual.

- ¬ Marca verbal, naming: listas, selección y verificación.
- ¬ Marca gráfica.
- ¬ Color.
- ¬ Tipografía.

B.3.2. Definición y organización de la información.

- ¬ Desarrollar la lista de contenidos que deben incluirse en el sitio web y su organización teniendo en cuenta aspectos de usabilidad y de comunicación.

B.4. Prototipos.

Retículas y maquetación de la web: capturas de pantalla. Prototipo de alta fidelidad con interacciones.

Site Map y Wireframe.

Prototipado de baja y alta fidelidad, testeo.

C. ASPECTOS GRÁFICOS Y ESTÉTICOS

Análisis de los diseños **realizados durante la 1ª FASE de la Obra final**. Justificación de todos los elementos aplicados a nivel morfológico, sintáctico y semántico: color, tipografía, composición, fotografía, ilustración...

Cada soporte gráfico objeto de análisis irá acompañado de las imágenes necesarias que ilustren su justificación.

D. TESTIMONIO GRÁFICO

Desarrollo gráfico de aquellas partes del proyecto que se han **realizado durante la 1ª FASE de la Obra final** desde la ideación hasta la solución final.

Bocetos y prototipos: se presentará una selección de los bocetos que deberá ser suficientemente amplia, estará ordenada y comentada, para que pueda ser representativa del proceso creativo de cada uno de los soportes o aplicaciones gráficas realizadas (marca gráfica, wireframes del sitio web, prototipado en alta y baja resolución del sitio web, diseño de entorno gráfico o retícula de los productos interactivos del planteamiento de la Obra final, cualquier otra cuestión necesaria para el desarrollo del proyecto)

E. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN.

Bibliografía y webgrafía consultada durante el desarrollo del proyecto.

* En caso de utilizarse algún recurso para la creación de contenidos mediante inteligencia artificial el alumnado deberá comunicarlo previamente al tutor para prever su posible viabilidad. De cualquier modo, esta información quedará plasmada en el planteamiento de la Obra final y en la memoria del mismo proyecto, por lo que se indicará qué herramientas y contenidos se han usado, justificando su uso.

4.3. ENTREGA DE LA PROPUESTA

La **PROPUESTA** de Obra final se **entregará** a través del **Classroom** habilitado para la presente convocatoria, en forma, fecha y hora establecidos.

Se deberá entregar los siguientes documentos:

- ¬ ARCHIVO DE LA PROPUESTA. En **pdf**.
- ¬ ANEXO 2 (Petición de tutor).
- ¬ ANEXO 3 (Petición de material). OPCIONAL

***ANEXO 2_ petición de tutor.** Se podrá realizar una petición de preferencia de tutor para el desarrollo del proyecto utilizando dicho anexo.

La Comisión evaluadora hará pública la asignación de tutores en la fecha establecida en el calendario para aquellos alumnos cuyas Propuestas sean calificadas como APTO.

La asignación se realizará atendiendo a la disponibilidad horaria de los profesores solicitados e intentando mantener las preferencias consignadas.

Este archivo, si se presenta, se nombrará: ANEXO2_Nombre Apellido

ANEXO 3_p petición de material y/o instalaciones de la Escuela de Arte.

Se podrá solicitar la utilización de las instalaciones y material técnico del centro que se considere necesario para la realización de la Obra final utilizando el ANEXO 3.

En la solicitud, se especificará el material y las instalaciones del centro que se necesitan y el número de sesiones que se precisan.

La Comisión evaluadora, con las peticiones solicitadas, realizará un calendario de uso de material y espacios para cada alumno/a, en horario que no interfiera el normal desarrollo de la actividad regular docente, si bien no se garantiza que sea viable atender todas las solicitudes.

El alumnado será responsable de cualquier desperfecto que ocasione en el material prestado o en las instalaciones del centro debiendo resarcir económicamente el mismo.

Este archivo, si se presenta, se nombrará: ANEXO3_Nombre Apellido

*Cada uno de los anexos estarán disponibles para el alumnado en una Classroom destinada para gestionar la entrega de la Obra final y resto de documentación necesaria.

4.4. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Una vez presentada la Propuesta de Obra final, la Comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios del centro la calificación de la misma en los términos de **APTO o NO APTO** en la fecha establecida en el calendario.

Para su evaluación, se tendrán en consideración los siguientes aspectos:

- El informe presentado por el profesor/a del módulo de obra final y **la calificación obtenida en la 1ª FASE de la Obra final**, realizada a lo largo del curso.
- Adecuación del proyecto dentro de la especialidad de la Gráfica interactiva.
- Correcta adecuación a la estructura de la Propuesta, siguiendo el orden de todos los puntos que se especifican en esta programación (han de incluirse TODOS sus apartados).
- Correcto desarrollo de cada apartado de la Propuesta, profundizando suficientemente en cada uno de ellos.
- Uso correcto de las normas ortográficas y sintácticas del lenguaje.
- Uso correcto de diseño y maquetación.
- Adecuación y viabilidad del proyecto en los plazos existentes teniendo en cuenta los medios e instalaciones de los que se dispone.

5. SEGUNDA FASE: OBRA FINAL

La realización de la OF en los ciclos formativos de grado medio, tiene por objeto que los alumnos/as sean capaces de integrar, aplicar y valorar los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la formulación y realización de un proyecto, adecuado al nivel académico cursado, que evidencie rigor técnico, cultura plástica, expresión artística y sensibilidad estética y posibilidad de realización y viabilidad.

A continuación, se explica la estructura que se plantea en la elaboración de la Obra final y los contenidos que deben desarrollarse en cada uno de los apartados.

5.1. ESTRUCTURA DE LA OBRA FINAL

El contenido de la OF sigue la siguiente estructura:

Apartado A: MEMORIA

1. Introducción.
2. Aspectos funcionales
3. Aspectos gráficos y estéticos.
4. Aspectos técnicos.
5. Aspectos económicos.
6. Bibliografía y documentación.

Apartado B: TESTIMONIO GRÁFICO

Apartado C: RESOLUCIÓN:

1. Producción web.
2. Elementos multimedia.
3. Elementos interactivos.

Apartado D: PRESENTACIÓN Y DEFENSA PÚBLICA

5.2. DESARROLLO DE LA ESTRUCTURA DE LA OBRA FINAL

La Obra final deberá consistir en la realización de un conjunto de aplicaciones gráficas de contenido multimedia e interactivo e incluirá como mínimo los siguientes contenidos:

- Una web de acuerdo a las especificaciones dadas por el profesor/a de Edición Web.
- Un elemento de carácter multimedia de acuerdo con las características reseñadas por el profesor/a del módulo de Multimedia.
- Un elemento de carácter interactivo de acuerdo a las especificaciones dadas por el profesor/a de Medios Informáticos.

- Un presupuesto para la realización del proyecto conforme a las características dadas en el módulo de Iniciación a la Actividad Empresarial.
- Un vídeo demostrativo del propio proyecto en sí que sirva como presentación visual del mismo. Su duración aproximada será de 30 segundos.

APARTADO A: MEMORIA

Defensa del proyecto mediante un documento, con índice y bibliografía, en la que consten los siguientes apartados:

1. INTRODUCCIÓN

Definición del tema de la Obra final.

Definir de forma clara y concisa qué se plantea:

- Tipología de servicio, producto o idea que sirve de soporte para la Obra final.
- Justificación del proyecto en el campo del diseño interactivo.
- Cualquier otra cuestión que se considere necesaria para una completa definición.

Definición de los soportes.

Definir las aplicaciones y soportes gráficos interactivos que componen el proyecto a desarrollar y justificación de los mismos en el contexto comunicativo que se plantea.

2. ASPECTOS FUNCIONALES

2.1. Investigación.

2.1.1. Estudio de mercado.

Definir el contexto empresarial en el que se encuentra nuestra propuesta en relación con la competencia

2.2.2. Estudio del usuario.

Definir el tipo de usuario de los servicios, productos o ideas.

2.2. Investigación visual.

2.2.1. Análisis de la competencia y referentes.

Ánalisis de los siguientes aspectos de aquellas empresas o instituciones que se consideren como referentes para nuestra propuesta:

Marca verbal.

Marca gráfica.

Web.

Soportes publicitarios y de promoción.

2.2.2. Moodboard o panel de tendencias.

Colección de texturas, materiales, colores, imágenes y textos que muestren la línea de comunicación y la personalidad que queremos transmitir.

2.3. Comunicación visual.

2.3.1. Identidad visual.

Marca verbal, naming: listas, selección y verificación.

Marca gráfica.

Color.

Tipografía.

2.3.2. Definición y organización de la información.

Contenidos que se han incluido en el sitio web y su organización teniendo en cuenta aspectos de usabilidad y de comunicación.

Retículas y maquetación.

2.4. Cualquier otra información relevante que el alumno considere apropiada en este apartado y que complete lo presentado en la Propuesta de Obra final.

3. ASPECTOS GRÁFICOS Y ESTÉTICOS

Análisis de los propios diseños. Justificación de todos los elementos aplicados a nivel morfológico, sintáctico y semántico: color, tipografía, composición, fotografía, ilustración...

Cada soporte gráfico objeto de análisis irá acompañado de las imágenes necesarias que ilustren su justificación.

4. ASPECTOS TÉCNICOS

De cada soporte realizado en la Obra final, se especificarán los siguientes factores:

SOPORTE WEB _El alumnado deberá explicar los siguientes apartados, según la plataforma utilizada:

- Plataforma utilizada: Bootstrap, Wordpress.
- Url: Facilitada opcionalmente por la escuela.
- Mapa del sitio.
- Prototipado y ejecución: Comparativa.
- Plantilla.
- Tema hijo.
- SEO: Al menos título, descripción y palabras clave
- Tipografías y colores utilizados.
- CSS: Modificaciones realizadas sobre el diseño base de la plantilla.

- jQuery: Elementos funcionales de elaboración propia en jQuery y/o JavaScript.
- Imágenes y biblioteca de medios: obtención y tratamiento (formatos, tamaños, resoluciones,...).
- Plugins.
- Plan de pruebas realizado.
- Cualquier otra que el alumno estime.

MULTIMEDIA _Especificación de los requisitos solicitados y los aspectos técnicos:

- Se deberá presentar al menos dos piezas audiovisuales:
 - o Un video demostrativo de la web que concuerde con la propuesta de la Obra Final.
 - o Una pieza audiovisual corporativa en concordancia con la web. La pieza audiovisual corporativa se incluirá en la web.
- Software de animación, edición y de exportación: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition y Adobe Media Encoder.
- Software para crear recursos de la pieza audiovisual: Illustrator, Photoshop, etc.
- El audiovisual presentado puede ser de distinta índole: videoarte, videoclip, animación, etc.
- La técnica y género elegido será apropiado a la Obra Final y a la web en cuestión.
- Duración mínima de 30 segundos y máxima de 2 minutos.
- La pieza audiovisual debe incluir animaciones.
- La música y las imágenes que hubiere serán propias o libres de derechos.
- Se incluirán el título y los créditos.
- El testimonio audiovisual no ha de ser redundante, es decir, ha de tener valor propio y aportar información relevante.
- Ha de ser una pieza individual que forme parte del proyecto y otorgue un valor específico a la Obra Final.
- Se debe aportar un documento (Proyecto_Audiovisual) escrito, proyecto, que recoja el trabajo de preproducción, producción y postproducción del audiovisual.

Preproducción:

- o Título
- o Tema
- o Palabras clave
- o Idea
- o Investigación
- o Argumento
- o Guion literario
- o Guión técnico
- o Storyboard

Producción:

- o Plan de producción

Postproducción:

- o Montaje
- o Efectos y retoques
- o Sonorización
- o Musicalización
- o Etalonaje
- o Titulación
- o Exportación y adecuación de archivos

PRODUCTO INTERACTIVO _Especificación de los requisitos solicitados y los aspectos técnicos:
El alumnado podrá proponer cualquier tipo de producto interactivo de interés para el proyecto, pudiendo ser la memoria, el testimonio gráfico o el user journey(prototipo de navegación), wizard

- Software Figma.
- Se deben crear interacciones/ animaciones y transiciones.
- Prototipo en baja fidelidad / Desarrollo del producto.
- Bocetos / Planteamiento de las interacciones/ animaciones y transiciones.

5. ASPECTOS ECONÓMICOS

5.1. Costes de producción que pueden constar de:

- Costes de alojamiento y de compra del dominio.
- Costes de mantenimiento y actualización de contenidos indicando el gasto periódico que supondría en su caso.
- Costes de adquisición de derechos de uso sobre material audiovisual con derechos de autor.

5.2. ASPECTOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Protección del proyecto con *copyright* o licencia *creative commons* con breve razonamiento de la elección de uno u otro.

6. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN.

APARTADO B: TESTIMONIO GRÁFICO

Se entregará un documento pdf, que reúna los bocetos y prototipos de la OF. Consistirá en una selección de bocetos suficientemente amplia, estará ordenada y comentada, para que pueda ser representativa del proceso creativo de cada uno de los soportes o aplicaciones gráficas realizadas (marca gráfica, wireframes del sitio web, prototipado en alta y baja resolución del sitio web, diseño de entorno gráfico o retícula de los productos interactivos de la memoria y del testimonio gráfico, cualquier otra cuestión necesaria para el desarrollo del proyecto)

APARTADO C: RESOLUCIÓN

Consistente en la realización de todos los soportes planteados en la Obra final. Su entrega se hará a través de una Classroom en la que se habrán creado distintas tareas para que el alumnado suba el contenido total del proyecto. Éstas, irán diferenciadas y categorizadas según los siguientes temas y apartados:

¬ **APARTADO A:**

MEMORIA: archivo en formato pdf.

¬ **APARTADO B:**

TESTIMONIO GRÁFICO: archivo en formato pdf.

¬ **APARTADO C :: RESOLUCIÓN**

Resolución Web. Incluirá, dividido en subcarpetas:

- ¬ Archivo de texto con la dirección URL en el servidor, nombre de usuario y contraseña si fuese necesario. Esta información debe estar especificada en los aspectos técnicos de la memoria.
- ¬ Copia de seguridad de la web.
- ¬ Originales: Nativos de todas las imágenes, logos, iconos... mostrados en la web.
- ¬ Prototipado de la web.

Resolución Multimedia:

Se entregará una carpeta Multimedia que contendrá las siguientes subcarpetas:

- 1-Proyecto_Audiovisual.
- 2-Material en bruto.
- 3-Proyecto en archivo nativo.
- 4-Vídeos finales.
 - 4.1- Vídeo demostrativo. (Alta y baja resolución)
 - 4.2- Pieza audiovisual de la Obra Final. (Alta y baja resolución)

Resolución Interactivo: Se entregará en una carpeta nombrada:

- ¬ Carpeta Archivo de texto con la dirección URL de la edición del Producto y dirección URL de la presentación del mismo. (Link de la edición de la presentación, la profesora debe poder editar / Link de la presentación.)

- Archivo .fig
- Vídeo de la experiencia de usuario.
- Imágenes de bocetos/storyboard

***Nota:** los soportes informáticos proporcionados quedarán en los archivos digitales del Centro, para su mejor difusión y/o uso didáctico.

APARTADO D: PRESENTACIÓN Y DEFENSA PÚBLICA DEL PROYECTO

Se realizará la presentación que deberá constar de una introducción, una breve explicación del desarrollo y una visualización del proyecto creado.

Con el fin de comprobar el buen funcionamiento de todo el material y el acondicionamiento necesario, la Comisión evaluadora fijará un día con antelación a la fecha de la defensa pública, en el que los alumnos podrán disponer de la sala.

El tiempo máximo del que dispondrá cada alumno será de 20 minutos.

Una vez haya finalizado la exposición, la Comisión evaluadora podrá plantear las cuestiones que considere oportunas para dar al alumno la oportunidad de defender la Obra final.

El orden de actuación será el resultado del sorteo de la letra del abecedario correspondiente a la inicial del primer apellido, por la que comenzará la exposición de la Obra final. La publicación del orden de actuación se realizará con una antelación mínima de 24 h. a la fecha de la exposición y defensa pública.

Según el orden establecido, la Comisión evaluadora hará un llamamiento único a los autores. No se permitirán aplazamientos ni alteraciones del orden de actuación previsto.

5.3. ENTREGA DE LA OBRA FINAL

La entrega de la Obra final se realizará mediante una tarea habilitada en la plataforma digital Classroom, según forma y estructura requerida, ajustándose al calendario y horario oficial publicado.

Tras su recepción se escribirá un mensaje al alumnado como confirmación y justificante de entrega.

Una vez entregada la Obra final, quedará bajo la custodia de la Comisión evaluadora, que en ningún caso permitirá modificar el contenido del mismo, ni añadir ningún elemento.

6. EVALUACIÓN DE LA OBRA FINAL

6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación					
Criterios de evaluación del módulo, establecidos en:			Instrumentos de evaluación		
INDICADORES	ME MOR IA	TE ST I M O NI O G R Á FI C O	RESOLUCIÓN: soper tes gráficos interactivos de la OF		
	1. Generar con rigor y destreza técnica las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto web asignado.				
	Presenta toda la documentación solicitada en los apartados conforme se establece en la programación de OF.				
	Desarrolla correctamente todos los apartados conforme se establece en la programación de OF.				
	Analiza y extrae conclusiones de la información recopilada para cada una de las fases de la OF.				
	Resuelve creativamente el problema propuesto alejándose de los resultados obtenidos tras el análisis previo de lo que ya está hecho en el tema que se plantea en la OF.				
2. Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.					
IND	Justificación del proyecto en relación a la disciplina de la Gráfica interactiva.				
	Correcto planteamiento de los aspectos funcionales.				

3. Realizar el trabajo con precisión técnica estilística y comunicativa y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del trabajo.

I N D I C A D O R E S	Comunica una coherencia entre el planteamiento conceptual del trabajo y el resultado comunicativo.				
	Correcto planteamiento y aplicación de los aspectos gráficos y estéticos				
	Correcta ejecución técnica, estilística y comunicativa de la producción web.				
	Correcta ejecución técnica, estilística y comunicativa de la producción multimedia.				
	Correcta ejecución técnica, estilística y comunicativa de la producción interactiva.				

4. Evaluar el producto realizado con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.

I N D I C A D O R E S	Correcto planteamiento de los aspectos técnicos.				
	Correcto planteamiento de los aspectos económicos.				
	Emplea correctamente la terminología propia del campo profesional del diseño gráfico interactivo.				
	Utiliza una corrección ortográfica, morfosintáctica y léxica en toda la extensión del trabajo.				
	Evita el plagio: todos los elementos gráficos y tipográficos, las opiniones y argumentos y las reproducciones totales o parciales de imágenes o palabras que no sean originales deben ser debidamente acreditadas, con mención del autor y de la fuente de la que proceden.				

6.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de la OF requerirá la presentación de todos los apartados recogidos en esta programación.

Cada indicador se calificará con una nota del 1 al 10.

Cada apartado (instrumento de evaluación) tendrá su calificación, que se obtendrá de la media aritmética de los indicadores correspondientes.

La calificación final de la Obra final será el resultado de la ponderación de las calificaciones obtenidas en cada uno de los Apartados (instrumentos de evaluación), según el siguiente porcentaje:

- Apartado A_MEMORIA: 15%
 - Apartado B_TESTIMONIO GRÁFICO: 15%
 - Apartado C_RESOLUCIÓN: 40%
 - Apartado D_PRESENTACIÓN Y DEFENSA: 10%
- La presentación de la obra ante la comisión para su defensa pública tendrá carácter preceptivo para la evaluación y calificación final de la obra. No obstante, la calificación parcial de este apartado no tendrá carácter eliminatorio.*
- Calificación de la primera fase por el profesorado responsable del módulo de Obra final: 20%

6.3. REVISIÓN DE CALIFICACIONES

El alumno/a puede pedir la revisión de la calificación de la Obra final solicitándolo por escrito y argumentando detalladamente en qué basa su disconformidad. La solicitud consistirá en un escrito dirigido a la Comisión evaluadora de Obra final, y se presentará en la Administración de la Escuela en el plazo marcado en el calendario. No se atenderá ninguna solicitud fuera del plazo establecido.

7. DIFUSIÓN DE LA OBRA FINAL

Aquellos proyectos que puedan revestir un interés pedagógico y con fines laborales y promocionales para la comunidad educativa o profesional para el propio alumno, podrán formar parte de una exposición o cualquier otra actividad, tanto en la Escuela como en otros espacios fuera de ella. Si algún alumno no autoriza a la Escuela de Arte de Albacete a exponer su proyecto, deberá presentar junto con el mismo, el **ANEXO 4_desautorización exposición**. La no presentación de este anexo implica que SE AUTORIZA la exposición y difusión del proyecto realizado.

8. COMUNICADOS DE LA COMISIÓN EVALUADORA

- *A los alumnos:* la Comisión evaluadora publicará sus comunicados en el tablón de anuncios oficial del Centro, a excepción de las calificaciones, que se consultarán en la aplicación Educamos CLM.
- *A los tutores:* la Comisión evaluadora publicará sus comunicados en el tablón de anuncios de la Sala de Profesores que se habilitará al efecto y, de forma prioritaria, a través del correo Gmail que tiene habilitado todo el profesorado de la Escuela de Arte.
obrafinalapgi@eaalbacete.com

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 2025/2026

Módulo_ Edición Web

Profesor/a_ Eduardo Tolosa Navalón / Ainara Sánchez Izquierdo

Departamento_ Comunicación Gráfica y Audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo**
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo**
- 1.3 Calendario y horario de impartición**

2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**
- 2.2 Materiales y recursos didácticos**
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación**
- 3.2 Criterios de calificación**
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado**
- 3.4 Criterios de recuperación**
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes**

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

INDICACIONES DE MAQUETACIÓN

General_ Calibri 11pt, interlineado 1,15

Tablas: Calibri 10pt, interlineado 1,15

Utilizar diferentes fuentes para marcar jerarquías (Calibri regular, bold o italic)

Respetar márgenes y plantilla

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

- *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 perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas (BOE de 3 de noviembre de 2012).*
- *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Edición web	350	5	9	...

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Según lo establecido en el orden que establece el currículo del Ciclo Formativo de Grado Medio Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, se debe formar a un profesional capaz de colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto, interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes, realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas, seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráfico interactivos, saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

El módulo de edición web se imparte tanto en el primer como en el segundo curso del ciclo. En primero se inicia al alumnado en los lenguajes de programación de etiquetas HTML y de uso de estilos CSS además de introducirlos en las aplicaciones y estrategias de diseño del proyecto web. En segundo se profundiza en la edición web impartiendo contenidos de lenguajes de programación de uso generalizado en el entorno web, así como se profundiza en las políticas de realización del proyecto web, actualización de sitios y control de calidad.

Las características básicas de alumnado se describen en el Proyecto Educativo de Centro:

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una

especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso. Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

Y en concreto, para el ciclo formativo en asistencia al producto gráfico interactivo, el alumnado en su mayoría parte con los estudios obligatorios de secundaria y accede por medio de una prueba de acceso.

Los objetivos y contenidos aplicables al ciclo aparecen en el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).

Y en concreto para el módulo de Edición Web son los siguientes:

A) Objetivos.

1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.
6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.

7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.
8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.
9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

C) Contenidos.

1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.
2. Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web. 5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.
6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
7. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.
8. Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.
9. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
10. Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.
11. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.
12. Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.

2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.
8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.
10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Edición web se realiza según la siguiente distribución:

Primer curso (Grupo A)

Horas semanales	5 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Martes	3 ^a y 4 ^a hora (10:05-11:00 y 11:30-12:25)	PC3
Miércoles	1 ^a hora (08:15-09:10)	PC3
Jueves	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC5

Primer curso (Grupo B)

Horas semanales	5 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula

Lunes	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC3
Miércoles	5 ^a hora (12:25-13:20)	PC5
Jueves	1 ^a y 2 ^a hora (08:15-10:05)	PC3

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	22 enero
Primera evaluación final ordinaria	28 mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 junio

Segundo curso

Horas semanales	9 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Lunes	12:25 – 14:15	PC5
Martes	8:15 – 10:05	PC4
Miércoles	8:15 – 10:05	PC5
Jueves	12:25 – 13:20	PC4
Viernes	12:25 – 14:15	PC5

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18 de diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Primer curso

Debido a la gran cantidad de alumnado se requiere un desdoble del grupo. Cada grupo tendrá dos sesiones de dos períodos continuos y otra de 1 periodo, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

Las aulas asignadas son PC3 y PC5, dotadas de equipos informáticos de sobremesa, pizarra digital y proyector.

Segundo Curso

4 períodos lectivos de dos horas y 1 de una hora, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

En cuanto a espacios, se disponen de aulas informáticas PC con equipos de sobremesa o portátiles, equipadas con pizarra digital o proyector, y pizarra.

La mayor parte del trabajo se realizará de forma individual, aunque podrían realizarse prácticas susceptibles de trabajarse en grupo. Se buscará la implicación del alumnado en todo el proceso de realización de los trabajos, desde la proyección, a la realización y la corrección de errores y malas prácticas, maximizando la comunicación con el alumno y el sentido crítico y auto-correctivo con su trabajo.

2.2 Materiales y recursos didácticos

En todo momento se intentará aprovechar al máximo los recursos de que dispone el Centro:

- Material audiovisual e informático: aula con proyector o pizarra digital.
- Material de documentación: conexión a internet.
- Materiales curriculares: bibliografía, relación de sitios web, vídeos, imágenes y presentaciones.
- Gestión de recursos e información:
 - 1er curso y 2º curso: Plataforma digital. Classroom. Correo electrónico.
 - La comunicación con el alumnado será a través de la Plataforma Educamos CLM/Delphos, para comunicaciones oficiales y Google/Classroom para el desarrollo habitual del módulo.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en la normativa tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

PRIMER CURSO

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none"> Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea. 	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none"> Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.
Contenido 2	
4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none"> Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño. 	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none"> Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
Contenido 3	
5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.	
Objetivos	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none"> Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y

<p>10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.</p>	<p>servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.</p>
Contenido 4	
6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p> <p>9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.</p>
Contenido 5	
7. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.</p> <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.</p> <p>9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.</p>

<p>7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.</p> <p>8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.</p>	
Contenido 6	
10. Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.	
Objetivos <p>5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.</p>	Criterios de evaluación <p>10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.</p>
Contenido 7	
11. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.	
Objetivos <p>4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.</p> <p>5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.</p> <p>6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.</p> <p>7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.</p> <p>8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.</p> <p>10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.</p>	Criterios de evaluación <p>4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.</p> <p>9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.</p> <p>10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.</p>

SEGUNDO CURSO	
Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 8	
2. Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.	
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación. 2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web. 3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web. 	<p>Criterios de evaluación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web. 2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación. 3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
Contenido 9	
3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.	
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación. 2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web. 3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web. 9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño. 	<p>Criterios de evaluación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web. 2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación. 3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
Contenido 10	
8. Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.	
<p>Objetivos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y

5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.	servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
Contenido 11	
9. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea. 5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web. 7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.	4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad. 8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web. 9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño. 10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
Contenido 12	
12. Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea. 11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.	11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

Los contenidos establecidos en la legislación vigente se desarrollan en las siguientes unidades didácticas:

1er curso

- UD01. Introducción al diseño web
- UD02. HTML: estructura y contenidos

- UD03. CSS: estilos y diseño visual
- UD04. CSS avanzado: maquetación y responsive
- UD05. WordPress: creación y personalización de sitios
- UD06. Publicación y optimización web
- UD07. Integración práctica: Proyecto final

2º curso

- UD01. Introducción al alojamiento web. La WWW y su implementación en servidores. Servidores web. Modelos de programación cliente/servidor, php. Bases de datos MySql. Phpmyadmin. Servicios y recursos en la red.
- UD02. Lenguajes de programación de uso en la web: Introducción. Bases de la programación estructurada. Javascript. Operadores. Variables. Estructuras de programación. Funciones. Recursividad. Programación orientada a objetos. Canvas. Uso intercalado con html.
- UD03. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenidos CSM: Wordpress. Instalación y configuración. Diseño web: páginas, posts, temas. Pluggins. Pluggins de ecommerce. (*)
- UD04. Lenguajes de programación de uso en la web: jQuery. Selectores. HTML/CSS. Eventos. Efectos. Uso intercalado con html. Integración con CSM.
- UD05. Diseño avanzado CSM con Wordpress. CPT. Taxonomías. Mantenimiento y actualización de sitios web. FTP.
- UD06. Directrices y normativa específica para sitios web: Introducción. Uso de cookies. W3C. Otras normativas aplicables.
- UD07. Obra final: apoyo a la elaboración del sitio web.

(*) *Desarrollo de contenidos desde el enfoque del programa ERASMUS:*

Durante el presente curso 2024-25 se van a realizar dentro del centro varios programas de internacionalización. Como apoyo a estos programas y dentro del desarrollo habitual de los contenidos de este módulo van a adaptarse varias actividades de la UD3, con la realización de un Wordpress sobre los proyectos ERASMUS por parte del alumnado.

Se desea que el alumnado tome conciencia de los beneficios de los programas de internacionalización de la UE, fomentando los valores fundacionales de la unión, al tiempo que fortalece y desarrolla los conocimientos propios del módulo de EW.

Cronograma

Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.

Cronograma Edición Web 1ºAPGI

Septiembre	UD01 UD02			
Octubre	UD02			
Noviembre	UD03			
Diciembre	UD03		NAVIDAD	
Enero	NAVIDAD	UD04	EVALUACIÓN	UD04
Febrero	UD04 UD05			
Marzo	UD05 UD06			
Abril	UD06	SEMANA SANTA		UD07
Mayo	UD07			
Junio	1º EVALUACIÓN ORDINARIA	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO		2º EVALUACIÓN ORDINARIA

Cronograma Edición Web 2ºAPGI

Septiembre	UD01				
Octubre	UD02 UD03				
Noviembre	UD03 UD04				
Diciembre	UD03 UD04	EVALUACIÓN	NAVIDAD		
Enero	NAVIDAD	UD05			
Febrero	UD05 UD06				
Marzo	UD06 UD07				
Abril	SEMANA SANTA	1º EVALUACIÓN ORDINARIA	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO		
Mayo	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO				
Junio	RECUPERACIÓN, AMPLIACIÓN Y REFUERZO		2º EVALUACIÓN ORDINARIA		

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación			
Indicadores	Establecidos en:	Mínimos	Observación directa	Actividades	Prueba teórico-prácticas
	<i>Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593]</i>				
	1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.				
	Conoce la actualidad de la edición web en términos generales, antecedentes y posibilidades de evolución		X		
	Se expresa utilizando una terminología profesional		X		
	Los trabajos (documentos y webs) finales no contienen faltas de ortografía y sintaxis				X
	2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.				
	Identifica los distintos elementos de código y corrige los posibles errores en el código programación en Javascript y jQuery			X	X
	Interpreta adecuadamente el código programación en Javascript y jQuery			X	X
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.					
I	Maneja con destreza el código HTML			X	X
	Conoce y aplica estilos CSS			X	X
	Es capaz de crear la estructura de una web utilizando HTML y CSS			X	X

4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.				
I	Conoce el proceso de diseño web		X	X
	Es consciente de las tareas propias de la especialidad	X		
5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.				
I	Conoce la estructura de un sitio web		X	X
	Conoce ciertas características técnicas de un sitio web a partir de su código		X	X
	Es capaz de valorar las características comunicativas		X	
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.				
I	Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño		X	X
	Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuesta		X	X
	Desarrolla correctamente los apartados conforme se establece en cada propuesta		X	X
7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.				
I	Maneja con destreza el software de edición web	X	X	X
8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.				
I	Es capaz de publicar y actualizar ciertos tipos de webs	X	X	X
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.				
I	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual	X	X	X
I	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades	X	X	X
	Los contenidos de las actividades se adecuan a la propuesta		X	
	Cumple los requisitos técnicos establecidos		X	X

10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.					
I	Conoce los recursos y servicios disponibles en Internet		X		
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.					
I	Investiga y resuelve problemas de forma autónoma		X	X	X
I	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo		X	X	X

3.2 Criterios de calificación

La evaluación será continua y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, detectando y corrigiendo las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

Primer curso

- 20% Pruebas teóricas
- 40% Actividades prácticas.
- 40% Proyectos.

Segundo curso

- 40% Pruebas teórico-prácticas. En caso de no realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de éstas pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- 40% Actividades prácticas.
- 20% Observación directa.

Esta calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:

- Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1er cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.
- De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad, cada indicador tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

- Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico-práctica de los contenidos impartidos en el cuatrimestre.
- Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica, en el caso que la hubiese, para superar la evaluación.
- No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de la/ del docente.
- Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
- Cualquier copia o plagio en las actividades o pruebas teórico/prácticas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de ella hasta la siguiente convocatoria.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

A lo largo del curso al alumno se le informará de su evolución en el módulo, según sus resultados en las actividades, pruebas y/o trabajo en el aula.

3.4 Criterios de recuperación

1^a evaluación ordinaria:

Recuperación actividades prácticas: será decisión del profesor y específico para cada situación, que se recuperen mediante la entrega de las actividades pendientes o que se realice un examen práctico.

Recuperación de las pruebas teórico-prácticas: los alumnos que hayan suspendido las mismas, deberán repetirlas y conseguir una puntuación superior a 5 para que se realice la media con las propuestas prácticas.

2^a evaluación ordinaria:

De no superarse la 1^a evaluación ordinaria, en el periodo entre ésta y la 2^a evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo.

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación. Proceso de evaluación. En el Artículo 5: La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.

En el caso de alumnos cuyo número de faltas justificadas, supere el 20%, será decisión del profesor si puede recuperar únicamente entregando las actividades pendientes o deberá presentarse a una prueba teórico práctica adicional.

El alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1^a evaluación ordinaria final como en la 2^a evaluación ordinaria final, que contemplará todos los contenidos mínimos del módulo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No procede.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine	Octubre. Filmoteca		-
Asistencia a la presentación de Proyectos Finales	Diciembre. EA Albacete		-
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		-

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

De cara a la evaluación de dicho alumnado, en caso de que lo hubiera, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

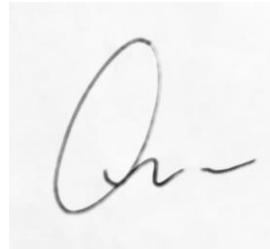
En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se seguirán las instrucciones desde el Departamento de Orientación.

- En el caso de 2º de EW se tiene constancia de un alumno al que, según las directrices del Departamento de Orientación, se le debe realizar un plan de trabajo.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Cercana a la finalización de las clases presenciales se realizará al alumnado una encuesta valorativa del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

Albacete, a 15 de octubre de 2025



Fdo.: Eduardo Tolosa Navalón / Ainara Sánchez Izquierdo



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 1º y 2º C.F.G.M. Asistencia al producto gráfico interactivo

Módulo_ Historia del diseño gráfico

Profesor/a_ Mª Dolores López Picazo

Departamento_ Comunicación gráfica y audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Historia del diseño gráfico	100	2	2	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de Historia del diseño gráfico ocupa un papel fundamental en la formación de los estudiantes del ciclo formativo de grado medio en Asistencia al producto gráfico interactivo. Su finalidad es proporcionar al alumnado una comprensión profunda del desarrollo histórico, técnico y estético del diseño gráfico, así como de su estrecha relación con las artes plásticas bidimensionales y con los contextos socioculturales en los que se ha producido.

Este módulo se concibe como un recorrido cronológico por las principales manifestaciones del diseño gráfico, desde los orígenes de la escritura y el libro hasta las expresiones contemporáneas vinculadas al entorno digital y multimedia. A través del análisis de obras, autores, estilos y técnicas, se busca que el alumnado adquiera una visión crítica y contextualizada del lenguaje visual, entendiendo el diseño gráfico como una disciplina que articula arte, comunicación y tecnología.

El estudio de las artes plásticas bidimensionales —como el dibujo, la pintura, la ilustración, el cartelismo y la fotografía— constituye un eje fundamental del módulo. Estas disciplinas han influido directamente en la evolución del diseño gráfico, aportando recursos expresivos, técnicas visuales y modelos compositivos que han sido adaptados y transformados a lo largo del tiempo. Se analizarán sus aportaciones más significativas, así como su papel en la configuración de la cultura visual contemporánea.

El módulo comienza con el análisis de los primeros sistemas de escritura y los soportes gráficos utilizados por las civilizaciones antiguas, estableciendo el vínculo entre comunicación visual, lenguaje escrito y diseño gráfico. Se estudia la evolución del libro como objeto gráfico, desde los manuscritos ilustrados hasta la imprenta, y su impacto en la difusión del conocimiento y en el desarrollo de la tipografía, el diseño editorial y la ilustración.

A lo largo del módulo se abordará la evolución del diseño gráfico en sus distintas etapas:

- **Desde la Edad Media hasta el siglo XIX:** nacimiento de la imprenta, desarrollo del cartel, ilustración editorial y fotografía.
- **Siglo XX:** movimientos artísticos como el Modernismo, las vanguardias, el diseño institucional, el cómic, el cine y la televisión.
- **Siglo XXI:** diseño gráfico digital, producto gráfico interactivo, web y multimedia, influencias tecnológicas y nuevas estéticas visuales.

Se identificarán los principales autores, tendencias y realizaciones que han marcado cada etapa, valorando sus aportaciones desde una perspectiva histórica, técnica y comunicativa.

Es importante considerar el perfil del alumnado que accede a este ciclo formativo, ya que sus características influyen directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes de la Escuela de Arte presentan una gran diversidad en cuanto a edad y nivel educativo, aunque suelen compartir una sensibilidad especial hacia el arte y la comunicación visual, lo que se traduce en una alta motivación por los estudios elegidos. Factores como su formación previa, situación económica, entorno familiar y laboral también afectan su rendimiento académico.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es más variado que el del Bachillerato de Artes. Proviene de diferentes trayectorias: algunos llegan desde el propio Bachillerato de Artes, otros desde ciclos formativos relacionados, y también hay quienes acceden mediante pruebas de madurez o específicas. Algunos estudiantes retoman sus estudios tras largos periodos de inactividad académica, lo que puede dificultar su adaptación al ritmo del ciclo. Además, es habitual que muchos compaginen sus estudios con trabajo o responsabilidades familiares. Dado que estos ciclos tienen un enfoque profesional, sus necesidades educativas están estrechamente ligadas a una preparación eficaz para el mundo laboral. En el caso del grado medio, las dificultades de aprendizaje pueden ser más notorias, especialmente en grupos donde hay alumnos que no cuentan con el título de Educación Secundaria Obligatoria y han accedido mediante prueba de madurez. En estos casos, es imprescindible ajustar el desarrollo del módulo a las circunstancias específicas de cada grupo.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Historia del Diseño Gráfico se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	09:10 / 10:05	Teórica 4
Viernes	11:30 /12:25	Teórica 4

Horas semanales	2º curso	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	10:05 / 11:05	Teórica 4
Jueves	11:30 /12:25	Teórica 4

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º CURSO	
Evaluación parcial	22 de enero de 2026
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio de 2026

2º CURSO	
Evaluación parcial	18 de diciembre de 2025
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril de 2026
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio de 2026

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las clases tienen una duración fija de 55 minutos y se imparten con la totalidad del grupo reunido en una misma sesión, utilizando una de las aulas teóricas disponibles en la Escuela de Arte. No se contemplan divisiones del grupo ni sesiones simultáneas. Sin embargo, en determinados momentos se puede considerar la realización de actividades con un enfoque más teórico-práctico, que incluyan salidas didácticas o la colaboración con otros grupos. El módulo se desarrolla en un aula equipada con recursos audiovisuales para facilitar la exposición de contenidos.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Las clases se estructuran en torno a presentaciones visuales que combinan imágenes y textos explicativos. Este material se pone a disposición de todo el alumnado desde el inicio del curso mediante el acceso a la plataforma digital Google Classroom. Dichos contenidos reflejan lo trabajado en el aula e incluyen una variedad de recursos: apuntes, presentaciones, enlaces y propuestas de actividades.

Estos materiales tienen varios propósitos:

- Servir como guía estructurada para cada sesión, tanto en primero como en segundo curso, ayudando al alumnado a seguir el desarrollo temático y conceptual del módulo.

- Proporcionar el contenido esencial del temario a través de medios digitales como Google Classroom.
- Complementar el aprendizaje con documentos de apoyo: presentaciones, citas relevantes, características técnicas, resúmenes, definiciones clave, artículos especializados, y recursos audiovisuales como documentales.

Además del recurso de las presentaciones, la bibliografía especializada puede servir como complemento para un desarrollo más en profundidad de los contenidos del módulo de cara a algún alumno o alumna que desee un grado de concreción más elevado. Una bibliografía resumida podría ser la siguiente:

- ARNAL, R.; FAYOS, A. (2010), *Paul Rand*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- BARNICOAT, J. (2003), *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, Barcelona, Gustavo Gili.
- CHECA GODOY, A. (2007), *Historia de la publicidad*, A Coruña, Netbiblo.
- COSTA, J. (2012), *La imagen de marca*, Barcelona, Paidós.
- DAHL, S. (1985), *Historia del libro*, Madrid, Alianza Editorial.
- DE HAMEL, C. (1999), *Copistas e iluminadores*, Madrid, Akal.
- DOMÍNGUEZ, M. A. (2010), *A. M. Cassandre*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- DONDIS, D. A. (2002), *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili.
- EGUIZABAL MAZA, R. (1998), *Historia de la publicidad*, Madrid, Eresma & Celeste Ediciones.
- ESTEVE BOTÉY, F. (1993), *Historia del grabado*, Madrid, Editorial Labor.
- FERNÁNDEZ, A.; DOMÍNGUEZ, M. A. (2010), *Saul Bass*, Valencia, Biblioteca Gráfica.
- FORD, R. (2019), *Web Design. The evolution of the Digital World 1990-Today*. Colonia: Taschen.
- GARFIELD, S. (2011), *Es mi tipo: un libro sobre fuentes bibliográficas*, Barcelona, Taurus.
- GODFREY, J. (2009), *Bibliographic. 100 libros clásicos del diseño gráfico*, Barcelona, Acanto.
- GUBERN, R. (1997), *Medios icónicos de masas*, Madrid, Historia 16.
- HELLER, S.; VIENNE, V. (2012), *100 Ideas que cambiaron el diseño gráfico*, Barcelona, Blume.
- HOLLIS, R. (2000), *El diseño gráfico: una historia abreviada*, Barcelona, Destino.
- MEGGS, P. B. (2000), *Historia del diseño gráfico*, México, McGraw Hill.
- PACTH, O. (1987), *La miniatura medieval*, Madrid, Alianza Editorial.
- POULIN, R. (2012), *El lenguaje del diseño gráfico*, Barcelona, Promopress.
- SATUÉ, E. (2002), *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Alianza.

- SATUÉ, E. (2011), *El factor diseño*, Madrid, Alianza.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido. 1º CURSO	
Contenido 1	
Objetivos	Criterios de evaluación
1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.	1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.
Contenido 2	
El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico	
Objetivos	Criterios de evaluación
3. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.	2. Identificar tendencias y autores significativos del arte y del diseño gráfico y realizaciones de referencia. 3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico- artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
Contenido 3	
Evolución general de las artes plásticas bidimensionales. Autores, técnicas y obras relevantes. Aportaciones significativas e influencias en el diseño gráfico	
Objetivos	Criterios de evaluación
2. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.	4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.
Contenido 4	

<p>Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos. 5. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas. 8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>

<p>Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido. 2º CURSO</p>	
<p>Contenido 1</p> <p>Concepto y función social de las artes plásticas y las manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones. 9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
<p>Contenido 2</p> <p>El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico</p>	
<p>Objetivos</p> <p>3. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural. 6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Identificar tendencias y autores significativos del arte y del diseño gráfico y realizaciones de referencia. 3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.</p>

<p>Contenido 3</p> <p>Evolución general de las artes plásticas bidimensionales. Autores, técnicas y obras relevantes. Aportaciones significativas e influencias en el diseño gráfico</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artesplásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.</p>
<p>Contenido 4</p> <p>Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Analizar el recorrido histórico, formaly tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.</p> <p>5. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráficoen base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas,tecnológicas y comunicativas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico eidentificar autores significativos.</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentesoportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.</p> <p>9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
<p>Contenido 5</p> <p>Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico</p>	
<p>Objetivos:</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>Criterios de evaluación:</p> <p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico- artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las</p>

	aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.
Contenido 6	
Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo	
Objetivos:	Criterios de evaluación:
<p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.</p> <p>9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.</p>
Contenido 7	
Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo	
Objetivos:	Criterios de evaluación:
<p>6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.</p> <p>7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.</p>	<p>7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.</p> <p>8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.</p>

Cronograma
Los contenidos generales mínimos establecidos por la legislación para la organización de la materia de Historia del diseño gráfico son los que acaban de desglosarse en las tablas anteriores. También se aporta el desarrollo pormenorizado de los contenidos en base a las unidades didácticas con criterio cronológico en las que se dividen los dos cursos escolares de los que se conforma el ciclo. Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
1º CURSO
Evaluación parcial 1º curso
UNIDAD 1

Concepto y función social de las artes plásticas y las manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
UNIDAD 2
Manifestaciones pictóricas de la Prehistoria y primeros signos gráficos.
UNIDAD 3
Evolución de las manifestaciones artísticas y gráficas en las culturas antiguas: Mesopotamia y Egipto
UNIDAD 4
Símbolos, iconografía y formas gráficas en la civilización grecolatina
1ª Evaluación final ordinaria 1º curso
UNIDAD 5
La imagen medieval. Los manuscritos iluminados en Europa y fuera de Europa.
UNIDAD 6
El Renacimiento. La imprenta y los genios de la pintura
UNIDAD 7
La plástica del barroco.
UNIDAD 8
El lenguaje visual del siglo XVIII y XIX: Neoclasicismo y Romanticismo
2º CURSO
Evaluación parcial 2º curso
UNIDAD 9
La imagen y el diseño gráfico derivado de la Revolución Industrial.
UNIDAD 10
El Art Nouveau.
UNIDAD 11
Aproximación a las vanguardias. Diseño de vanguardias.
UNIDAD 12
La Bauhaus y el diseño como arte total.
1ª Evaluación final ordinaria 2º curso
UNIDAD 13
El diseño gráfico de mitad de siglo XX
UNIDAD 14
Orígenes de Internet y desarrollo de las páginas web.
UNIDAD 15
Las nuevas tecnologías en el arte. Arte digital.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación		Instrumentos de evaluación				
Indicadores	Establecidos en:	Mínimos	Observación directa	Pruebas escritas	Tareas de seguimiento	Visitas a exposiciones
	<i>Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).</i>					
	1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.					
	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo					

Indicadores	XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.					
	2. Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.					
Indicadores	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las	M				

Indicadores	producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.					
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				

Indicadores	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M					
	b) Contextualizar cultural e históricamente un estilo gráfico o un autor determinado para poder comprender de manera global su importancia y relevancia.						
4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.							
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M					
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M					
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M					
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M					
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación						

Indicadores	audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.					
	5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.					
Indicadores	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					

	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las	M				

	producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.						
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M				
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX	M				
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	d1) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes de las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	d2) Conocer las características concretas de cada uno de los					

<p>estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX</p> <p>d3) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX</p> <p>d4) Conocer las características concretas de cada uno de los estilos y autores más importantes para poder identificar visualmente las producciones más importantes del diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad</p> <p>e) Ser capaz de definir correctamente algunos de los conceptos básicos de la materia empleando el vocabulario específico y sintetizando las ideas de manera coherente.</p>					
7. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico- artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.					
<p>Indicadores</p>	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts	M			
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación	M			

Indicadores	al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX	M				
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad	M				
	f) Intervenir en las clases explicando los puntos de vista, tanto propios como ajenos, con corrección y empleando los términos adecuados e idóneos.					
	8. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de el módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.					
Indicadores	a1) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación a las primeras etapas del diseño gráfico hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	a2) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	a3) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					

	a4) Expresar las ideas de manera lógica y clara empleando la terminología propia de la materia en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					
	c1) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica hasta el siglo XIX y el movimiento Arts and Crafts					
	c2) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico modernista de finales del XIX y comienzos del XX					
	c3) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico vanguardista de comienzos del siglo XX					
	c4) Comprender y transmitir la evolución de las técnicas y tendencias de la comunicación audiovisual y gráfica en relación al diseño gráfico de la segunda mitad del siglo XX y hasta la Posmodernidad					

Se evaluará de una forma continua e integradora, evaluando no sólo los contenidos, sino también la evolución seguida en la adquisición de destrezas y capacidades.

- **Prueba objetiva/cuestionario.** El examen será tipo test, realizándose en clase al final de cada unidad. Recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos anteriormente. El modelo de exámenes será uniforme a lo largo del curso escolar. Si el alumno no realizara o superara estas pruebas objetivas tendrá que realizarlos en recuperación.
- **Tareas de seguimiento,** recogerá los datos de evaluación correspondientes a los indicadores expuestos anteriormente. Las tareas de seguimiento deben entregarse en la fecha estipulada, no admitiéndose en fechas posteriores salvo

causa justificada. A este instrumento corresponderá una rúbrica objetiva para observar los indicadores logrados.

- **Visitas a exposiciones.** Se desarrollará un trabajo anterior y posterior en el aula. A este instrumento corresponderá una rúbrica objetiva para observar los indicadores logrados.

3.2 Criterios de calificación

- La **evaluación será continua** y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.
- La calificación final del módulo vendrá determinada por los siguientes bloques de tareas, que son equivalentes a estas ponderaciones:
 - Cuestionarios: hasta 5 puntos. Realización obligatoria.
 - Proyectos: hasta 5 puntos.
- Cada uno de los indicadores de las pruebas escritas o los trabajos podrá ser calificado según la escala del 0 al 10, siendo el 0 la calificación para los indicadores nunca conseguidos y el 10 para los siempre conseguidos.
- En la escala de puntuación de los indicadores se podrán incluir decimales si así lo considera el profesor.
- En ningún caso podrá sumarse la nota de los bloques anteriores si uno de ellos figura como suspenso o no realizado.
- Los indicadores mínimos deberán tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados. Los indicadores que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- En el caso de que un alumno obtuviera una calificación superior a 4 en la primera o la segunda evaluación, podrá decidir no realizar la recuperación pertinente y esperar a que la media del total de las pruebas y los trabajos sea mayor de 5. En caso de que la media entre la 1^a y la 2^a evaluación sea inferior a 5, el alumno deberá recuperar la evaluación de calificación inferior a 5.
- Las sesiones de evaluación tendrán por objeto estudiar el rendimiento académico y la actitud de cada alumno del grupo, acordar medidas de ayuda y recuperación para aquellos que lo necesiten, evaluar la eficacia de los métodos adoptados y valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos.
- En los procesos de evaluación, el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.
- En lo que respecta a los trabajos, aquellos no presentados en fecha y lugar establecidos serán calificados con un 0.

- El alumno que no lo entregue en los plazos establecidos deberá entregar en convocatoria ordinaria o extraordinaria calificándose como APTO o NO APTO.
- Si algún alumno o alumna es sorprendido empleando cualquier método físico o electrónico para copiar en cualquiera de las pruebas propuestas, será expulsado del examen y dicha prueba tendrá inmediatamente una calificación de 0. Inmediatamente perderá el derecho a la evaluación continua de estar en una prueba parcial. Además, se le aplicarán todas las medidas recogidas en las normas de organización y funcionamiento del centro.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El punto 4 de esta programación didáctica será comunicado a todo el alumnado del módulo mediante su publicación en Google Classroom que todo el grupo tiene acceso desde comienzo del curso, donde al mismo tiempo estará subido todo el material aportado al alumnado a lo largo del curso.

A cada examen o prueba escrita le seguirá una sesión lectiva en la que se entregarán los exámenes al alumnado del curso para su evaluación conjunta con el docente. En estas sesiones se analizará las respuestas correctas a las diferentes cuestiones de la prueba, de cara a que el grupo pueda autoevaluar su nivel de adquisición de los contenidos del módulo.

3.4 Criterios de recuperación

A los cuestionarios/tareas y trabajos no superados de la evaluación parcial les corresponderá una PRUEBA OBJETIVA de recuperación, cuyas fechas serán comunicadas al alumnado con la suficiente antelación. La realización de esta recuperación no implica que en el boletín de notas referentes a la evaluación parcial deba constar la nota de dicha recuperación, dado que es posible que esta se realice después de la sesión de evaluación correspondiente. Como ya se ha indicado, se efectuará un seguimiento individualizado de los alumnos con calificaciones de indicadores mínimos inferiores al nivel suficiente para la superación de dichos criterios.

En relación al periodo entre la evaluación primera ordinaria final y la segunda ordinaria final, se establecerán los mecanismos y planes de recuperación para permitir que el alumnado que no haya superado el módulo en la primera de dichas evaluaciones, pueda recuperar la materia.

Para los alumnos que no superen alguna evaluación se les volverá a evaluar poco después del final de la misma, mediante una prueba escrita. Además, para recuperar la evaluación suspensa y poder realizar la prueba escrita, los alumnos deberán presentar las actividades propuestas como refuerzo y recuperación.

La prueba escrita final que servirá para las recuperaciones será realizada, también, por los alumnos con evaluaciones positivas. La prueba se formulará con la misma tipología que en el curso. Servirá para poder mejorar la calificación, pero en ningún caso podrán suspender el módulo. Se deberán realizar las actividades de recuperación que el profesor proponga y su presentación será requisito imprescindible para aprobar el módulo.

Si las faltas de asistencia superan el 20% el profesor no dispondrá de los datos suficientes para la evaluación continua y deberá presentarse al examen ordinario, para evaluarse de todos los contenidos, destrezas y capacidades del módulo. Esta prueba será de carácter similar a la realizada para la evaluación. Además, se le exigirán trabajos de investigación que persigan los objetivos mínimos en la fecha estipulada por el profesor.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Aquellos alumnos con módulos pendientes, tendrán que hacer unas pruebas escritas para superar el módulo, acompañado con las entregas de trabajos, que el profesor pedirá al alumno/a.

- Prueba escrita final: se avisará con suficiente tiempo de antelación, antes de terminar con la 1º fase ordinaria. El examen contendrá todos los contenidos dados durante el curso anterior, siendo muy similar a los hechos durante las parciales del curso.
- Trabajos individuales: se pedirá al alumno/a la entrega de todos los trabajos requeridos durante el curso, junto a los trabajos de investigación.

Se puede dar el caso, que el alumno no alcance a una media total de un 5, sumando las medias de todos los apartados. Siempre que el alumno obtenga un mínimo de 4 en las pruebas escritas, se puede plantear un trabajo de refuerzo para superar el módulo.

Es obligatorio realizar una prueba escrita final, y la entrega de todos los trabajos pedidos durante el curso, incluidos el de investigación. Además de algún trabajo más, si se viese la necesidad, para madurar el contenido de aprendizaje del alumno.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
1. Visita a exposiciones en Albacete	Según la exposición	C.F.G.M. APGI C.F.G.S. Gráfica Impresa	Ficha informativa.
2. Visita a un centro monumental cercano: Valencia, Cuenca, Murcia, etc	Dependiendo del desarrollo del ciclo	C.F.G.S. Proyectos y Dirección de obras de decoración C.F.G.S.	Ficha informativa.
3. Visita-Taller Fundación Antonio Pérez. San Clemente.	Pendiente de fecha por la fundación.	Amueblamiento Bachillerato	Ficha informativa.
4. Visita a Madrid: Exposición Biblioteca Nacional, grabados de Goya, MAN, etc.	Diciembre, Abril-Mayo		Ficha informativa.

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Las medidas y actuaciones se basarán en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018). De cara a la evaluación de dicho alumnado, se tendrá en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019). De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

Hay que destacar que dado el nivel educativo en el que nos encontramos y sus especiales peculiaridades no es excesivamente frecuente encontrar alumnado con necesidades educativas específicas especialmente graves o severas y que por tanto requieran la adopción de medidas profundas como pueden ser las ACI (Adaptaciones Curriculares Individualizadas de tipo significativo; en elementos del diseño curricular como objetivos, contenidos, y criterios de evaluación).

El carácter abierto y flexible del currículo tiene por objeto atender a la diversidad del alumnado, posibilitando niveles de adaptación curricular a las condiciones específicas de cada alumno o alumna. La planificación de la programación debe tener en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades educativas con unas finalidades básicas:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de socialización y autonomía de los alumnos y alumnas.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.

Los materiales, actividades, y propuestas metodológicas que hemos planteado están pensados para trabajarlos de distintas formas y prever diferentes niveles de adquisición según las necesidades o peculiaridades del momento y del grupo clase.

Además, el diseño de las actividades se ha realizado para que sean accesibles a la diversidad del alumnado, pudiendo estos alcanzar diferentes niveles de adquisición o participación en las diversas tareas. Su enfoque participativo y motivador está dirigido a provocar un interés por la materia, que trascienda el ámbito del módulo o el centro y que así se sigan reforzando o ampliando los objetivos perseguidos por la presente programación.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Con la evaluación de la práctica educativa se pretende la mejora de la calidad de la enseñanza. Para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza se establece la elaboración del Plan de

Evaluación. Esta evaluación será sobre el Proyecto Curricular del Centro, sobre las Programaciones Didácticas y sobre el propio docente.

En cuanto al proceso de enseñanza, se pueden evaluar elementos del proceso como adecuación de los objetivos, validez de los contenidos y secuenciación, la idoneidad de las actividades, medios didácticos, recursos y situaciones de aprendizaje utilizados, la eficacia de los criterios y técnicas de evaluación programadas o la pertinencia de las medidas de atención a la diversidad adoptadas. De igual modo se pueden evaluar el propio proceso respecto a la motivación que se ha utilizado y en qué momentos, el ambiente de trabajo en clase, el grado de satisfacción en las relaciones humanas, tanto entre alumnos como entre profesor y alumnos/as, el tipo y el grado de participación, la interacción en la realización del proceso o la coordinación entre los profesores de un mismo ciclo, así como entre los profesores de un mismo Departamento y Equipo Educativo.

Es importante, que además de que el docente evalúe su propio proceso de enseñanza, que el alumnado también participe. Para ello, además de hablar con ellos regularmente para atender a sus sugerencias y propuestas, se facilita un cuestionario anónimo para que hagan sus aportaciones. Este se facilitará al alumnado a través de la aplicación Google Docs y se realizará tres veces en el curso escolar, en mitad de cada evaluación.

Se puede utilizar como autoevaluación del propio docente y como coevaluación por parte de los alumnos.

Los diferentes apartados se evaluarán del siguiente modo:

1 (Nunca), 2 (Pocas veces), 3 (Casi siempre), 4 (Siempre)

1. PLANIFICACIÓN		1	2	3	4
1	Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia el Proyecto Curricular de Etapa.				
2	Planteo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las competencias que el alumnado debe conseguir				
3	Selecciono y secuencio los contenidos con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo de alumnos				
4	Adopto estrategias y programo actividades en función de las competencias, de los distintos tipos de contenido y de las características del alumnado				
5	Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustado lo más posible a las necesidades e intereses del alumnado				
6	Establezco, de lo modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación				

7	Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado					
Observaciones y propuestas de mejora						

2. REALIZACIÓN					
Motivación inicial de los alumnos		1	2	3	4
1	Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad				
2	Planeo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar				
Motivación a lo largo de todo el proceso		1	2	3	4
3	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado				
4	Comunico la finalidad de los aprendizaje, su importancia, funcionalidad, aplicación real.				
5	Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.				

Presentación de los contenidos		1	2	3	4
6	Relaciono los contenidos y actividades con los conocimientos previos del alumnado.				
7	Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (índice, mapas conceptuales, esquemas, etc.)				
8	Facilito la adquisición de nuevos contenidos intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.				

Actividades en el aula		1	2	3	4
9	Planteo actividades variadas, que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas				
10	En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajo en grupo				

Recursos y organización del aula		1	2	3	4
11	Distribuyo el tiempo adecuadamente (Un tiempo de exposición y el resto para las actividades que se deben realizar en clase)				

12	Adopto distintos agrupamientos en función de la tarea a realizar, controlando siempre que el clima de trabajo sea el adecuado				
13	Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, etc.), tanto para la presentación de contenidos como para la práctica del alumnado				

Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas del alumnado		1	2	3	4
14	Compruebo que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo verbalizar el proceso, etc,...				
15	Facilito estrategias de aprendizaje: cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas y me aseguro la participación de todos/as.				

Clima del aula		1	2	3	4
16	Las relaciones que establezco con el alumnado dentro del aula son fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias				
17	Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todo y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas				
18	Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sugerencias y aportaciones				

Seguimiento/control del proyecto de enseñanza-aprendizaje		1	2	3	4
19	Revisto y corrojo frecuentemente los contenidos y actividades propuestas dentro y fuera del aula				
20	Proporciono información al alumnado sobre ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas				
21	En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten la adquisición				
22	En caso de objetivo suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición				

Atención a la diversidad		1	2	3	4
23	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje				
24	Me coordino con el Equipo Técnico Provincial de la delegación Territorial, para modificar contenidos, actividades, metodología, recursos, etc. Y adaptarlos al alumnado con NEAE				

Observaciones y propuestas de mejora

3. EVALUACIÓN		1	2	3	4
1	Tengo en cuenta el procedimiento general de evaluación de los aprendizaje de acuerdo con la legislación				
2	Aplico criterios de evaluación y criterios de calificación en cada una de las unidades de acuerdo con la programación				
3	Realizo la evaluación inicial a principio de curso				
4	Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos				
5	Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información sobre el alumnado				
6	Habitualmente, corrojo y explico los trabajos y actividades del alumnado y doy pautas para la mejora de su aprendizaje				
7	Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad del alumnado, de los contenidos,....				
8	Utilizo diferentes medios para informar (sesiones de evaluación, boletín de información, entrevistas) de los resultados de evaluación				

Observaciones y propuestas de mejora

Albacete, a 10 de octubre de 2025

Fdo.: M^ª Dolores López Picazo



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_ 2º CFGM ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

Módulo_ INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRESARIAL

Profesor/a_ MARÍA JOSÉ LINARES VALCÁRCEL

Departamento_ COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1 Identificación del módulo**
- 1.2 Descripción y contextualización del módulo**
- 1.3 Calendario y horario de impartición**

2. Metodología didáctica

- 2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios**
- 2.2 Materiales y recursos didácticos**
- 2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

- 3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación**
- 3.2 Criterios de calificación**
- 3.3 Procedimiento de información al alumnado**
- 3.4 Criterios de recuperación**
- 3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes**

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Iniciación a la Actividad Empresarial	50	0	2	2

1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de Iniciación a la actividad empresarial tiene la finalidad de facilitar al alumno unos conocimientos que actúen como pautas que le permitan la inserción en el mundo laboral mediante el autoempleo, a través de la creación de un negocio propio ya que puede desarrollar sus competencias como profesional independiente o asociado. Se trata de dotar al alumno de unos instrumentos mínimos para que pueda desarrollar esta pequeña empresa dentro de los sectores productivos cuyos conocimientos profesionales adquiere en otros módulos.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo *Iniciación a la Actividad Empresarial* se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	2	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	11:30- 12:25 y 12.25-13:20	Aula de Emprendimiento (Teórica 8)

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18 diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 junio

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios.

Este módulo se organiza en diferentes desafíos a los que tienen que enfrentarse los alumnos y que agrupan los contenidos por bloques, y cada desafío se integra en un conjunto más amplio

que conformará el prototipo final de la idea de negocio o proyecto que se realizará durante el curso. Los desafíos incluyen uno o dos retos que, a modo de puzzle, se insertan en el proyecto inicial para completar todos los aspectos a estudiar, desde los recursos humanos, pasando por el estudio del entorno, el marketing etc.

El Aprendizaje Basado en Retos consiste en un método de trabajo en el que a partir de una situación-problema se establece un plan de trabajo/investigación para el alumnado, mediante el cual el aprendizaje de los contenidos le proporcionará las herramientas necesarias para buscar una solución al mismo e implementarla.

El alumnado puede utilizar diferentes estrategias para desarrollar la solución al problema planteado, será en el proceso de búsqueda cuando se producirá el aprendizaje, y la propuesta debe dar muestra de lo aprendido durante las diferentes fases que se habrán definido por el profesorado.

El trabajo colaborativo y espacios flexibles facilitan la implementación de este método de trabajo.

Design Thinking. Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Es la clave en la actualidad para poner en marcha ideas de negocio innovadoras, ya que la metodología *Lean Start Up* se asienta en ella. Tiene cinco características diferenciales

- La generación de empatía, hay que entender los problemas, necesidades y deseos de los usuarios implicados en la solución que estamos buscando. Independientemente de qué estemos desarrollando, siempre conlleva la interacción con personas. Satisfacerlas es la clave de un resultado exitoso.
- El trabajo en equipo, ya que pone en valor la capacidad de los individuos de aportar singularidad.
- La generación de prototipos, ya que defiende que toda idea debe ser validada antes de asumirse como correcta.
- Todo ello bajo una atmósfera en la que se promueve lo lúdico. Se trata de disfrutar durante el proceso, y gracias a ello, llegar a un estado mental en el que se nos permita desarrollar nuestra creatividad.
- Durante el proceso se desarrollan técnicas con un gran contenido visual y plástico. Esto hace que se ponga a trabajar tanto la mente creativa como la analítica, dando como resultado soluciones innovadoras y a la vez factibles.

Se han simplificado las fases para adaptarlo al aula y se utiliza un proceso en el que se ha eliminado la última fase debido a la imposibilidad, en muchas ocasiones, para salir del aula físicamente para testear un prototipo.

Hablar de aprendizaje colaborativo supone referirse a un enfoque pedagógico que entiende el aprendizaje como una actividad compartida, que requiere de la incentivación de ciertos comportamientos, actitudes y valores que parten del individuo, pero que cobran su sentido dentro de la dinámica grupal. Los elementos que son característicos de este tipo de

aprendizaje son la cooperación, la responsabilidad, la comunicación, el trabajo en equipo y la autoevaluación.

Entre las principales ventajas del aprendizaje colaborativo, podemos señalar el desarrollo de las siguientes competencias en los participantes:

- Genera una interdependencia positiva, abarcando las condiciones organizacionales y de funcionamiento que deben darse al interior del grupo.
- Promueve la interacción de las formas y del intercambio verbal entre las personas del grupo, lo que afecta finalmente los resultados del aprendizaje.
- Valora la contribución individual, ya que cada miembro del grupo debe asumir íntegramente su tarea y, además, tener los espacios para compartirla con el grupo y recibir sus contribuciones.
- Logra habilidades personales y de grupo al permitir que cada miembro participante desarrolle y potencie las habilidades personales.

Competencias clave. La Unión Europea en la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente [Diario Oficial L 394 de 30.12.2006], define ocho competencias clave y determina los conocimientos básicos, capacidades y aptitudes relacionadas con las mismas. Estas competencias clave son las siguientes:

- Comunicación en la lengua materna, definida ésta como la habilidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto en el lenguaje oral como en el escrito (escuchar, hablar, leer y escribir) e interactuar lingüísticamente de forma adecuada y creativa en el mayor rango posible de contextos sociales y culturales.
- Comunicación en lenguas extranjeras, lo cual implica además de la práctica de las mismas habilidades comunicativas en la lengua materna, otras capacidades como la mediación y la comprensión intercultural.
- Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología. La competencia matemática es la habilidad para desarrollar y aplicar el pensamiento matemático para resolver diversos problemas de la vida cotidiana, poniendo énfasis en el proceso, la actividad y el conocimiento.
- Competencia digital, que entraña el uso seguro y confidencial de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI), que se sustentan en competencias básicas en materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- Aprender a aprender hace referencia a la habilidad para emprender, persistir y organizar el propio aprendizaje de forma personal, tanto individualmente como en grupo, de acuerdo con las propias necesidades de cada uno, teniendo en cuenta las estrategias de aprendizaje disponibles y las oportunidades al alcance.
- Competencias sociales y cívicas. La competencia social incluye las personales, interpersonales e interculturales y todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de forma efectiva y constructiva en la vida social y laboral.

- *Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa* es la habilidad de transformar las ideas en actos. Se encuentra relacionada con la creatividad, la innovación y la capacidad de asumir riesgos, al igual que con habilidad para planificar y desarrollar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Conciencia y expresión culturales, que incluye la apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de diversos medios (música, artes escénicas, literatura, artes plásticas).

Estas competencias clave son todas ellas interdependientes, y el énfasis en cada caso se realiza sobre el pensamiento crítico, la creatividad, la iniciativa, la resolución de problemas, la asunción de riesgos, la toma de decisiones y el manejo constructivo de las emociones.

La organización de tiempos

La organización de los tiempos se realiza en función de las horas asignadas al módulo, disponiendo en total de 54 horas, con un reparto semanal de 2 períodos lectivos consecutivos en el mismo día, siendo una enseñanza presencial y la asistencia a clase obligatoria.

En cuanto a la organización de los grupos, en el presente curso no existen desdobles de grupo. Dentro del aula se trabaja por grupos de 2 o 3 alumnos como máximo, formándose los grupos al principio de curso para el desarrollo de todas las actividades durante el mismo.

Dentro del aula se dedicará un tiempo a la explicación del profesor de los contenidos que se van a trabajar en la sesión y del trabajo a realizar por los alumnos. Dicho trabajo, como norma general, se entregará al final de la sesión y cuando se requiera por el profesor, se dedicará el tiempo necesario a la exposición de trabajos por parte del grupo de alumnos.

La organización de espacios

Los espacios a utilizar serán:

- El aula con acceso a internet y cañón. Se trata del *Aula Profesional de Emprendimiento* cuyo mobiliario posibilita un agrupamiento diverso.
- Cualquier espacio del centro educativo que sea utilizable.
- Espacios fuera del centro educativo. Salidas para visitas a otros centros, Organismos Públicos, empresas privadas, viveros de empresas, espacios teatrales, cines etc...

2.2 Materiales y recursos didácticos

- Los alumnos aportan su propio ordenador o *tablet*, utilizándose los del centro de forma puntual en caso de necesidad. El móvil, sólo excepcionalmente, es recurso para trabajar en el aula y ello con autorización de la profesora.
- Se utilizará el proyector y la pantalla para presentaciones tanto por el profesor como por los alumnos.
- También *Classroom*, plataforma educativa gratuita, que sirve para organizar y gestionar las clases de forma online y colaborativa.
- Material suministrado por el profesor y que será subido a *Classroom* bien como complemento al recurso anterior o para ampliación de contenidos: apuntes, enlaces a web, textos para comentar, noticias, videos, normativa etc...

- Libro *Empresa e Iniciativa Emprendedora*. Paraninfo 2023

- El **Recurso educativo abierto, situación de aprendizaje, Empresa e Iniciativa Emprendedora para Formación Profesional del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas INTEF**, cuyo material se utilizará durante todo el curso haciendo una selección del mismo y adaptándolo a las necesidades del grupo.

https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/FP/EIE/contenidos/eie_desafio0/index.html

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3 *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)* tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.

Estos contenidos se han dividido en diferentes bloques:

Bloque 1: *Iniciativa emprendedora*

Bloque 2: *La empresa y su entorno*

Bloque 3: *Creación y puesta en marcha de una empresa*

Bloque 4: *Función administrativa*

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido

Contenido 1

Desafío 0: Entrenamiento emprendedor

Iniciativa emprendedora

- *Factores claves de los emprendedores.*
- *Iniciativa, creatividad y formación.*
- *La actuación de los emprendedores en el sector como empleados.*
- *Como empresarios de una pyme.*
- *El empresario. Requisitos para el ejercicio de la actividad empresarial.*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.</p> <p>3. Reconocer la relevancia de la cultura empresarial en el desarrollo y mantenimiento de la institución.</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprender y definir las habilidades emprendedoras.- Mejorar la competencia lingüística del alumnado incorporando nuevo vocabulario relacionado con el emprendimiento-Tomar conciencia de las propias habilidades emprendedoras.- Conocer las fases del proceso creativo- Practicar las técnicas creativas.	<p>1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.</p> <p>2. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económicamente dependiente</p> <p>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p>
Contenido 2	
<p>Desafío 1: Nuestra idea de negocio</p> <p><i>Iniciativa emprendedora</i></p> <ul style="list-style-type: none">· <i>Innovación y desarrollo económico. Principales características de la innovación en la actividad: materiales, tecnología, organización de la producción.</i>· <i>Plan de empresa: la idea de negocio.</i>	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identifica el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.</p> <p>5. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.</p> <p>-Comprender el concepto de innovación, los tipos de innovación que existen y la importancia de la innovación para el desarrollo económico de un país.</p> <p>-Conocer modalidades de innovación que aplican las empresas.</p> <p>-Ser capaz de generar en pequeño grupo ideas de negocio, madurarlas y elegir aquella que es más viable en función de unos criterios establecidos por el equipo.</p> <p>-Desarrollar los elementos básicos de una idea emprendedora.</p> <p>-Ser capaces de presentar de manera adecuada la idea de negocio.</p>	<p>3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto o servicio que va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.</p> <p>4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identifica el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.</p> <p>-Realizar una presentación coherente de la idea de negocio.</p> <p>-Comprender los elementos del Lienzo del Modelo de Negocio.</p> <p>-Completar el Lienzo adaptado a la idea de proyecto del grupo.</p>

Contenido 3

Desafío 2: ¿Cómo es nuestro entorno?

La empresa y su entorno

- *El entorno general de la empresa: económico, social, demográfico, cultural y medioambiental.*
- *Ánálisis del entorno general de una pequeña y mediana empresa*
- *El entorno específico de la empresa: clientes, proveedores y competencia.*
- *Ánálisis del entorno específico de una pequeña y mediana empresa.*
- *Relaciones de una pequeña y mediana empresa del sector con su entorno.*
- *Concepto de empresa.*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>2. Identificar los elementos más significativos del entorno de la empresa.</p> <p>5. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.</p> <p>12. Realizar el plan de empresa</p> <p>4. Estudiar los diversos modelos de organización de empresas desde las escuelas clásicas hasta la actualidad. Observar los efectos producidos en el clima social interno y en el entorno empresarial en función de los modelos adoptados.</p> <p>-Realizar un análisis PESTEL de los elementos del entorno general del proyecto emprendedor.</p> <p>-Diferenciar entre amenazas y oportunidades. Diseñar estrategias adecuadas para cada una de ellas.</p> <p>-Ser capaces de presentar de manera adecuada los resultados.</p> <p>-Realizar un análisis Porter del sector productivo en que queremos competir.</p> <p>-Establecer estrategias de diferenciación de la competencia.</p> <p>-Actualizar el Lienzo del Modelo de Negocio.</p> <p>-Realizar el DAFO de nuestro proyecto emprendedor</p> <p>-Realizar DAFO personal habilidades emprendedoras.</p>	<p>5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.</p> <p>6. Tener en cuenta los cambios y la dinámica del cambio en las sociedades complejas y el fenómeno de la globalización.</p> <p>7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.</p> <p>8. Realizar un análisis DAFO.</p> <p>9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.</p> <p>10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.</p> <p>11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.</p>

Contenido 4

Desafío 3: ¿Quién es nuestro cliente? 6 sesiones.

La empresa y su entorno:

- *El entorno específico de la empresa: clientes, proveedores y competencia.*
- *Ánálisis del entorno específico de una pequeña y mediana empresa.*
- *El estudio de mercado.*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>12. Realizar el plan de empresa</p> <p>6. Analizar los elementos básicos para llevar a cabo el estudio de mercado y realizar pequeños estudios mediante técnicas de investigación de marketing.</p> <p>7. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios en el mercado.</p> <p>8 Estudiar los comportamientos de compra del consumidor y de los grupos humanos.</p> <p>-Comprender la importancia de centrar el diseño de un producto en los problemas de los clientes.</p> <p>-Conocer el proceso de desarrollo de clientes frente a la tradicional investigación de mercados.</p> <p>-Investigar y definir a nuestro cliente objetivo.</p> <p>-Conocer el comportamiento de nuestro cliente objetivo.</p> <p>-Familiarizarse con herramientas del Pensamiento de Diseño o DesignThinking.</p>	<p>17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de marketing y sus funciones.</p> <p>18. Identificar conceptos de oferta y demanda.</p> <p>19. Describir las fuentes de información directas e indirectas en el proceso de análisis del mercado.</p> <p>20. Recopilar fuentes de información secundarias y realizar estudios mediante técnicas de investigación social analizando la información obtenida.</p> <p>21. Describir los conceptos de marketing estratégico y marketing mix.</p> <p>22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudia los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.</p> <p>23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.</p> <p>24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio</p> <p>25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.</p> <p>26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.</p>

Contenido 5

Desafío 4: ¿Qué vendemos y cómo? 6 sesiones.

Iniciativa emprendedora:

- *El Plan de marketing*
- *Relaciones de una pequeña y mediana empresa del sector con su entorno*
- *Relaciones de una pequeña y mediana empresa del sector con el conjunto de la sociedad*
- *Cultura de la empresa e imagen corporativa*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>6. Analizar los elementos básicos para llevar a cabo el estudio de mercado y realizar pequeños estudios mediante técnicas de investigación de marketing.</p> <p>7. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios en el mercado.</p> <p>8 Estudiar los comportamientos de compra del consumidor y de los grupos humanos.</p> <p>-Comprender el concepto de marketing así como los cuatro elementos del marketing mix.</p> <p>-Valorar la importancia del mensaje en publicidad.</p> <p>-Conocer las estrategias de marketing digital y su relevancia en el momento actual.</p> <p>-Comprender las estrategias de marketing.</p> <p>-Valorar la importancia de la creatividad como elemento fundamental en la captación de clientes.</p> <p>-Ser capaz de elegir y valorar entre diferentes estrategias de marketing.</p> <p>-Definir los aspectos básicos de un plan de marketing.</p> <p>-Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.</p> <p>-Comprender las diferentes estrategias de marketing digital que podemos utilizar.</p> <p>-Implementar una estrategia de social media.</p> <p>-Tomar conciencia de la importancia de adecuar el mensaje al consumidor objetivo.</p> <p>-Ser capaz de aplicar en el Lienzo las modificaciones derivadas de las estrategias de marketing realizadas.</p> <p>-Desarrollar la creatividad y la innovación.</p>	<p>22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudia los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.</p> <p>23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.</p> <p>24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio</p> <p>25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.</p>

Contenido 6

Desafío 5: ¿Qué aportamos a la sociedad? 4 sesiones.

Iniciativa emprendedora:

- *Innovación y desarrollo económico. Principales características de la innovación en la actividad de... (materiales, tecnología, organización de la producción, etc.).*
- *Beneficios sociales de la cultura emprendedora.*
- *Objetivos personales versus objetivos empresariales.*
- *Buenas prácticas de cultura emprendedora en la actividad de...*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.</p> <p>5. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.</p> <p>-Analizar de forma crítica el comportamiento de las empresas.</p> <p>-Comprender el concepto de Responsabilidad Social Corporativa.</p> <p>-Conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p>-Ser conscientes de la necesidad de comprometerse en acciones y actividades que favorezcan un desarrollo sostenible.</p> <p>-Ser capaces de relacionar su idea de negocio con los ODS comprometidos en la misma.</p> <p>-Comprender la responsabilidad colectiva para promover un desarrollo sostenible.</p> <p>-Valorar la necesidad del compromiso individual para mejorar la sociedad.</p> <p>-Comprender los conceptos de emprendimiento social e innovación social.</p> <p>-Ser capaz de generar acciones para mejorar nuestro entorno y la vida de las personas en su conjunto.</p> <p>-Desarrollar la competencia TIC de búsqueda y selección de información relevante en Internet.</p> <p>-Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.</p>	<p>9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.</p> <p>10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.</p> <p>11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.</p> <p>32. Valorar la función social de las empresas de economía social.</p>

Contenido 7

Desafío 6: ¿Qué pasos tengo que seguir para abrir mi negocio? 4 sesiones.

Creación y puesta en marcha de una empresa:

- *Concepto jurídico de empresa.*
- *Tipos de empresa y elección de la forma jurídica: responsabilidad, fiscalidad, capital social, dimensión y número de socios.*
- *Requisitos legales mínimos exigidos para la constitución de la empresa, según su forma jurídica.*
- *Trámites administrativos para la constitución de una empresa.*
- *Vías de asesoramiento y gestión administrativa externos existentes para poner en marcha una pequeña y Mediana empresa. La ventanilla única empresarial.*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>11. Conocer los modelos jurídicos de empresa eligiendo la más idónea en función al diseño de actividad empresarial.</p> <p>12. Realizar el plan de empresa.</p> <p>-Comparar de forma analítica ideas, conceptos o problemas</p> <p>-Aprender a pensar de forma eficaz</p> <p>-Comparar las distintas formas jurídicas</p> <p>-Identificar las distintas formas jurídicas de la empresa.</p> <p>-Comprender las consecuencias económicas para su propio patrimonio de la elección de un tipo u otro de forma jurídica.</p> <p>-Distinguir los diferentes tipos de responsabilidad patrimonial.</p> <p>-Trabajar con rutinas de pensamiento.</p> <p>-Practicar el proceso de toma de decisiones.</p> <p>-Mejorar la competencia lingüística escrita.</p> <p>Conocer los distintos organismos en los que se tramita la creación de una empresa.</p> <p>-Diferenciar entre trámites de constitución y puesta en marcha de la empresa.</p> <p>-Conocer la secuencia temporal de acciones a realizar para poner en marcha un negocio.</p>	<p>30. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas</p> <p>Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido</p> <p>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p>

Contenido 8

Desafío 7: ¿Cuánto dinero necesitamos? 2 sesiones.

Creación y puesta en marcha de una empresa:

- *Concepto de inversión y fuentes de financiación*
- *Instrumentos de financiación bancaria*
- *Ayudas, subvenciones e incentivos fiscales para empresas del sector correspondiente*
- *Viabilidad económica y viabilidad financiera de una pequeña y mediana empresa del sector correspondiente*

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>9. Aprender a buscar los recursos necesarios para poner en marcha un negocio empresarial sirviéndose de todas las fuentes de información.</p> <p>12. Realizar el plan de empresa.</p> <p>-Comprender los riesgos que supone un endeudamiento personal y en la empresa.</p> <p>- Comprender la necesidad de planificar las inversiones necesarias para poner en marcha un negocio.</p> <p>-Conocer las distintas fuentes de financiación de las empresas.</p> <p>-Ser capaz de distinguir aquellos instrumentos de financiación que suponen un mayor riesgo.</p> <p>-Desarrollar la competencia TIC de búsqueda y selección de información relevante en Internet.</p> <p>-Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.</p>	<p>27. Identificar los principales instrumentos de financiación.</p> <p>28. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas y lo incluye en el plan de empresa.</p> <p>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso</p> <p>-Ser capaz de distinguir aquellos instrumentos de financiación que suponen un mayor riesgo.</p>
Contenido 9	
<p>Desafío 8: ¿Cómo organizo mis cuentas? 2 sesiones.</p> <p><i>Función administrativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Concepto de contabilidad y nociones básicas</i> · <i>Operaciones contables: registro de la información económica de una empresa</i> · <i>La contabilidad como imagen fiel de la situación económica</i> · <i>El Balance y la Cuenta de resultados</i> · <i>Ánálisis de la información contable</i> · <i>Viabilidad económica y viabilidad financiera de una pequeña y mediana empresa</i> 	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>10. Llevar a cabo un estudio de viabilidad de la empresa desde el punto de vista económico-financiero.</p> <p>12. Realizar el plan de empresa.</p> <p>-Realizar el Balance de situación inicial del proyecto o idea de negocio.</p> <p>-Analizar la composición de las diferentes partidas del balance.</p> <p>-Calcular e interpretar el Fondo de Maniobra.</p> <p>-Calcular e interpretar los ratios de liquidez, solvencia y endeudamiento.</p> <p>-Completar la ficha de auditoría de otros grupos y ser capaces de emitir un informe con recomendaciones.</p> <p>Ser capaces de presentar de manera adecuada los resultados.</p>	<p>29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.</p> <p>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.</p>
Contenido 10	
<p>Desafío 9: ¿Qué impuestos tengo que pagar? 2 sesiones.</p> <p><i>Función administrativa.</i></p> <ul style="list-style-type: none">· <i>Obligaciones fiscales de las empresas.</i>· <i>Requisitos y plazos para la presentación de documentos oficiales.</i>· <i>Documentos necesarios para el desarrollo de la actividad económica: documentos de compraventa, medios de pago y otros. Presupuestos y facturación. Honorarios profesionales</i>	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>12. Las obligaciones fiscales. Los impuestos que se han de pagar en función de la forma jurídica empresarial: El impuesto sobre la renta de las personas físicas y el impuesto de sociedades, el alta en el Impuesto de Actividades Económicas. Impuestos indirectos: el Impuesto sobre el Valor Añadido. Impuestos locales. El calendario fiscal. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.</p> <p>-Reflexionar sobre la utilidad de pagar impuestos.</p> <p>-Ser capaces de entender y trabajar con información de tipo económico.</p> <p>-Desarrollar un punto de vista crítico sobre la economía sumergida y sus efectos negativos para la sociedad.</p> <p>-Realizar un análisis crítico de tickets de compra de productos diferentes.</p> <p>Entender los diferentes tipos del IVA y su utilidad.</p> <p>-Ser capaces de entender la relación entre impuesto y renta</p> <p>-Realizar un proceso completo de compra venta con un cliente.</p> <p>-Relacionar elementos del plan de marketing con la gestión de la compra venta.</p> <p>-Entender el contenido de la factura.</p>	<p>33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso</p> <p>31. Diferenciar el tratamiento fiscal establecido para los modelos de empresas</p> <p>-Ser capaces de facturar de manera adecuada.</p> <p>-Realización de un presupuesto.</p>
Contenido 11	
<p>Desafío 10: El Plan de Negocio 8 sesiones.</p> <p><i>Iniciativa emprendedora:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Plan de empresa: desde la idea de negocio en adelante.</i> <p><i>La empresa y su entorno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Distintas formas de organización: ventajas e inconvenientes. El organigrama.</i> 	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>3. El diseño de la organización y cultura de la empresa. Viejas y nuevas formas de organización. La estructura organizativa del siglo XXI. La cultura de la empresa y su influencia en la realización de objetivos empresariales La responsabilidad social de la empresa. La empresa como sistema: estudio del sistema interno y externo. Análisis del clima social. La planificación estratégica.</p> <p>-Comprender la importancia de saber explicar y "vender" nuestro modelo de negocio.</p> <p>-Aprender a comunicar de forma sintética un proyecto.</p> <p>-Mejorar la competencia lingüística oral.</p> <p>-Desarrollar la competencia TIC de búsqueda y selección de información relevante en Internet.</p> <p>-Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.</p>	<p>12. Conocer las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.</p> <p>13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elabora el organigrama.</p> <p>Saber presentar el negocio de forma adecuada, explicando los puntos principales.</p>

Cronograma
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.
Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
Evaluación parcial
<i>Desafío 0: Entrenamiento emprendedor. 4 sesiones</i>
<i>Desafío 1: Nuestra idea de negocio. 4 sesiones</i>
<i>Desafío 2: ¿Cómo es nuestro entorno? 6 sesiones</i>
<i>Desafío 3: ¿Quién es nuestro cliente? 6 sesiones.</i>
<i>Desafío 4: ¿Qué vendemos y cómo? 6 sesiones</i>
1ª Evaluación final ordinaria
<i>Desafío 5: ¿Qué aportamos a la sociedad? 4 sesiones.</i>
<i>Desafío 6: ¿Qué pasos tengo que seguir para abrir mi negocio? 4 sesiones.</i>

Desafío 7: ¿Cuánto dinero necesitamos? 2 sesiones.

Desafío 8: ¿Cómo organizo mis cuentas? 6 sesiones.

Desafío 9: ¿Qué impuestos tengo que pagar? 6 sesiones.

Desafío 10: El Plan de Negocio 6 sesiones.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

La evaluación será continua y flexible, comprobando en todo momento, el grado de consecución de los criterios de evaluación y de los indicadores marcados, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno. Al tratarse de una enseñanza presencial, la no asistencia a clase al menos en un 80% de las horas establecidas, producirá la pérdida de la evaluación continua

Criterios de evaluación				
Indicadores	Establecidos en:	Indicadores mínimos (M)		
		Observación directa del trabajo del alumno en clase	Tareas realizadas en el aula y entregadas para su corrección	Presentaciones orales en grupo
<p>1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.</p>				
Indicadores	<p>Demuestra en sus trabajos que es consciente de la necesidad de estos requisitos.</p> <p>Demuestra con su actitud en el aula que comprende dichos conceptos.</p>		X	

2. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económico dependiente.				
Indicadores	Comprende dichos conceptos y sus diferencias.	X	X	
3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto o servicio que va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.				
Indicadores	Organiza los contenidos de forma adecuada.		M	M
	La idea es innovadora.		X	
	La idea satisface necesidades.		M	
4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identificar el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.				
Indicadores	Comprende la función social de la empresa.	M	M	
	Relaciona la innovación con progreso social.	X	X	X
5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.				
Indicadores	Realiza un estudio adecuado y organizado del entorno según las pautas dadas por el profesor.		M	X
	Distingue los conceptos de macroentorno y microentorno y los factores.	X	M	M
6. Tener en cuenta los cambios y la dinámica del cambio en las sociedades complejas y el fenómeno de la globalización.				
Indicadores	Comprende dicho concepto.	X	X	

	Estudia los cambios para detectar necesidades	X	X	
7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.				
Indicadores	Realiza un estudio adecuado y organizado de la competencia.		M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de clientes.		M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de proveedores.		M	X
	Realiza un estudio adecuado y organizado de productos sustitutivos.		X	
8. Realizar un análisis DAFO.				
Indicadores	Realiza un análisis DAFO del negocio planteado	X	M	X
9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.				
Indicadores	Comprende dichas relaciones y sus efectos	X	X	
	Diseña a grandes rasgos una imagen corporativa y sabe protegerla.	X	M	X
10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.				
Indicadores	Comprende los conceptos y sus efectos en la empresa.	X	M	X
	Aplica dichos conceptos de forma práctica	X	M	X

11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.

Indicadores	Diseña correctamente estas medidas.		M	X
--------------------	-------------------------------------	--	---	---

12. Conocer las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.

Indicadores	Reconoce dichas formas y sabe situarlas en el tiempo.	X		
--------------------	---	---	--	--

13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa.

Elabora el organigrama.

Indicadores	Diseña una organización en su negocio.		M	X
	La organización diseñada es coherente de acuerdo con su plan de negocio.	X	X	X

14. Conocer las teorías y modelos sobre el clima social.

Indicadores	Distingue las distintas teorías y modelos.	X		
--------------------	--	---	--	--

15. Conocer las formas de trabajar en equipo y los efectos en la organización, valorando las sinergias que produce la colaboración.

Indicadores	Colabora con sus compañeros de equipo aportando ideas y soluciones	M		
	Colabora en el aula	X		

16. Conocer las ventajas del trabajo en equipo y la distensión del arco de control así como el ahorro de costes fijos y de producción.

Indicadores	Sabe diferenciar costes fijos de costes variables y conoce varios de cada grupo.	X	X	
--------------------	--	---	---	--

17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de *marketing* y sus funciones.

Indicadores	Diferencia los tipos de mercado	X		
	Conoce las funciones de <i>marketing</i> y entiende su utilidad en la empresa	X	M	X

18. Identificar conceptos de oferta y demanda.

Indicadores	Refleja estos conceptos de forma adecuada en los trabajos y presentaciones.		M	M
--------------------	---	--	---	---

19. Describir las fuentes de información directas e indirectas en el proceso de análisis del mercado.

Indicadores	Conoce las distintas fuentes de información y las utiliza adecuadamente	X		
--------------------	---	---	--	--

20. Recopilar fuentes de información secundarias y realizar estudios mediante técnicas de investigación social analizando la información obtenida.

Indicadores	Demuestra que sabe analizar la información obtenida de las fuentes	X	X	
--------------------	--	---	---	--

21. Describir los conceptos de *marketing estratégico* y *marketing mix*.

Indicadores	Diferencia entre ambos conceptos en sus trabajos.	X	M	X
--------------------	---	---	---	---

22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudia los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.

Indicadores	Plasma en el lienzo de negocio el valor añadido aportado por su empresa.		M	M
--------------------	--	--	---	---

	Centra con precisión el producto o servicio a desarrollar		M	M
23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.				
Indicadores	Realiza correctamente la descripción de su producto o servicio.		M	X
Indicadores	Comprende el concepto de marca y lo aplica a su negocio de forma correcta.		M	X
24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio.				
Indicadores	Lo plasma en sus trabajos explicando las estrategias escogidas de una forma razonada.		M	X
25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.				
Indicadores	Organiza de forma adecuada la comercialización de su producto o servicio.	X	X	
26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.				
Indicadores	Identifica las distintas variables de los procesos de compra.	X	X	X
	Realiza una segmentación de mercado de forma correcta	X	M	M
27. Identificar los principales instrumentos de financiación.				

Indicadores	Conoce la diferencia entre inversión y gasto y utiliza de forma adecuada, todos o algunos instrumentos de financiación.		M	M
28. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas y lo incluye en el plan de empresa				
Indicadores	Sabe dónde dirigirse para obtener ayudas y subvenciones.	X	X	X
	Incluye dichas ayudas en su empresa.	X	X	
29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.				
Indicadores	Incluye un plan financiero para su negocio.	X	X	
	Realiza un presupuesto y una factura con corrección	X	M	
30. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas. Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido.				
Indicadores	Elige una forma jurídica para su empresa especificando sus características y responsabilidades legales		M	M
31. Diferenciar el tratamiento fiscal establecido para los modelos de empresas.				
Indicadores	Elige una forma jurídica para su empresa especificando sus características y responsabilidades fiscales		X	
32. Valorar la función social de las empresas de economía social.				

Indicadores	Lo demuestra con su actitud en el aula expresando opiniones personales de forma razonada sobre ello.	X	X	
33. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.				
Indicadores	Finaliza las tareas requeridas dentro del plazo.	X	X	
	Lo realiza de forma paulatina en el aula conforme se avanza en la explicación de contenidos.	X	M	
	Lo presenta de forma limpia y organizada.	X	M	
	La redacción es correcta.	X	M	
	Las explicaciones que ofrece son coherentes y razonadas.	X	M	X
	Su realización es reflejo de la comprensión de los contenidos explicados durante el curso	X	M	X
	Realiza una presentación de forma adecuada según las indicaciones del profesor.			M

3.2 Criterios de calificación

La calificación en el procedimiento de evaluación continua se realizará del siguiente modo: cada uno de los retos o tareas exigidos en cada desafío será calificado con una nota entre 0 y 10, siendo negativas las calificaciones de 0 a 5 y positivas las restantes. Las tareas entregadas fuera de plazo obtendrán un 5 como nota máxima. La nota de cada desafío será la media aritmética de las notas obtenidas en todos los retos.

El porcentaje de la nota de cada desafío será un 10% de la nota final, realizando en la evaluación orientativa parcial la nota media entre los desafíos realizados en este periodo y en la 1^a evaluación ordinaria la nota media entre todos ellos: desafíos 1 a 10. La nota final será la correspondiente a la nota media de todos los retos o tareas del curso. El desafío 0 preparatorio, no es objeto de calificación.

En pérdida de evaluación continua el instrumento de evaluación será una prueba objetiva escrita de todos los contenidos del curso. Esta prueba será calificada con una nota entre 0 y 10, siendo negativas las calificaciones de 0 a 5 y positivas las restantes.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El tiempo dedicado para atender al alumnado e informar sobre los resultados de su proceso de enseñanza aprendizaje coincidirá con el mismo horario establecido para atención a padres, además de las horas de clase en las que el alumno será atendido.

3.4 Criterios de recuperación

Se organizará un programa de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzado los objetivos mínimos establecidos en la 1^a evaluación ordinaria.

Las actividades del programa de recuperación podrán consistir en ejercicios escritos u orales, realización de trabajos y prácticas, presentación de tareas u cualquier otra actividad que se estime conveniente a fin de superar el módulo.

La profesora que imparte las enseñanzas del módulo formativo pendiente de superación informará al alumnado sobre las actividades y pruebas del programa de recuperación, así como del momento de su realización y evaluación.

Aquellos alumnos que perdieron la evaluación continua y no hayan superado el módulo en la 1^a evaluación ordinaria tendrán derecho a una prueba objetiva escrita de todos los contenidos del curso. Esta prueba será calificada con una nota entre 0 y 10, siendo negativas las calificaciones de 0 a 5 y positivas las restantes.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No hay alumnos matriculados con el módulo de Iniciación a la Actividad Empresarial pendiente de cursos anteriores.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Visitas a empresas, a centros oficiales de ayuda al Emprendimiento, viveros de empresas etc...	Donde proceda		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, entendiendo que de este modo que se garantiza el desarrollo de todos ellos, a la vez que una atención personalizada en función de las necesidades de cada uno. La respuesta a la diversidad del alumnado y orientación educativa prevista en la normativa forma parte de los Proyectos Educativos del centro y se concreta en su Programación General Anual, a la cual nos remitiremos para dar una respuesta personalizada y especializada en cada uno de los casos que pueden surgir durante el desarrollo de este.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento principal que se utilizará es el cuestionario elaborado por el profesor que se pasará a los alumnos a final de curso y que contestarán de forma anónima. Tal cuestionario contendrá como mínimo los siguientes apartados:

- Organización global de la materia.
- Contenidos del módulo: profundidad y organización de cada contenido
- Actividades
- Materiales utilizados
- Valoración del profesor en sus explicaciones.
- Propuestas de mejora

También, de forma periódica y cuando el profesor lo estime conveniente, se pedirá opinión a los alumnos de forma oral en el aula para llevar un seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados, de manera que pueda existir corrección de cuestiones puntuales sobre la marcha para alcanzar los objetivos previstos.

Albacete, a 17 de octubre de 2025

Fdo.: María José Linares Valcárcel

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulo Inglés Técnico

Profesor/a María Josefa Martínez García

Departamento Comunicación Gráfica y Audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales	Horas semanales	ECTS
		1er curso	2º curso	
Inglés Técnico para los ciclos formativos de grado medio de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.	50	0	2	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

El módulo de Inglés Técnico forma parte del currículo de 2º curso del CFGM en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, según el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).

El crecimiento de relaciones internacionales por razones educativas, laborales, profesionales, culturales, turísticas o de acceso a medios de comunicación, hace que el conocimiento de lenguas extranjeras sea una necesidad en aumento en la sociedad actual. Además, el desarrollo de las nuevas tecnologías convierte a las lenguas extranjeras en un instrumento indispensable para la inserción en el mundo del empleo y la comunicación en general.

El dominio de las lenguas extranjeras implica el acceso a otras culturas, costumbres e idiosincrasias. Asimismo, favorece las relaciones interpersonales y la formación integral del individuo, desarrollando en éste el respeto hacia otros hablantes y sus culturas, lo cual es determinante para comprender la lengua propia.

La integración en la Unión Europea de países con hablantes de lenguas diversas, demanda también el dominio de lenguas extranjeras que faciliten la comunicación entre los miembros de esta amplia Comunidad.

En este contexto, se reconoce el papel de las lenguas extranjeras como elemento clave en la construcción de la identidad europea como una sociedad plurilingüe y multicultural, favoreciendo de este modo la libre circulación de personas, lo cual, a su vez, facilita la cooperación cultural, económica, técnica y científica entre los distintos países miembros de la Comunidad.

Según las premisas del Consejo de Europa, se insiste en la necesidad de fomentar la competencia comunicativa, siendo ésta el primer objetivo en la enseñanza de idiomas, permitiendo que el individuo sea capaz de relacionarse con otros miembros de los países europeos.

El proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras contribuirá a la formación educativa del alumnado desde una perspectiva amplia que favorezca el desarrollo de su personalidad, la integración social, las posibilidades de acceso a datos de interés, etc.

Especialmente en esta etapa educativa, los idiomas se utilizarán para promover la formación intelectual y conocer informaciones específicas propias de otras áreas de conocimiento, que permitan al alumnado estar en contacto con los cambios permanentes en el saber científico, humanístico y tecnológico.

Los alumnos que acceden a un ciclo formativo de grado medio han estudiado la primera Lengua Extranjera en las etapas educativas previas, por lo que deben ser capaces de desenvolverse con soltura en situaciones comunicativas habituales.

El aprendizaje de una lengua extranjera en un ciclo formativo tiene dos finalidades básicas:

- Instrumental, esto es, el idioma como medio de expresión y comunicación general.
- Específica, es decir, la finalidad de capacitar a los alumnos para comunicarse en inglés sobre temas relacionados con el trabajo para el que se están preparando.

Según las premisas del Consejo de Europa, se insiste en la necesidad de fomentar la competencia comunicativa, siendo ésta el primer objetivo en la enseñanza de idiomas, permitiendo que el individuo sea capaz de relacionarse con otros miembros de los países europeos.

Asimismo, el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras contribuirá a la formación educativa del alumnado desde una perspectiva amplia que favorezca el desarrollo de su personalidad, la integración social, las posibilidades de acceso a datos de interés, etc.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo de Inglés Técnico se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales		
Día de la semana	Tramo horario	Aula
Miércoles	13:20-14:15	Teórica 5
Viernes	9:10-10:05	Teórica 5

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

Evaluación parcial	18/12/2025
Primera evaluación final ordinaria	22/04/2026
Segunda evaluación final ordinaria	15/04/2026

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Las sesiones son de 55' cada una en dos períodos lectivos semanales y con un total de 50 horas por curso según la normativa. Se desarrollarán en aula teórica que dispone de medios audiovisuales y conexión a Internet, indispensables para el proceso docente del módulo.

El curso consta de una parte teórica y una parte práctica. La parte teórica está basada en el seguimiento del libro de texto: *English for Information Technology*. La parte práctica consiste en el trabajo sobre aspectos específicos de la especialidad profesional de los alumnos.

Tenemos que tener presente en la actividad docente que no todos nuestros alumnos tendrán las mismas capacidades, intereses, motivaciones y estilos de aprendizaje si queremos lograr los mismos resultados.

Se trata, por tanto, de llevar a cabo una evaluación individualizada que nos fije metas a alcanzar por cada alumno y alumna partiendo de su situación inicial, evitando así que algunos estén condenados a una evaluación final negativa desde el momento de la evaluación inicial. Hay una variedad de formas de actuación por parte del profesorado que favorecen la atención, en un mismo grupo, a alumnos con diferencias notables en cuanto a aptitudes, motivaciones, ritmo de aprendizaje, intereses, etc... Entre ellas están las medidas de ampliación y refuerzo. Las medidas de ampliación, apoyo y refuerzo educativo son estrategias de respuesta educativa que facilita la atención individualizada de los alumnos sin modificar los objetivos propios del ciclo. Por todo ello, se pretende seguir las siguientes estrategias para atender estas diferencias:

- a) El conocimiento de los alumnos y alumnas. En la medida en que el profesor/a conozca mejor a cada uno/a de sus alumnos/as, podrá intervenir mejor en su aprendizaje. El alumno será considerado como parte integrante de un grupo y al mismo tiempo como individuo autónomo, para no llegar a comparaciones entre alumnos.
- b) A través de la selección de actividades puede conseguirse que alumnos muy diferentes aprendan simultáneamente. Son interesantes, por una parte, las actividades abiertas, en las que se pueden encontrar vías diferentes de resolución y en las que es posible establecer jalones intermedios, de forma que todos puedan llegar a algo. Por otra parte, la variedad en las actividades permite también acceder a más alumnos, la diversidad en las actividades permite no sólo aprender cosas diferentes, sino que también aumenta la posibilidad de que aprendan juntos personas “distintas”.
- c) Las diferentes formas de agrupamiento de los alumnos en el aula: trabajo individual, en pequeños grupos y en grandes grupos, permiten disponer de momentos específicos para atender a alumnos individualmente, a quien tiene un tipo específico de dificultades, o a todo el grupo, en función de las necesidades. No debe olvidarse, además, que el trabajo en un grupo pequeño facilita la interacción entre los alumnos y, en consecuencia, el aprendizaje entre ellos. Al mismo tiempo, los grupos serán flexibles y transformables para que los alumnos no se encuentren en ningún momento encasillados de manera definitiva.
- d) En algunos casos es necesario plantear actividades diferentes a distintos alumnos, de modo que estudiantes con distintas necesidades puedan seguir distintas vías.
- e) Escoger materiales flexibles que contengan actividades variadas y reúnan una serie de características (ser lo más cercanos posible a los intereses de cada grupo, ser prácticos, etc...) que los hagan más adaptables a cualquier alumno, así como materiales específicos de refuerzo o ampliación.
- f) En cuanto al refuerzo, no debe suponer que todo el mundo adquiera todos los contenidos anteriores, pues puede ser, en ocasiones, contraproducente. Se debe entonces seleccionar aquellos contenidos esenciales que permitan continuar tan cerca del resto del grupo como sea posible.

g) Por otro lado, a veces será necesario para algunos alumnos la ampliación de contenidos. Esto puede hacerse introduciendo nuevos contenidos no previstos para el resto, ampliando temas, aplicando estructuras aprendidas a situaciones más complejas, etc... De esta manera, las personas en estas circunstancias mantendrán vivo el interés y no caerán en la monotonía y el aburrimiento.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Si pretendemos desarrollar actividades de diferente signo y diseño, debemos de disponer de recursos suficientes. Este es uno de los aspectos en los que más hincapié hace nuestra metodología. Los múltiples recursos aquí presentados tienen en común que en su mayoría son elaborados o tratados por el profesor, lo que garantiza su adecuación a los objetivos:

- Libro de texto: English for Information Technology (Editorial Pearson).
- Herramientas on-line: plataformas, aplicaciones, etc.
- Material fotocopiable adicional y de apoyo proporcionado por la profesora tanto para inglés específico como para reforzar aspectos morfosintácticos de la lengua inglesa.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014) tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.

Objetivos:

1. Comprender mensajes y textos sencillos relacionados con situaciones tanto de la vida cotidiana como profesional, redactados en un lenguaje habitual.
2. Comprender las ideas principales de un documento oral directo, grabado o visual relativo a la vida cotidiana o profesional, cuando los interlocutores emiten un discurso claro y con lentitud.
3. Cumplimentar documentos, redactar textos breves, mensajes o instrucciones relacionadas con la vida cotidiana o el ámbito profesional, enlazando las ideas con suficiente coherencia mediante conectores sencillos.
4. Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre actividades y asuntos cotidianos relacionados con el trabajo y el ocio, en situaciones sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información.
5. Conocer y usar el vocabulario y los medios lingüísticos elementales para comprender y producir documentos sencillos, visuales, orales y escritos.
6. Utilizar diccionarios generales y técnicos u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.

7. Identificar e interpretar los elementos culturales más significativos de los países de lengua inglesa

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las indicaciones escritas cuando se expresan en un lenguaje sencillo.
2. Entender instrucciones básicas de uso habitual en el trabajo.
3. Localizar información esencial en documentos de trabajo sencillos como catálogos, folletos, formularios, pedidos, cartas de confirmación, etc.
4. Seleccionar datos específicos en textos breves, listados, cuadros, gráficos y diagramas.
5. Mostrar capacidad de comprender lo suficiente como para desenvolverse en tareas sencillas y rutinarias sin demasiado esfuerzo, pidiendo que se repita algo que no se ha comprendido.
6. Mantener diálogos cortos y entrevistas preparadas.
7. Trabajar estrategias de clarificación, como pedir a alguien que aclare o reformule de forma más precisa lo que acaba de decir o repetir parte de lo que alguien ha dicho para confirmar la comprensión.
8. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves que resultan comprensibles.
9. Escribir notas y mensaje cortos y sencillos relacionados con temas de necesidad inmediata.
10. Cumplimentar informes propios del campo laboral o de interés con la ayuda de formularios y formatos convencionales que guíen la redacción.
11. Trabajar la coherencia en textos simples mediante el empleo de los nexos básicos para relacionar ideas.
12. Utilizar expresiones de saludo y despedida, así como fórmulas de cortesía sencillas para iniciar y terminar conversaciones.
13. Practicar diferentes situaciones comunicativas básicas en el entorno laboral.
14. Adquirir un rango de vocabulario funcional, ampliando el léxico general esencial e incorporando nuevas palabras técnicas propias de la especialidad, aunque se haya de recurrir al diccionario frecuentemente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.
15. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del campo de especialidad, consiguiendo comunicaciones cortas y sencillas con suficiente grado de corrección.
16. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para afrontar los retos comunicativos que el idioma planteará a lo largo de la carrera profesional.
17. Desarrollar interés en el idioma no sólo como instrumento para la consecución de objetivos profesionales, sino que se han valorado, además, sus aspectos sociales y

culturales, lo que favorece la integración en un entorno laboral cada vez más multicultural y plurilingüe.

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
Organización de la información en textos profesionales sencillos: índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
3	3, 4
Contenido 2	
Comprensión de mensajes y textos básicos profesionales y cotidianos	
Objetivos	Criterios de evaluación
1, 5	1, 2, 3
Contenido 3	
Técnicas de localización y selección de la información relevante.	
Objetivos	Criterios de evaluación
1, 6	1, 2, 3, 4, 16
Contenido 4	
Estrategias de lectura activa para la comprensión, uso y transferencia de la información leída: resúmenes, esquemas o gráficos realizados durante y después de la lectura.	
Objetivos	Criterios de evaluación
1, 6	1, 3, 4, 16
Contenido 5	
Las relaciones internas simples en los textos (causa/efecto, comparación, contraste, secuenciación) mediante los elementos de cohesión y coherencia fundamentales en textos sencillos: conjunciones y otros nexos básicos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
1	1, 11
Contenido 6	
Estudio de modelos de correspondencia profesional estándar y su propósito: cartas, faxes o emails para pedir o responder a información solicitada.	
Objetivos	Criterios de evaluación
3, 7	11, 15
Contenido 7	

<p>Características de los tipos de documentos básicos propios del sector: manuales, libros de instrucciones, normas de seguridad, etc.</p>	
Objetivos 3, 6	Criterios de evaluación 2, 4, 9
<p>Contenido 8 Comprensión global de un mensaje, sin necesidad de entender todos y cada uno de los elementos del mismo.</p>	
Objetivos 1	Criterios de evaluación 1, 2
<p>Contenido 9 Estrategias para comprender e inferir significados no explícitos: ideas principales.</p>	
Objetivos 1, 5, 6	Criterios de evaluación 1, 13, 16
<p>Contenido 10 Comprensión de mensajes cortos, profesionales y cotidianos, sin distorsión provocada por sonidos ambientales.</p>	
Objetivos 2	Criterios de evaluación 1, 2, 4
<p>Contenido 11 Comprensión de conversaciones entre hablantes nativos cuando ésta se produce con claridad y en lenguaje estándar.</p>	
Objetivos 5, 7	Criterios de evaluación 1, 5, 7, 17
<p>Contenido 12 Utilización de estrategias para comprender e inferir significados por el contexto de palabras, expresiones desconocidas e información implícita en textos orales sobre temas profesionales.</p>	
Objetivos 2, 5, 6	Criterios de evaluación 1, 5
<p>Contenido 13 Características de la comunicación escrita profesional básica: factores y estrategias que contribuyen a la claridad, unidad, coherencia, cohesión y precisión de los escritos.</p>	

Objetivos	Criterios de evaluación
1	2, 5, 7
Contenido 14	
Correspondencia profesional: estructura y normas en cartas, emails, folletos, documentos oficiales, memorándums, respuestas comerciales, formularios y otras formas de comunicación escrita entre trabajadores del sector.	
Objetivos	Criterios de evaluación
3	2, 10
Contenido 15	
Fórmulas y estructuras convencionales usadas en la comunicación escrita.	
Objetivos	Criterios de evaluación
1, 3, 5	3, 10
Contenido 16	
Relaciones internas entre las ideas de un texto mediante los nexos fundamentales.	
Objetivos	Criterios de evaluación
1, 3	3, 11
Contenido 17	
Redacción, en soporte papel y digital, de textos sencillos relacionados con situaciones de la vida cotidiana y profesional.	
Objetivos	Criterios de evaluación
3, 5	2, 9
Contenido 18	
Fórmulas habituales para iniciar, mantener y terminar conversaciones en diferentes entornos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4	5, 6, 12
Contenido 19	
Situaciones comunicativas en el entorno laboral: presentar y ser presentado, agradecimientos, disculpas, preguntas y respuestas en entrevistas breves, formulación de sugerencias e invitaciones.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4	5, 6, 12, 13
Contenido 20	

<p>Funciones de los marcadores del discurso y de las transiciones entre temas en las presentaciones orales.</p>	
Objetivos 2	Criterios de evaluación 8, 11
<p>Contenido 21</p> <p>Estrategias comunicativas para obtener una información más completa: fórmulas de petición de clarificación, repetición y confirmación para la comprensión.</p>	
<p>Objetivos 4</p> <p>Criterios de evaluación 5, 15</p>	
<p>Contenido 22</p> <p>Estrategias de participación en la conversación: colaborar en el mantenimiento de la conversación, mantener el turno de palabra, cambiar de tema, ...4</p>	
Objetivos 4	Criterios de evaluación 5, 6, 12, 13
<p>Contenido 23</p> <p>Simulaciones de conversaciones profesionales en las que se intercambian instrucciones de trabajo, planes, intenciones y opiniones.</p>	
Objetivos 4	Criterios de evaluación 6, 13, 15
<p>Contenido 24</p> <p>Terminología específica de la actividad profesional.</p>	
Objetivos 5, 6	Criterios de evaluación 10, 14
<p>Contenido 25</p> <p>Vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales relacionados con el trabajo, el taller, el ámbito social, cultural, medio ambiental, etc</p>	
Objetivos 4, 5, 6	Criterios de evaluación 6, 13, 14
<p>Contenido 26</p> <p>Recursos gramaticales: tiempos verbales, preposiciones, locuciones, expresión de la condición y duda, uso de la voz pasiva, oraciones de relativo, estilo indirecto, verbos preposicionales, verbos modales y otros.</p>	

Objetivos	Criterios de evaluación
4	11
Contenido 27	
Funciones comunicativas que nos permitan hacer hipótesis, suposiciones, contradecir, persuadir, argumentar...	
Objetivos	Criterios de evaluación
4	6, 15
Contenido 28	
Reconocimiento de vocabulario y estructuras falsamente semejantes en las lenguas.	
Objetivos	Criterios de evaluación
5, 6	14, 16, 17
Contenido 29	
Estrategias de adquisición y desarrollo del vocabulario básico general y específico del sector: formación de palabras mediante el estudio de prefijos y sufijos, deducción del significado de palabras a través del contexto.	
Objetivos	Criterios de evaluación
5, 6	14, 16
Contenido 30	
Recursos digitales, informáticos y bibliográficos, para solucionar problemas de comprensión o para buscar información, ideas y opiniones necesarias para la realización de una tarea.	
Objetivos	Criterios de evaluación
5, 6	14
Contenido 31	
Cumplimentación de formularios y documentos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
3	9, 10
Contenido 32	
Trabajo en pares y grupos, y en entornos multidisciplinares.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4	5, 12, 13, 15

Cronograma
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>
Evaluación parcial
<p><i>Working in the IT industry</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Presentaciones, preguntas personales, descripción de trabajos, hablar de la rutina diaria y de los horarios, repaso del alfabeto, acrónimos- Presente de <i>to be, present simple</i>, las horas,- Escribir su Curriculum Vitae en inglés.
<p><i>Computer Systems</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Descripción de hardware y software y de tareas, así como del uso del ordenador.- Comparativos y superlativos, <i>present continuous</i>, verbos modales (<i>must, mustn't, can, can't, don't have to</i>)
<p><i>Websites and Web design</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Finalidad de las páginas web, herramientas de análisis, funciones y características, adjetivos. Vocabulario relacionado con el diseño de páginas web y la disposición de sus componentes.- Partículas interrogativas, descripción de los pasos de un proceso, descripción de páginas web.
<p><i>Databases</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Vocabulario relacionado con bases de datos, departamentos de una empresa- Peticiones y preguntas cortas para comprobar si algo se ha entendido, pedir y dar consejos.
1ª Evaluación final ordinaria
<p><i>E-commerce</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Tipos de negocios, características de las páginas web de comercio electrónico, hablar sobre seguridad, transacciones online.- Expresión de cantidad (<i>many, a few</i>), nexos, tiempo futuro.
<p><i>Interactive Design</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Vocabulario relacionado con el diseño interactivo.- Construcciones gramaticales utilizadas para dar razones y hacer sugerencias, <i>past simple</i>.
<p><i>DTP and CAD</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Vocabulario relacionado con maquetación y diseño asistido por ordenador.- <i>Present perfect</i>, expresiones para explicar el uso de algo.
<p><i>Security and Safety</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Tipos de amenazas a la seguridad, sistemas y procedimientos de seguridad, reportar un incidente contra la seguridad.- Modales (<i>may, should, shouldn't, mustn't</i>)

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación					
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación		
			Pruebas escritas	Pruebas orales	Observación en clase
1. Comprender las indicaciones escritas cuando se expresan en un lenguaje sencillo.					
Indicadores	Es capaz de reconocer cuál es la acción principal que se le pide realizar en la indicación.	M	X		X
	Puede ordenar y seguir una secuencia de instrucciones sencillas para completar una tarea.	M	X	X	X
	Lleva a cabo la acción descrita en la indicación de forma correcta y eficaz			X	
2. Entender instrucciones básicas de uso habitual en el trabajo.					
Indicadores	Realiza la tarea descrita en la instrucción sin salirse de los pasos indicados y logrando el resultado esperado.	M	X	X	X
	Tiene la capacidad e verbalizar los pasos de la instrucción o hacer una demostración para confirmar su comprensión			X	X
3. Localizar información esencial en documentos de trabajo sencillos como catálogos, folletos, formularios, pedidos, cartas de confirmación, etc.					

I n d ic a d o r e s	Es capaz de encontrar la información clave en un tiempo razonable.	M	X		
	Comprende el propósito principal del documento	M	X	X	
	Entiende el vocabulario específico de cada tipo de documento		X	X	
4. Seleccionar datos específicos en textos breves, listados, cuadros, gráficos y diagramas.					
I n d ic a d o r e s	Demuestra la habilidad de seleccionar únicamente la información que responde a una pregunta específica.		X	X	X
5. Mostrar capacidad de comprender lo suficiente como para desenvolverse en tareas sencillas y rutinarias sin demasiado esfuerzo, pidiendo que se repita algo que no se ha comprendido.					
I n d ic a d o r e s	Identifica la información esencial sobre personas, lugares y objetos en situaciones familiares.	M	X	X	X
	Cuando no comprende, puede pedir que se repita la información o que se aclare lo dicho.	M		X	X
6. Mantener diálogos cortos y entrevistas preparadas.					
I n d ic a	Es capaz de expresar las ideas de forma clara y organizada.	M		X	
	El diálogo fluye de manera natural y coherente	M		X	

d o r e s	Utiliza vocabulario variado y preciso y construcciones gramaticalmente correctas.			X	
7. Trabajar estrategias de clarificación, como pedir a alguien que aclare o reformule de forma más precisa lo que acaba de decir o repetir parte de lo que alguien ha dicho para confirmar la comprensión.					
i n d ic a d o r e s	Hace preguntas específicas para aclarar puntos de la conversación que no le han quedado claros.			X	X
	Repite parte de lo que ha dicho otro interlocutor para confirmar que lo ha entendido.			X	X
8. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves que resultan comprensibles.					
i n d ic a d o r e s	El discurso se puede seguir y comprender sin gran dificultad por el público, incluso con las interrupciones en la fluidez.	M		X	X
	A pesar de los errores en la pronunciación o el acento, el punto principal de la presentación se transmite efectivamente.	M		X	X
9. Escribir notas y mensajes cortos y sencillos relacionados con temas de necesidad inmediata.					
i n d ic	Incluye todos los datos necesarios para comprender y actuar ante la situación.	M	X		

a d o r e s	Descarta información superflua que no contribuye a la resolución del problema.		X		
10. Cumplimentar informes propios del campo laboral o de interés con la ayuda de formularios y formatos convencionales que guíen la redacción.					
i n d ic a d o r e s	Cumple correctamente con la información solicitada en cada campo del formulario, sin omitir datos relevantes ni añadir información irrelevante.	M	X		
	Elige y utiliza el formulario o formato adecuado para el tipo de informe que se requiere.		X		
11. Trabajar la coherencia en textos simples mediante el empleo de los nexos básicos para relacionar ideas.					
i n d ic a d o r e s	Emplea nexos básicos (como "y", "pero", "porque", "entonces", "además") para conectar oraciones y párrafos, estableciendo relaciones lógicas claras entre las ideas.	M	X		
	Todas las ideas presentadas en el texto están relacionadas con el tema principal, sin presentar contradicciones que rompan la unidad de sentido del texto.		X		
12. Utilizar expresiones de saludo y despedida, así como fórmulas de cortesía sencillas para iniciar y terminar conversaciones.					
i n d ic a d o	Utiliza expresiones de saludo y despedida apropiadas para el contexto.	M		X	X
	Utiliza "por favor" al pedir algo y "gracias" al recibir una ayuda o atención.	M		X	X

r e s	Usa otras fórmulas como "disculpe", "perdón", "lo siento"			X	X
13. Practicar diferentes situaciones comunicativas básicas en el entorno laboral.					
i n d ic a d o r e s	Demuestra que se comprende el mensaje del interlocutor mediante gestos, asentimientos y preguntas de aclaración.	M		X	X
	Tomar la iniciativa para participar en conversaciones y aportar al diálogo, mostrando interés en la comunicación.	M		X	X
	Utiliza vocabulario variado y preciso y construcciones gramaticalmente correctas.			X	
14. Adquirir un rango de vocabulario funcional, ampliando el léxico general esencial e incorporando nuevas palabras técnicas propias de la especialidad, aunque se haya de recurrir al diccionario frecuentemente para la comprensión.					
i n d ic a d o r e s	No se limita a un vocabulario básico, sino que emplea sinónimos, términos más específicos relacionados con el entorno laboral para enriquecer su lenguaje.	M	X	X	
15. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del campo de especialidad, consiguiendo comunicaciones cortas y sencillas con suficiente grado de corrección.					
i n d ic a d o r e s	Es capaz de formar oraciones coherentes y que respeten las reglas gramaticales básicas para su correcta comprensión.	M	X	X	

16. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para afrontar los retos comunicativos que el idioma planteará a lo largo de la carrera profesional.					
I n d ic a d o r e s	Identifica sus puntos débiles y áreas de mejora específicas en el idioma en relación con su campo profesional.				X
	Selecciona de forma efectiva recursos adecuados para su aprendizaje				X
	Aplica diferentes estrategias de aprendizaje.				X
17. Desarrollar interés en el idioma no sólo como instrumento para la consecución de objetivos profesionales, sino valorando, además, sus aspectos sociales y culturales, lo que favorece la integración en un entorno laboral cada vez más multicultural y plurilingüe.					
I n d ic a d o r e s	Expresa un interés genuino en su progreso y en cómo el idioma puede enriquecer su vida de forma personal, no solo profesional.				X
	Busca información sobre otras culturas y se esfuerza por entender cómo el idioma facilita esas conexiones.				X

3.2 Criterios de calificación

La calificación final se obtendrá de la puntuación conseguida en cada una de las pruebas más la observación y se reflejará en números enteros de 0 a 10. Cuando la calificación final conseguida suponga un resultado con decimales el procedimiento será el siguiente: los decimales 1,2,3,4 y 5 no supondrán variación del número entero de la calificación; los decimales 6, 7, 8 y 9 podrán modificar la calificación subiendo al número entero siguiente al conseguido. Aspectos como la observación, el trabajo en clase, supondrán un 20%; el resto 80% lo comprenden la comprensión de textos orales y escritos y la producción de textos orales y escritos, en ambos se valorarán tanto los aspectos sintáctico discursivos, como las pruebas objetivas sobre contenidos propios del módulo.

El alumnado que consiga una calificación final de 5 o superior habrá alcanzado los objetivos y, por tanto, habrá superado la asignatura.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

La información al alumnado se realizará en clase, en horario lectivo, y por medio de mensajes a través de la plataforma EducamosClm.

3.4 Criterios de recuperación

Si se suspende la primera evaluación, los alumnos podrán aprobarla si aprueban la segunda evaluación al ser evaluación continua. La calificación de la evaluación recuperada será de 5. Los alumnos que suspendan la evaluación final realizarán un examen final extraordinario sobre los contenidos mínimos del curso. La calificación de la recuperación será la obtenida en el examen. Será necesario obtener al menos un 5 para aprobar.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No procede.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Salidas a museos de Albacete.	Museo Municipal de Albacete. Fecha por determinar.	2º APGI (alumnado que curse el módulo correspondiente).	Ninguno
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Casa de la Cultura "José Saramago". A lo largo de todo el curso.	2º APGI que curse el módulo correspondiente	Ninguno

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

Para los alumnos en tal situación, se contempla lo establecido en el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019) y en el Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018).

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

La evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y la práctica docente son componentes cruciales de la mejora educativa que buscan analizar la efectividad de la enseñanza, el progreso de los estudiantes y la actuación del profesorado.

Para ello, se utilizará la recopilación de información sobre el aprendizaje de los alumnos, la revisión del diseño y los recursos didácticos, y la autoevaluación de la práctica de la docente para identificar fortalezas y debilidades y tomar decisiones para optimizar el proceso educativo. La profesora analizará su propia práctica y el diseño de sus clases, comparando lo planificado con la realidad en el día a día y hará los cambios que estime necesarios siempre con el fin de mejorar la experiencia educativa.

Albacete, a 15 de octubre de 2025

Fdo.: María Josefa Martínez García

MARIA JOSEFA
MARTINEZ
GARCIA -
47075959L

Digitally signed by
MARIA JOSEFA
MARTINEZ GARCIA -
47075959L
Date: 2025.10.15
15:40:44 +02'00'

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso_1º / 2º APGI

Módulo_ Medios informáticos

Profesoras_ Ana escribano Navarro / Amelia Velasco González

Departamento_ Comunicación gráfica y audiovisual

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- ' Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- ' Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).
- ' Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).
- ' Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Medios Informáticos	300	6	6	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

Según lo establecido en el orden que establece el currículo del Ciclo Formativo de Grado Medio Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, se debe formar a un profesional capaz de colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto, interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes, realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas, seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráfico interactivos, saber ejecutar, normalizar y compatibilidad la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

El módulo se imparte en el primer y segundo curso, durante el primer curso, se incide en la introducción a los equipos informáticos, manejo del sistema operativo y el software propio de diseño gráfico.

En el segundo curso, se profundiza en los programas de diseño orientados a la maquetación y a productos digitales interactivos, repartiéndose el software específico de la especialidad.

Dado que los medios informáticos orientados al diseño web están en continua evolución, el módulo se basará en el estudio de la actualidad web, selección del software de interés y su estudio con la colaboración, el trabajo en grupo y el autoaprendizaje por parte de los alumnos. Siendo una característica diferencial común a todos los medios digitales la constante evolución de estos, por lo que se encaminara al alumnado a una investigación continua y a una adaptación permanente.

El alumnado de este ciclo es diverso, en pocos casos proceden de otros ciclos o de un bachillerato inacabado, pero en su mayoría provienen de obtener el graduado en Educación Secundaria Obligatoria, muchos de ellos con el objetivo de realizar un ciclo de grado superior.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Medios Informáticos se realiza según la siguiente distribución:

1º APGI

Horas semanales	6 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
2 horas LUNES	11:30_13:20	PC2 /PC4
2 horas JUEVES	10:05_11:00 / 11:30_12:25	PC3/PC4
2 horas VIERNES	12:25_14:15	PC2 /PC4

2º APGI

Horas semanales	6 horas	
Día de la semana	Tramo horario	Aula
2 horas LUNES	8:15_10:05	DISEÑO 2
2 horas MARTES	10:05_11:00 / 11:30_12:25	DISEÑO 2
2 horas JUEVES	8:15_10:05	DISEÑO 2

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º APGI

Evaluación parcial	22 ENERO
Primera evaluación final ordinaria	28 MAYO
Segunda evaluación final ordinaria	18 JUNIO

2º APGI

Evaluación parcial	18 DICIEMBRE
Primera evaluación final ordinaria	22 ABRIL
Segunda evaluación final ordinaria	15 JUNIO

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

Sesiones de dos períodos continuos, para el mejor aprovechamiento del módulo práctico.

2.2 Materiales y recursos didácticos

1º APGI / 2º APGI

En todo momento se intentará aprovechar al máximo los recursos de que dispone el Centro:

- Material audiovisual e informático: aula con pizarra digital.
- Material de documentación: conexión a internet. (Conexión inestable)
- Materiales curriculares: bibliografía, relación de sitios web, vídeos, imágenes y presentaciones.
- Gestión de recursos e información:
1er curso y 2º curso:
Plataforma digital. Classroom. Correo electrónico.

La comunicación con el alumnado será a través de la Plataforma Educamos CLM/Delphos, para comunicaciones oficiales y Google/Classroom para el desarrollo habitual del módulo.

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos establecidos en el *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014)*, tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso:

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos. 8. Producir archivos digitales para la edición web.	1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual. 3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia. 5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web. 7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
Contenido 2	

<p>El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
<p>Contenido 3</p> <p>Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.</p> <p>5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.</p> <p>6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p>	
<p>Contenido 4</p> <p>Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.</p> <p>7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
<p>Contenido 5</p> <p>Hardware interno y externo. Elementos y utilización.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.</p>

	2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
Contenido 6	
Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos. 8. Producir archivos digitales para la edición web.	
Contenido 7	
Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Tipografía digital.	
Objetivos	Criterios de evaluación
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. 5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad. 6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.	
Contenido 8	
Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits. 7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.	

Contenido 9	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.</p> <p>5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p> <p>7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.</p>	<p>4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.</p> <p>7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.</p> <p>8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.</p>
Cronograma	
<p>Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.</p>	
1º APGI	
Evaluación parcial	
<p>UD01_Accercamiento al mundo digital: pasado, presente y futuro de la informática <i>Transversal</i></p> <p>UD04_El ordenador: hardware y software, periféricos. <i>Transversal</i></p>	
<p>UD02_Imagen vectorial. Software específico. Fundamentos.</p> <p>UD03_Imagen bitmap. Software específico. Fundamentos.</p>	
<p>UD05_Prototipado de entornos web apoyándose en la imagen bitmap y vectorial.</p>	
1ª Evaluación final ordinaria	
<p>UD05_Prototipado de entornos web apoyándose en la imagen bitmap y vectorial.</p> <p>UD06_Imagen bitmap. Software específico. Aplicaciones a proyectos web.</p>	
<p>UD07_Imagen vectorial. Software específico. Aplicaciones a proyectos web.</p>	
<p>UD08_Integración práctica: Proyecto final</p>	
2º APGI	
Evaluación parcial	
<p>UD02_Software de creación de elementos interactivos aplicados a la web.</p> <p>UD03_Software de presentación de proyectos.</p>	
<p>UD04_Publicaciones digitales. Boletines, redes sociales y comunicación.</p> <p>UD05_Software para SEO.</p>	
1ª Evaluación final ordinaria	
<p>UD05_Software para SEO.</p>	
<p>UD06_Obra final: apoyo al desarrollo de documentos/ archivos.</p>	
<p>UD07_Obra final: apoyo a la elaboración del sitio web.</p>	

Esta programación didáctica está comprometida en el Proyecto de centro, participando en el Plan de Internacionalización (Erasmus+), el Plan de Lectura y el Plan de Igualdad del mismo.

Desde el módulo de Medios Informáticos se fomentará el uso responsable y colaborativo de las tecnologías, la lectura y comprensión de textos técnicos, y la igualdad de oportunidades en el ámbito digital.

Asimismo, se propondrán en el aula y se participará en todas aquellas actividades que desde el centro añadan a los contenidos desarrollados en el aula, contribuyendo al desarrollo de competencias técnicas, comunicativas en un contexto inclusivo y europeo.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Estos son los instrumentos de evaluación utilizados en la evaluación:

- | Instrumentos de observación: se valorará la participación, la atención, el trabajo, el autoaprendizaje, la ayuda a los compañeros y a las profesoras, así como el respeto al medio ambiente, al centro y a sus recursos materiales e inmateriales.
- | Actividades / Prácticas / Proyectos: Se realizarán actividades prácticas que serán parte fundamental en la calificación. Los alumnos conocerán previamente los criterios de evaluación de las mismas. Estas actividades serán generalmente individuales, pero se contemplan propuestas de trabajo grupales.
- | Pruebas teórico-prácticas: a lo largo de las sesiones se realizarán pruebas teórico-prácticas con o sin ordenador cuyo aprobado, en el caso de haberlas, será necesario para la superación del módulo.

Criterios de evaluación					
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación		
			Instrumentos de observación	Actividades / Prácticas	Pruebas teórico-prácticas
1. Valorar de forma argumentada la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.					
	Valora la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual		x		

2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.						
	Conoce el equipamiento informático, componentes y sistemas.		x	x	x	
	Maneja de forma autónoma los diferentes sistemas operativos.		x	x		
3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.						
	Cumple las normas de presentación en cuanto a formatos, resolución y tamaño	M	x	x	x	
	Desarrolla todos los apartados conforme se establece en cada propuestas		x	x	x	
4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.						
	Conocer las características y diferencias de los formatos de imagen digital vectorial y bitmap.	M	x	x	x	
5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.						
	Cumple la metodología de trabajo y las normas de presentación		x	x	x	
	Aprovecha y explota las posibilidades del software para la producción de archivos		x	x	x	
	Cumple los requisitos técnicos establecidos	M		x	x	
	Cumple los requisitos formales establecidos			x	x	
6. Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.						
	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el módulo hasta el desarrollo de la actividad actual.	M	x	x	x	

	Aplica correctamente los conocimientos y contenidos impartidos en el resto de módulos del ciclo formativo para llevar a la práctica en cada una de las actividades		x	x	x	
	Los contenidos de las actividades se adecuan a la propuesta.			x	x	
7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.						
	Utiliza adecuadamente los recursos y posibilidades que las aplicaciones específicas para los procesos de edición web ofrecen.	M	x	x		
8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.						
	Utiliza de forma eficaz los recursos disponibles para mejorar su trabajo	M	x	x	x	
	Investiga y resuelve problemas de forma autónoma		x	x	x	

3.2 Criterios de calificación

La evaluación será continua y comprobará el grado de consecución de los criterios de evaluación, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, detectando y corrigiendo las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno.

La calificación final del módulo vendrá determinada por la siguiente ponderación:

1er curso:

- | 30% Pruebas teórico –prácticas En caso de realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de los mismos pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- | 70% Actividades / Prácticas / Proyectos.

2º curso:

- | 30% Pruebas teórico –prácticas En caso de realizarse pruebas de este tipo, el porcentaje de los mismos pasaría a la ponderación de los trabajos prácticos.
- | 70% Actividades / Prácticas / Proyectos.

Esta calificación final estará determinada por los siguientes aspectos:

- | Salvo por orden expresa de la Administración, la superación del 1 cuatrimestre no supondrá la superación del 2º.

- | De cada actividad propuesta a lo largo del curso, se calificarán los indicadores oportunos mediante los instrumentos de evaluación pertinentes.
- | Atendiendo a la extensión y complejidad de cada actividad, cada indicador tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.
- | Si se considera oportuno, se podrá realizar una prueba teórico/práctica de los contenidos impartidos a mitad del cuatrimestre.
- | Es precisa una calificación total igual o superior a 5 en las actividades y en la prueba teórico/práctica, en el caso que la hubiese, para superar la evaluación.
- | No se calificará ninguna actividad de la que no se haya llevado un seguimiento en clase por parte de la profesora.
- | Se valorará negativamente que las actividades se presenten fuera del plazo establecido y las faltas de sintaxis y ortografía.
- | Cualquier copia o plagio en las actividades o pruebas teórico/prácticas, sea cual fuere el momento de su detección, supondrá un 0 en esa convocatoria y el suspenso de las mismas hasta la siguiente convocatoria.

3.3 Procedimiento de información al alumnado

El alumnado estará informado de esta programación a través de las plataformas digitales con las que trabajamos.

A lo largo del curso el alumno estará informado de la evolución de sus actividades, implicando al alumnado el proceso evaluador con la incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación.

Tras las pruebas teórico/prácticas se dedicará una sesión a la corrección de esa prueba.

3.4 Criterios de recuperación

El alumnado que no haya superado alguna de las evaluaciones podrá presentarse a esa parte correspondiente en la 1º convocatoria ordinaria final, que consistirá en la entrega de todas las actividades pendientes y la realización de una prueba teórico/práctica.

De no superarse esta evaluación, en el periodo entre la 1ª evaluación ordinaria final y la 2ª evaluación ordinaria final se establecerán planes individualizados con actividades, para la recuperación de los contenidos pertinentes.

Así mismo en este periodo entre evaluaciones, se propondrán actividades de consolidación y ampliación para el alumnado que haya superado el módulo, dentro del horario lectivo.

Haciendo referencia a la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica, en el Capítulo II, características de la evaluación.

Proceso de evaluación. En el Artículo 5.: La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere la asistencia regular a las clases y a las actividades programadas para los distintos módulos del ciclo.

Atendiendo a dicha orden, el alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico -práctica tanto en la 1ª evaluación ordinaria final como en la 2ª evaluación ordinaria final, que contempla todos los contenidos mínimos del módulo.

Al ser un módulo teórico/práctico, los indicadores de observación no se podrán recuperar, siendo estos un 30%.

El alumnado que pierda la evaluación continua podrá presentarse a una prueba teórico-práctica tanto en la 1^a evaluación ordinaria final como en la 2^a evaluación ordinaria final, que contempla todos los contenidos mínimos del módulo.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

No hay alumnado pendiente.

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine	Octubre. Filmoteca		
Asistencia a la presentación de Proyectos Finales	Diciembre / Junio		
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda		

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

De cara a la evaluación de dicho alumnado, en caso de que lo hubiera, se tendría en cuenta el artículo 17 de la Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).

De manera general, las adaptaciones no podrán implicar una modificación de los criterios de evaluación del alumnado en relación con su aprendizaje en cuanto al nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de la especialidad artística correspondiente.

En el caso de alumnos con alguna necesidad especial, se seguirán las instrucciones dadas por el Departamento de Orientación.

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

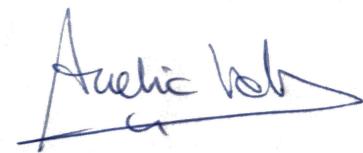
Posterior a la evaluación parcial, se hará un seguimiento del alumnado con el fin de recabar información sobre su percepción del proceso de enseñanza y la práctica docente.

De igual modo, al cierre del curso, se realizará una encuesta final orientada a valorar de forma global el desarrollo del proceso formativo y de la práctica docente.

Albacete, a 17 de octubre de 2025



Fdo.: Ana Escribano Navarro



Fdo.: Amelia Velasco González

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

Curso 2025-26

Curso 1º y 2º

Módulo Asistencia al Producto Gráfico Interactivo _ APGI

Profesor/a Laura Marcela Carrascal Escribano _ Raúl Torres González

Departamento

ÍNDICE

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

1.2 Descripción y contextualización del módulo

1.3 Calendario y horario de impartición

2. Metodología didáctica

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

2.2 Materiales y recursos didácticos

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

3.2 Criterios de calificación

3.3 Procedimiento de información al alumnado

3.4 Criterios de recuperación

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

4. Actividades complementarias

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Normativa

- | *Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).*
- | *Orden 129/2022, de 27 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas de arte y de las escuelas de arte y superiores en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de junio de 2022).*
- | *Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de junio de 2014).*
- | *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019).*
- | 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.

1. Introducción

1.1 Identificación del módulo

Módulo	Horas totales	Horas semanales 1er curso	Horas semanales 2º curso	ECTS
Multimedia	300	5	7	

1.2 Descripción y contextualización del módulo

En el marco del Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el 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 la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593], se establece el objetivo básico del currículo: atender a las actuales necesidades de formación de técnicos en programas de edición web y en producción, tratamiento y mantenimiento de elementos multimedia y productos gráficos interactivos en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

En el proyecto educativo del centro se describen las características del entorno social y cultural

del centro y del alumnado y las consecuencias educativas que se derivan de las mismas:

Las Escuelas de Arte, siete en el conjunto de la comunidad de Castilla-La Mancha, son centros públicos de enseñanzas artísticas. En concreto, las enseñanzas que se imparten en las Escuelas de Arte son las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y los estudios superiores de diseño. En las Escuelas de Arte de nuestra comunidad se imparte, además, el bachillerato en la modalidad de Artes. Encauzar y fomentar las inquietudes y las expectativas artísticas de muchos estudiantes, así como preparar profesionales de calidad en el desempeño de sus labores creativas son los retos a acometer.

La Escuela de Arte Albacete inició su actividad el curso 2007-2008. Al ser el único centro de toda la provincia en el que se imparten las enseñanzas profesionales referidas, su área de influencia es, directamente, tanto la ciudad de Albacete como su provincia; e indirectamente, las provincias limítrofes. Esto, además, se ve favorecido por la estratégica posición peninsular de la ciudad (al sureste de La Mancha, entre el centro y el levante) y la buena, frecuente y rápida comunicación que hay tanto por carretera como por ferrocarril. Gracias a las comunicaciones y al entramado tanto comercial como agrícola, ganadero e industrial, Albacete es la ciudad castellano-manchega con más habitantes. Es, en definitiva, una ciudad con gran proyección de futuro, lo que ha favorecido la consolidación y el crecimiento de las enseñanzas artísticas.

La Escuela de Arte está situada en la ciudad junto a la Casa de la Cultura José Saramago, uno de los referentes culturales donde gente de diferentes edades e intereses participan en una gran variedad de actividades que se programan cada año. También hay un centro comercial en la zona que reúne gente y clientes de toda la ciudad. Sin embargo, la Escuela de Arte está muy cerca de una de las zonas más pobres de la ciudad causando problemas como rotura de elementos del edificio, suciedad, robos, etc. y que pueden interferir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro centro.

El alumnado que accede a las enseñanzas que se imparten en la Escuela de Arte es heterogéneo tanto en edad como en nivel formativo. No obstante, posee, por lo general, una especial sensibilidad hacia la actividad creativa y la comunicación audiovisual: tiene, por tanto, un alto grado de motivación respecto a los estudios elegidos. La procedencia formativa, así como la situación socioeconómica, familiar/personal y laboral son factores que pueden influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado de los ciclos formativos de artes plásticas y diseño es heterogéneo: accede desde el bachillerato de Artes, otros ciclos formativos de la misma familia profesional o mediante prueba de acceso.

Hay alumnos y alumnas que se matriculan después de un largo periodo de haber dejado los estudios, por lo que se detecta en ellos dificultades para seguir el ritmo de trabajo. Al mismo tiempo, es frecuente encontrar a alumnos y alumnas que compatibilizan sus estudios con alguna actividad profesional y cargas familiares. Al ser los ciclos formativos enseñanzas de carácter

profesional las necesidades educativas de este alumnado están directamente relacionadas con la preparación adecuada para su integración en el mundo profesional.

En definitiva, la Escuela de Arte Albacete está obligada a impartir una enseñanza de calidad que responda, como ya se ha indicado, a las expectativas artísticas del alumnado de la ciudad y provincia.

En los últimos años hemos asistido a un considerable auge de los espacios web. La producción de recursos multimedia se ha ido orientando cada vez más hacia la web y los dispositivos móviles. En la publicación de contenidos en Internet la opción más clásica ha sido la edición de páginas web, sin embargo, esta práctica está cayendo en desuso a favor del empleo de un sistema de gestión de contenidos que permite fácilmente la edición en línea. Estas soluciones se imponen porque descentralizan la gestión y facilitan el trabajo colaborativo. Otras opciones de publicación son las redes sociales como Twitter, Facebook, Instagram, etc.

En el módulo "Multimedia" el propósito es la formación en los procedimientos básicos para la creación de contenidos multimedia adaptados a la web. Se trata de preparar y optimizar recursos de tipo texto, imagen, audio o vídeo con una adecuada relación peso/calidad, algo importante en Internet, y que pueden publicarse en una página HTML, un gestor de contenidos CMS, una red social o bien servir de base para construir objetos o contenidos más complejos utilizando herramientas de edición general (Suite de Adobe).

Este módulo pretende aportar pistas para afrontar un proceso creativo completo. El proceso de trabajo supone la producción de recursos multimedia (léase fotografías o vídeos de la cámara digital, pistas de audio, grabación de una locución, etc), para luego tratar el material, es decir hacer la postproducción en formatos adecuados según sean las necesidades. Estas piezas multimedia se pueden publicar en un servicio Web 2.0 para finalmente integrarlas en una e plataformas en línea.

1.3 Calendario y horario de impartición

La impartición del módulo Multimedia se realiza según la siguiente distribución:

Horas semanales	1º Curso (desdoble) 1º Curso A	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Lunes	8:15 a 10:05	PC4
Miércoles	12:25 a 13:20	Plató 2
Viernes	8:15 a 10:05	Audiovisuales

Horas semanales	1º Curso (desdoble) 1º Curso B	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Martes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Audiovisuales
Miércoles	8:15 a 9:10	Audiovisuales
Jueves	8:15 a 10:05	Teórica 9

Horas semanales	2º Curso	
<i>Día de la semana</i>	<i>Tramo horario</i>	<i>Aula</i>
Lunes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Plató 2
Martes	12:25 a 14:15	Audiovisuales
Jueves	13.20 a 14.15	Audiovisuales
Viernes	10:05 a 11:00 / 11.30 a 12:25	Audiovisuales

Por lo que respecta a las evaluaciones y según el calendario escolar del centro, el curso se organiza según el siguiente esquema:

1º APGI

Evaluación parcial	22 enero
Primera evaluación final ordinaria	28 de mayo
Segunda evaluación final ordinaria	18 de junio

2º APGI

Evaluación parcial	18 diciembre
Primera evaluación final ordinaria	22 de abril
Segunda evaluación final ordinaria	15 de junio

2. Metodología didáctica

La metodología de trabajo se desarrollará utilizando el método expositivo para impartir contenidos teóricos, el visionado de material audiovisual y la realización de ejercicios prácticos durante las sesiones de clases.

Herramienta digital para cuestiones académicas: EducamosCLM y Classroom de Gsuite de la Escuela de Arte. Se utiliza la plataforma virtual Google Classroom como Aula virtual del curso. La plataforma

en línea recogerá el material teórico del curso, las actividades propuestas y los trabajos que el alumnado entrega en formato digital. La corrección de los trabajos del alumnado se devuelve, a través de esta plataforma en línea al alumnado. El alumnado recibe la devolución de sus trabajos a través de comentarios y valoraciones realizadas a su proceso de trabajo y sus resultados. La plataforma virtual también funciona como tablón de comunicación de anuncios importantes para el curso y de este modo facilita la comunicación alumnado – profesorado.

El correo electrónico se utiliza para estar en contacto permanente con el alumnado y así poder atender sus necesidades. Existen dos correos electrónicos como canal de comunicación: EducamosCLM para comunicados oficiales con alumnos y familias de menores de edad y el correo del profesorado de Gsuite de la Escuela de arte.

Metodologías docentes	Descripción
Método expositivo	El profesor expondrá y explicará los contenidos teóricos en clases magistrales.
Método demostrativo	El profesorado demuestra y explica los ejercicios relacionados con los programas de tratamiento de imagen digital.
Visionados de material audiovisual.	Ánalisis crítico de productos audiovisuales de diversa índole y que versen sobre diversos temas. Gif, podcast, animaciones, vídeos, publicidad, cine, etc.
Realizaciones prácticas o actividades	Podrán tener carácter individual o en grupo. La dinámica de las actividades será activa teniendo el alumno/a el protagonismo. Se realizarán actividades variadas: <ol style="list-style-type: none">1. Ejercicios prácticos2. Prácticas en plató de audiovisuales y en cabina de sonido3. Debates4. Ejercicios escritos de carácter reflexivo5. Trabajos de investigación6. Presentación de temas por parte del alumnado7. Trabajos colaborativos8. Búsqueda de información9. Proyectos. Evaluación de procesos de trabajo y de resultados.
Bibliografía	El profesorado propone bibliografía de referencia que permite ampliar los contenidos tratados en las clases teóricas.
Exámenes	Se recogerán los contenidos impartidos en exámenes de control de lo aprendido. Los exámenes pueden ser de carácter teórico, prácticos o teórico-prácticos.

2.1 Organización de tiempos, agrupamientos y espacios

El módulo de “Multimedia I” se desarrolla en 5 sesiones, de 55 minutos cada una. Las sesiones tienen frecuencia semanal y se organizan en tres días a la semana. Siendo impartidas las sesiones en diversas aulas, audiovisuales, plató 2, PC4 y teórica 9. En sesiones puntuales se piden horas para hacer prácticas en la cabina de sonido. El número total de alumnado es de 20 alumnos/as y hay desdoble según la normativa para los módulos prácticos.

El módulo de “Multimedia II” cuenta con un número de alumnos/as de 15 estudiantes. El módulo se desarrolla en 7 sesiones, de 55 minutos cada una. Las sesiones tienen frecuencia semanal y se organizan en cuatro días a la semana. Las sesiones se imparten en distintos espacios, el plató 2 y audiovisuales. En sesiones puntuales se piden horas para hacer prácticas en la cabina de sonido.

2.2 Materiales y recursos didácticos

Para desarrollar correctamente la programación dispondremos de los siguientes recursos:

- Recursos tecnológicos del centro:
 - Plató de audiovisuales provista de equipo de producción audiovisual para impartir los contenidos prácticos: cámara de vídeo, trípode, fuentes de iluminación, estabilizadores, fondo chroma key y otros accesorios como filtros, pantallas reflectantes y difusores. Proyector y altavoces para impartir los contenidos teóricos.
 - Aulas interconectadas en red y con acceso a Internet; acceso a licencias del paquete Adobe para el alumnado, estos programas informáticos originales son necesarios para el desarrollo de las unidades didácticas: programas de edición, tratamiento y retoque de imagen de vídeo digital.
 - Pizarra digital.
 - Cabina de sonido: cabina insonorizada profesional equipada con un monitor mackie cr5-x pareja, cuatro micrófonos dinámicos prodipe tt-1, un micrófono condensador prodipe st-1, cuatro auriculares estudio roland rh5, una mesa de mezclas el audio kt08up, un amplificador, auriculares oqan qha-4, una interface audio roland rubix 44, cuatro pies micro sobremesa on stage ds7425, cuatro cables micro xlr-xlr 3m.
- El siguiente software:
 - Retoque fotográfico: Adobe PhotoShop.
 - Animación: Adobe After Effects
 - Edición y montaje: Adobe Premiere Pro
 - Edición de sonido: Adobe Audition
 - Tratamiento de archivos: Adobe Media Encoder
- Medios de comunicación:
 - Correo electrónico institucional de la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha.

- Correo electrónico de los profesores, que pertenecen a un correo electrónico institucional del centro.
- Plataformas digitales:
 - Plataforma EducamosCLM.
 - Google Classroom.
- Material didáctico:
 - Textos y apuntes sobre los contenidos de cada unidad.
 - Bibliografía específica.
 - Material audiovisual adecuado a los contenidos (películas, documentales, spots publicitarios, vídeos, animaciones, gif, etc.).
 - Recursos online (como apps gratuitas, plataformas como google classroom, realidad aumentada, simplemind, genially, canvas, blogger, kahoot, padlet, symboloo, GoConqr, google site, youtube, Plickers, Instagram, etc.).

2.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Los contenidos, objetivos, y criterios de evaluación establecidos en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el currículo de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo son expresados en el mismo orden y manera en el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014. Dichos contenidos, objetivos, y criterios de evaluación tienen una descripción tan general que en la práctica es imposible impartirlos de forma lineal y temporal, desglosados e independientes unos de otros. Por ello, los objetivos se conseguirán de forma gradual a lo largo del curso.

Objetivos

Los objetivos generales que deben alcanzar los alumnos/as para superar con éxito el módulo de “Multimedia” según el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre y el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014 son:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. 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.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.

Contenidos

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
6. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
7. Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación según el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre y el Decreto Autonómico de CLM 36/2014, de 05/06/2014 son:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. 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.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.
6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
7. 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.
8. 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.

9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.

10. 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.

Estos contenidos han de impartirse en dos cursos académicos, proponiendo la siguiente secuenciación:

1er curso:

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
6. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.

Contenidos adicionales propios del docente especialista:

- Fundamentos físicos y perceptivos de la imagen. Similitud de la formación de la imagen en nuestra retina con la fotografía. Persistencia retiniana.
- La Fotografía.
- Nuevos medios de captación de imágenes como un dispositivo móvil. Resolución, y compresión apropiada.
- La vídeo-creación: La cámara de vídeo. Resoluciones. Formatos. Extensiones. Compresiones para internet de alta calidad.
- Lenguaje audiovisual: El espacio en el plano cinematográfico y su dimensión temporal. Tipos de planos fijos y móviles. Formatos. Forma fílmica. Narrativas. Composición. Géneros y estilos cinematográficos.
- El montaje audiovisual: conexiones temporales, técnicas, tipos, software.
- El guion.
- Introducción al sonido.

2do curso:

3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.

4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.

7. Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Contenidos adicionales propios del docente especialista:

- Procesos de preproducción, producción y posproducción.
- Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; producción; postproducción; promoción.
- Proyectos internacionales., Programa Erasmus+. Programa eTwinning.

1º Curso

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 1 Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none">1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
Contenido 2 Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.	
Objetivos <ol style="list-style-type: none">3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.4. 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.	Criterios de evaluación <ol style="list-style-type: none">3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.4. 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.
Contenido 3 Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.	

Objetivos	Criterios de evaluación
<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p>	<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p>
Contenido 4 Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p>	<p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p>

2º Curso

Relación de objetivos y criterios de evaluación asociados a cada contenido	
Contenido 5 La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Historia de la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.	
Objetivos	Criterios de evaluación
<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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>	<p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes</p>

	<p>contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p>
Contenido 6 Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.	
<p>Objetivos</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p>
Contenido 7 Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.	
<p>Objetivos</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes</p>

	<p>contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>8. 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.</p> <p>9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.</p> <p>10. 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.</p>
<p>Contenido 8 Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; preproducción; producción; postproducción.</p>	
<p>Objetivos</p> <p>1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.</p> <p>2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Desarrollar un proyecto desde la preproducción, la producción y la postproducción.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.</p> <p>4. 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> <p>5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.</p> <p>6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.</p> <p>7. 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.</p> <p>8. 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.</p>

	<p>9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.</p> <p>10. 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.</p> <p>11. Desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera satisfactoria.</p>
Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+	
<p>Objetivos:</p> <p>1. Favorecer el desarrollo de la competencia intercultural, fomentando habilidades multiculturales, conociendo otras culturas europeas e incentivando la tolerancia.</p> <p>2. Fomentar el uso de una lengua extranjera.</p> <p>3. Favorecer el sentimiento de pertenencia a Europa.</p> <p>4. Fomentar el uso de transporte sostenible.</p> <p>5. Mejorar la competencia digital.</p> <p>6. Favorecer las relaciones interpersonales en un contexto internacional.</p> <p>7. Adquirir conocimientos sobre patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.</p> <p>8. Impulsar la participación ciudadana en la vida democrática.</p> <p>9. Producir y montar una exposición.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>12. Aprender de otros jóvenes pertenecientes a una cultura distinta a la española.</p> <p>13. Mejorar conductas y prácticas sostenibles.</p> <p>14. Aprender a viajar en transporte sostenible.</p> <p>15. Entablar relaciones interpersonales en un contexto internacional.</p> <p>16. Mejorar las habilidades en una lengua extranjera.</p> <p>17. Utilizar redes sociales y apps para difundir un proyecto.</p> <p>18. Conocer el patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.</p> <p>19. Internalizar el sentimiento de pertenencia a Europa.</p> <p>20. Mejorar la comprensión de la Unión Europea.</p> <p>21. Desarrollar una exposición en todas sus fases de manera satisfactoria.</p>

1º Curso

Cronograma
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.

Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
Evaluación parcial 22 de enero 2026
Septiembre
Contenido 1 Multimedia, concepto y aplicaciones.
Octubre
Contenido 1 Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
Contenido 2 Elementos multimedia, particularidades. Imagen. (Fundamentos físicos y perceptivos de la imagen. Similitud de la formación de la imagen en nuestra retina con la fotografía. Persistencia retiniana. La Fotografía.)
Noviembre
Contenido 2 Imagen. (Lenguaje audiovisual: El espacio en el plano cinematográfico y su dimensión temporal. Tipos de planos fijos y móviles. Formatos. Forma filmica. Narrativas. Composición.)
Diciembre
Contenido 2 Imagen. (Géneros estilos cinematográficos.)
Enero
Contenido 2 Imagen, sonido, vídeo. (El montaje audiovisual: conexiones temporales, técnicas, tipos, software.) Vídeo. (El guion)
1ª Evaluación final ordinaria 28 de mayo de 2026
Febrero
Contenido 2 Sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
Marzo
Contenido 2 Nuevos medios de captación de imágenes como un dispositivo móvil. Resolución, y compresión apropiada. La vídeo-creación: La cámara de vídeo. Resoluciones. Formatos. Extensiones. Compresiones para internet de alta calidad.
Abril
Contenido 3 Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos. Introducción al sonido.
Mayo
Contenido 4 Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.

2º Curso

Cronograma
Existe la posibilidad de modificar el orden de los contenidos o prácticas en función de colaboraciones con diferentes entidades que pudieran surgir, así como de otras convocatorias a concursos de interés para el aprendizaje del alumnado.
Cualquier modificación que pueda sufrir esta distribución de contenidos, será efectuada, en todo caso, bajo criterios pedagógicos y quedará informado el departamento.
Evaluación parcial 18 de diciembre 2026
Septiembre
Repaso de programas de edición de vídeo y tipos de archivos.
Octubre
Contenido 5 La imagen, sucesión de imágenes, la animación.
Noviembre
Contenido 5 Historia de la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
Diciembre
Contenido 6 Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
1ª Evaluación final ordinaria 22 de abril de 2026
Enero
Contenido 7 Integración de contenidos multimedia en la edición Web.
Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+. Actividades relacionadas con la recepción de un centro educativo de Alemania, el Berlin-Kolleg.
Febrero
Contenido 8 Fases de creación de un proyecto profesional: Planificación y guion; conceptos, ideas e investigación; desarrollo; sonido; preproducción; producción; postproducción.
Marzo
Contenido 9 Proyectos internacionales. Programa Erasmus+. Actividades relacionadas con la recepción de un centro educativo de Alemania, el Berlin-Kolleg.
Abril
Contenido 7 Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

3. Procedimiento de evaluación del aprendizaje del alumnado

3.1 Estrategias e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación						
Establecidos en:		Mínimos	Instrumentos de evaluación			
			Evaluación continua	Exámenes teórico-prácticos	Trabajos prácticos	Proyectos
1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.						
índicadores	Es capaz de diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.		x	x	x	
2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.						
	Logra comprender el concepto de interactividad y lo utiliza en aplicaciones multimedia.		x	x	x	
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.						
	Consigue producir contenidos multimedia para su integración en una web.		x	x	x	

4. 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.						
	Sabe utilizar programas de edición multimedia de forma adecuada y consigue crear y tratar sonido, vídeo y animaciones, que integra en un proyecto web.		x	x	x	x
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.						
	Es capaz de insertar elementos multimedia en un proyecto, respetando las especificaciones del mismo.		x		x	
6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.						
	Logra editar diferentes contenidos multimedia que funcionan en una Web.		x	x	x	
7. 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.						
	Usa adecuadamente los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y video y optimiza los archivos para su utilización en proyectos web.		x	x	x	
8. 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.						
	Desarrollar contenidos multimedia diversos adaptados a un producto gráfico interactivo y conseguir de manera adecuado integrarlos en un sitio Web.		x	x	x	
9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado						
	Es capaz de crear contenidos web interactivos, legibles, accesibles, usables y con impacto visual, adecuándose a las indicaciones		x	x	x	

	estilísticas y comunicativas de un proyecto.					
10. 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.						
	Produce diferentes tipos de archivos multimedia para ser publicados en Web y los adecua a las especificaciones técnicas, estilísticas y comunicativas de un proyecto.		x	x	x	
11 Desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera satisfactoria.						
	Es capaz de desarrollar un proyecto en todas sus fases de manera adecuada, coherente y lógica.					x
12. Aprender de otros jóvenes pertenecientes a una cultura distinta a la española.						
	Intercambia saberes con otros jóvenes de una cultura distinta a la española.					x
13. Mejorar conductas y prácticas sostenibles.						
	Recicla, reutiliza y reduce el uso de plásticos.	x				x
14 Aprender a viajar en transporte sostenible.						
	Utiliza medios de transporte sostenible.					x
15 Establecer relaciones interpersonales en un contexto internacional.						
	Se relaciona con otras personas en un contexto internacional.					x
16 Mejorar las habilidades en una lengua extranjera.						
	Usa una lengua extranjera.					x
17 Utilizar redes sociales y apps para difundir un proyecto.						
	Es capaz de difundir un proyecto en redes sociales.					x
18. Conocer el patrimonio cultural de la ciudad de Berlín.						

	Adquiere conocimientos sobre el patrimonio cultural de Berlín.					x
19 Internalizar el sentimiento de pertenencia a Europa.						
	Es consciente de ser parte de Europa					x
20 Mejorar la comprensión de la Unión Europea.						
	Tiene un entendimiento adecuado de la Unión Europea					x
21 Desarrollar una exposición en todas sus fases de manera satisfactoria.						
	Es capaz de hacer una exposición en todas sus fases de manera adecuada.		x		x	x

3.2 Criterios de calificación

El resultado de la evaluación de cada uno de los contenidos se expresa en calificaciones utilizando la escala numérica de 1 a 10. Atendiendo a la extensión y complejidad de cada ejercicio, éste tendrá un peso específico en la nota final de cada evaluación.

No se recogerá, ni calificará, ningún ejercicio del que no se haya llevado un seguimiento de su evolución en clase por parte del profesor. Así como tampoco se calificarán trabajos realizados con inteligencia artificial. El alumnado será informado previamente de esta característica cuando se plantee la actividad. Los ejercicios se entregarán en la fecha establecida por la profesora (salvo con justificante de ausencia). Aquellos que no sean entregados en el momento fijado podrán entregarse en una segunda fecha propuesta por ésta, siempre previa a la evaluación correspondiente, y su retraso será penalizado. Es precisa una calificación total igual o superior a 5 puntos sobre 10 para superar la evaluación o módulo.

Además, se valorarán los siguientes aspectos de acuerdo con la metodología empleada:

- El logro de los objetivos deberá tener una calificación de 5 o mayor para poder considerarlos como superados.
- Los objetivos que no consigan una calificación de 5 o mayor, se trabajarán durante el resto del curso para lograr superarlos.
- La nota final de cada módulo vendrá determinada por la media aritmética de los diferentes criterios de calificación.
- Además, se valorarán los siguientes aspectos consecuentes con la metodología empleada:
 - Originalidad y creatividad
 - Calidad técnica y formal del acabado
 - Resultado estético



- Seguimiento por parte del profesor/a
- Presentación oral
- Trabajo en clase

Para poder ser evaluado positivamente deberá presentar, el alumno/a, todos los trabajos propuestos para el periodo de que se trate. Si la calidad del trabajo presentado no reúne unas mínimas condiciones podrá ser rechazado y considerado como no presentado. Asimismo, también podrá ser rechazado si no contiene todos los apartados que se planteen en la propuesta. Los trabajos deben ser originales y creados por el alumnado, no se admiten trabajos realizados por inteligencia artificial. La mala presentación, faltas de ortografía, redacción incorrecta, etc. podrá restar hasta 2 puntos de la nota.

Los trabajos solicitados **deberán ser entregados en el plazo establecido**. En caso contrario se tomarán las siguientes medidas:

- Penalizar con 2 puntos el retraso en la entrega del trabajo injustificado.
- **No se hará media con el resto de los apartados** en el caso de que no hayan sido entregados el total de los trabajos solicitados.
- Frente a la no asistencia del alumno y por consiguiente el no trabajar en clase durante el curso, hará que el alumno no pueda ser evaluado en forma continua y obtendrá una nota negativa (0). Sólo tendrá la posibilidad de ser evaluado en forma positiva entregando los trabajos correspondientes a través del seguimiento del aula virtual y con un **justificante acuñado por un facultativo que determine debidamente la ausencia**.

Copiar en una práctica utilizando cualquier medio o realizar una práctica con inteligencia artificial supondrá la **calificación con 0** en la evaluación continua del curso, pudiendo el alumno presentarla solamente en la 1º evaluación ordinaria final y en la 2º evaluación ordinaria final.

En cada cuatrimestre, los alumnos/as con más de un 20% de faltas de asistencia no justificadas perderán la evaluación continua. Y deberán presentarse a la evaluación ordinaria final.

Nota de la evaluación: corresponde a ejercicios prácticos, trabajos, proyectos, exposición de trabajos y pruebas teórico-prácticas.

Suficiencia: Para alcanzar la suficiencia en la evaluación deberá superar el 5, en caso contrario deberá recuperar los contenidos en los que no lo consiga alcanzar el aprobado.

Criterios de calificación		
Multimedia 1º y 2º		
Actividades evaluables	Requisitos mínimos de superación	Ponderación

Observación directa del trabajo del alumno en clase	Participación en clase. Implicación en el trabajo diario de clase.	5 %
Trabajos prácticos individuales y colaborativos	Adecuación Entrega en fecha Creatividad Desarrollo del trabajo en clase	40 %
Exámenes prácticos	Aplicación de contenidos en un 50 % como mínimo.	15 %
Proyectos	<p>INVESTIGACIÓN:</p> <p>-Documentación: se utilizarán distintos medios para la recogida de información.</p> <p>-Clasificación, organización y análisis del material recopilado.</p> <p>-Filiación del tema a tratar.</p> <p>-Fundamentación del proyecto de trabajo.</p> <p>-Formalización de un anteproyecto o borrador tomando como base los puntos anteriores.</p> <p>ADECUACIÓN</p> <p>Elección de medios, técnicas y recursos a emplear.</p> <p>Ejecución material de los proyectos.</p> <p>PRECISIÓN Y DESTREZA</p> <p>Saber utilizar las herramientas técnicas para desarrollar el proyecto.</p> <p>VARIEDAD Y CREATIVIDAD</p> <p>Utilizar múltiples recursos que aplicados al proyecto resulten novedosos e interesantes.</p> <p>ESFUERZO E IMPLICACIÓN</p> <p>Empeño en el trabajo y en la ejecución material de los proyectos.</p> <p>EXPOSICIÓN ORAL</p>	<p>Proyectos (30%):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación (2,5%) • Adecuación (2,5%) • Precisión y destreza (10%) • Variedad y creatividad (2,5%) • Esfuerzo e implicación (2,5%) • Exposición oral (5%) • Memoria (5%)

	<p>Exposición y defensa del proyecto realizado.</p> <p>Elaboración de una memoria escrita en la que el alumno/a recogerá aspectos importantes del proyecto.</p>	
Proyecto internacional	<p>Diario de viaje</p> <p>Recoge suficiente documentación para desarrollar un diario de viaje, utilizando recursos variados y creativos para mostrar las distintas fases del proyecto internacional.</p>	10 %

3.3 Procedimiento de información al alumnado

Los trabajos prácticos se entregan a través de la plataforma en línea utilizada en el curso, Google Classroom, y también se devuelven al alumnado a través de la misma plataforma con la corrección correspondiente y la nota obtenida. No obstante, en clase se podrán hacer devoluciones, revisiones y explicaciones en forma personalizada sobre el proceso de evaluación del alumnado.

Además, el alumnado tiene a su disposición la programación, una vez que ésta haya sido aprobada.

La hora de tutoría también está a disposición del alumnado para aclarar dudas sobre su proceso de evaluación en caso de ser necesario.

3.4 Criterios de recuperación

La evaluación comprobará el **grado de consecución de los objetivos marcados**, garantizando una evaluación adecuada de los conocimientos, y será de carácter tal que pueda detectar y corregir las deficiencias advertidas durante el periodo de aprendizaje, estableciendo el método de recuperación que mejor se adapte a las particularidades del alumno/a.

En los procesos de evaluación, **el alumnado será calificado mediante escala numérica de 1 a 10, considerándose positivas las calificaciones de 5 y superiores, y negativas las inferiores a 5.**

Se evaluará al alumnado en **dos ocasiones** a lo largo del periodo lectivo, de las que la última tendrá carácter final.

El alumnado que, como consecuencia de la 1º evaluación ordinaria final, tenga el módulo con calificación inferior a 5 y por tanto pendiente de superación, podrá concurrir a la 2º evaluación ordinaria final.

El número máximo de convocatorias será de cuatro.

La superación o no de los objetivos del módulo se decidirá en la 2º evaluación ordinaria final en función de las notas, del esfuerzo y del trabajo del alumno, en ningún caso se realizarán

pruebas puntuales que supongan la recuperación del módulo en un único examen final. Será preciso aprobar los trabajos prácticos independientemente para la aplicación de la media ponderada de trabajos. Los resultados de los contenidos aprobados y de las prácticas superadas se guardarán hasta que el alumno recupere la parte o partes suspensas. Los alumnos/as que al final del curso, les quedara pendiente alguna evaluación, la deberán recuperar en la 2º convocatoria ordinaria de acuerdo con las indicaciones que al efecto publicará el profesor/a en el tablón de anuncios o medio alternativo que considere oportuno. Si quedara algún trabajo o práctica por entregar, la calificación será de **no apto** En la **2º Convocatoria Ordinaria final** los alumnos deberán entregar los trabajos pendientes de recuperar y se hará un examen de los contenidos no aprobados del módulo, siempre y cuando, no se haya perdido la evaluación continua y se hayan entregado un 80% de trabajos durante el curso.

3.5 Plan de recuperación de módulos pendientes

Módulo: Multimedia 1

Profesora responsable: Laura Marcela Carrascal Escribano

Metodología:

La metodología de trabajo se desarrollará utilizando el método de realización de ejercicios prácticos, análisis de material audiovisual, proyectos audiovisuales y un examen del contenido del módulo.

Herramienta digital para cuestiones académicas: EducamosCLM y Classroom de Gsuite de la Escuela de Arte. Se utiliza la plataforma virtual Google Classroom para recoger las actividades propuestas que el alumnado entrega en formato digital. La corrección de los trabajos del alumnado se devuelve, a través de esta plataforma on line al alumnado. El alumnado recibe la devolución de sus trabajos a través de comentarios y valoraciones realizadas a su trabajo y sus resultados. La plataforma virtual también funciona como tablón de comunicación y de este modo facilita la comunicación alumnado – profesorado. El correo electrónico se utilizada para estar en contacto permanente con el alumnado y así poder atender sus necesidades. Existen dos correos electrónicos como canal de comunicación: EducamosCLM y el correo del profesorado de Gsuite de la Escuela de arte.

Proceso de evaluación:

Se realizan ejercicios prácticas de los contenidos del curso que se encuentran alojados en la plataforma digital del curso y que se detallan en cada uno de los ejercicios. Para recuperar el módulo de Multimedia 1 el alumnado deberá aprobar la totalidad de las actividades prácticas con nota mínima de 5. No se aceptan trabajos realizados con IA.

Procedimiento de información al alumnado.

Los trabajos prácticos se entregan a través de la plataforma en línea utilizada en el curso, Google Classroom, y también se devuelven al alumnado a través de la misma plataforma con la

corrección correspondiente y la nota obtenida. No obstante, en clase se podrán hacer devoluciones, revisiones y explicaciones en forma personalizada sobre el proceso de evaluación del alumnado.

La evaluación comprobará el grado de consecución de los objetivos marcados. Será preciso aprobar los trabajos prácticos independientemente para la aplicación de la media ponderada de trabajos.

Albacete, 15 de octubre de 2025

4. Actividades complementarias

Actividades posibles	Fecha y lugar	Grupo/s	Recursos
Abycine Festival de cine en Albacete.	Octubre _ Albacete Pase de películas.	1º y 2º	
Semana de recepción y acogida del centro educativo Berlin-Kolleg de la ciudad de Berlín, Alemania en la Escuela de Arte de Albacete.	Enero Escuela de Arte Albacete	2º	Espacios de la Escuela de Arte Albacete. Talleres diversos desarrollados por las distintas enseñanzas de grados de la Escuela de Arte Albacete.
Visita a lugares de interés histórico y cultural de la ciudad de Albacete.	Enero Recorrido por la ciudad de Albacete	2º	Propios
Viaje a Berlín, Alemania	Marzo. Berlín. Movilidad en grupo, proyecto KA 122-VET para Grado Medio, del Programa Erasmus+	2º	Financiación Erasmus+ Los aportados por el centro educativo Berlin Kolleg
Gente Guapa	Marzo Casa de la cultura José Saramago	1º y 2º	Exposición de los proyectos finales y de la obra final de los ciclos formativos de la Escuela de Arte.

Participación en exposición de piezas audiovisuales.	Marzo Escuela de Arte de Albacete.	2º	Espacio expositivo en la Escuela de Arte de Albacete.
Visita a exposiciones y actividades de interés para la materia que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.	Donde proceda	1º y 2º	

5. Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares para el alumnado que lo precise

1. Esta programación atiende a la normativa vigente, artículo 17 de la *Orden 70/2019, de 30 de abril, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la ordenación y evaluación académica y los aspectos básicos del proceso de admisión de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 10 de mayo de 2019)* establece la evaluación de alumnado con necesidades específicas y al *Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre de 2018)*.
2. En este sentido la programación del aula es lo suficientemente flexible para atender las diferentes necesidades que los estudiantes puedan presentar a lo largo del desarrollo del curso, debido a la heterogeneidad y diferencia de intereses que se pueden producir en un grupo.
3. Los materiales, actividades, y propuestas metodológicas que se han planteado están pensados para trabajarlos de distintas formas y prever diferentes niveles de adquisición según las necesidades o peculiaridades del momento y del grupo. Pudiendo alcanzar diferentes niveles de adquisición o participación en las diversas tareas. Su enfoque participativo y motivador está dirigido a provocar un interés por la materia, que trascienda el ámbito de la asignatura y que así se sigan reforzando o ampliando los objetivos perseguidos por la presente programación.
4. Para ello se podrán realizar una serie de adaptaciones curriculares no significativas, con la finalidad de atender a aquellos alumnos que presenten algún tipo de problema en el aprendizaje. Es decir, se cambian o reconducen alguna de las metodologías propuestas para la docencia, con el fin de permitir que uno o varios estudiantes consignen los objetivos didácticos planteados, como por ejemplo diseñar actividades diversas para trabajar un mismo contenido, proponer otro tipo de actividades de refuerzo para conseguir afianzar los contenidos mínimos en aquellos alumnos que no lo hayan conseguido; o bien plantear actividades de ampliación para aquellos alumnos que hayan conseguido los objetivos mínimos de aprendizaje y requieren una mayor profundización en la materia.



6. Evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente

Se realizará un cuestionario al alumno para realizar la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente. En base a ese cuestionario se determinarán los puntos fuertes y los puntos débiles del proceso de enseñanza y aprendizaje y de la práctica docente para elaborar un plan de mejora.

Albacete, a 15 de octubre de 2025

Fdo.: Raúl Torres González

Laura Marcela Carrasco Escribano