

Ciclos Formativos de Grado Superior Curso 2020/2021

Nivel 1 MECES

Ciclo: CFGS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN FOTOGRAFÍA

Familia Profesional Artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual

Área de Conocimiento: Fotografía

Módulo: Medios Informáticos

Curso:1º

Profesor:

e-mail departamento:

Horas Semanales: 4

Número de Créditos: 6

PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA**1. Presentación**

El siguiente documento contiene la programación para el módulo “**Medios informáticos**” que se desarrolla durante el **primer curso** del ciclo Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía, regulado en el Real Decreto 126/2013, de 20 de septiembre (DOGV número 7116/23.09.2013), que establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

El módulo “**Medios informáticos**” presenta una carga de 100 horas lectivas repartidas a lo largo del **primer curso académico**, asignándole 4 sesiones semanales de 50 minutos .

En el presente módulo **se aprenderá a utilizar diferentes aplicaciones informáticas y herramientas útiles para el desarrollo de la especialidad así como sensibilizar al alumno en torno a las nuevas tecnologías informáticas y creativas** .

La presente programación tiene como finalidad el **diseño de un itinerario de formación para la adquisición de las competencias generales, sociales y profesionales** que definen el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual. Debemos entender la programación como un proceso de planificación **integrado en un contexto específico**, por lo que su aplicación responderá a este contexto. Al mismo tiempo, programar es un proceso **continuo, dinámico y flexible**, sometido a una revisión constante que permita **adaptar este proceso** a las características y necesidades específicas del alumnado y de las diferentes circunstancias educativas surgidas en el contexto del aula. Con esta programación pretendemos **anticiparnos de una forma reflexiva al proceso de enseñanza aprendizaje**, anticiparse y reflexionar sobre lo que hay que hacer, cómo hacerlo de forma óptima y cuáles son los **resultados de aprendizaje** que se desean conseguir.

Por lo que constituye un proceso de planificación de las decisiones que han de tomarse previas a la acción y que se hacen explícitas en esta programación, teniendo en cuenta que **no es un documento aislado**, sino que ha de guardar **coherencia** con las correspondientes **enseñanzas mínimas y los elementos básicos del currículo** establecidos en el Real Decreto 126/2013, de 20 de septiembre (DOGV número 7116/ 23.09.2013).

De esta manera, la presente programación constituye el máximo nivel de concreción curricular, ajustándose a la legislación vigente.

2. Competencias generales y profesionales y contribución del módulo al perfil.

El perfil profesional del título queda definido y expresado en términos de Competencias generales y competencias profesionales. Éstas quedan definidas en el **Anexo I del Real Decreto 126/2013, de 20 de septiembre** (DOGV número 7116/ 23.09.2013), que establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

La formación del módulo "Medios informáticos" **contribuye a alcanzar, de manera indirecta**, las siguientes competencias:

Competencias generales:

CG1.Elaborar obra original de fotografía a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto propio.

Competencias profesionales:

CP1.Concretar las características temáticas, estilísticas y comunicativas de un encargo fotográfico a partir de las especificaciones dadas.

CP2.Llevar a cabo el encargo fotográfico atendiendo al posterior medio y soporte de comunicación y dotarlo de los recursos gráficos comunicativos más eficientes.

CP3.Desarrollar el proceso fotográfico en todas sus etapas: Realización, procesado, postproducción y presentación, realizando los controles de calidad correspondientes.

Así mismo, contribuye a alcanzar, **de manera directa**, las siguientes competencias citadas en el Anexo del citado Decreto:

Competencias generales:

CG2.Definir las variables formales, funcionales, estéticas y técnicas del proyecto de fotografía, planificar el proceso y saber realizarlo.

Competencias profesionales:

CP4.Dotar a la imagen fotográfica de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

CP5.Dominar las diferentes técnicas y formatos fotográficos en sus aspectos teóricos y prácticos, y llevarlas a cabo con la calidad exigible a nivel profesional.

3. Objetivos

Los objetivos generales del ciclo formativo concretan las intenciones educativas en términos de capacidades. A ellos hay que referirse cuando se fijan los contenidos y se definan los resultados de aprendizaje.

A través del **análisis de los objetivos generales del ciclo** y los **contenidos del módulo**, se ha definido la **contribución del módulo a los mismos**.

En coherencia con esto, se ha hecho una reflexión de los **objetivos del módulo recogidos en el Decreto 126/2013** de 20 de septiembre, para establecer los **objetivos específicos** para primer curso:

<i>OBJETIVOS GENERALES</i>	<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>
1. Resolver los problemas artísticos, funcionales y técnicos que se planteen en el proceso de realización del encargo fotográfico.	1.1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Realizar proyectos de fotografía llevando a cabo todas sus fases y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.	2.1. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
3. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.	3.1. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo
4. Adaptar la propuesta fotográfica al contexto gráfico en que se sitúe la propuesta comunicativa.	4.1. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados. 4.2. Producir archivos digitales para la reproducción.
5. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.	5.1. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño (retoque, tratamiento y composición de imágenes).
6. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.	6.1. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

4. Resultados De Aprendizaje

El RD 1147/2011, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación general de la Formación Profesional del sistema educativo, determina que los **módulos profesionales quedan definidos en resultados de aprendizaje**, criterios de evaluación y contenidos, tomando

como referencia las competencias profesionales, personales y sociales que se pretenden desarrollar a través del módulo profesional.

Cada resultado de aprendizaje se convierte en un objetivo a lograr al concluir el proceso de enseñanza aprendizaje, y cada uno de los resultados establecidos hace referencia a una parte significativa de las competencias, y en su conjunto, definen todas las competencias descriptoras del Título.

Respondiendo a estos requerimientos, el alumnado que curse el módulo de “Medios informáticos” en el primer año del ciclo, ha de demostrar los siguientes resultados de aprendizaje, asociados a las competencias:

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. Identifica los componentes internos y externos de un ordenador y su importancia dentro del desarrollo de su especialidad. Emplea los dispositivos de entrada y de salida correctamente. Práctica en la búsqueda correcta de imágenes e información segura y de calidad en internet. Organiza eficazmente la información.	CG1, CP2
RA2. Maneja, aplica e integra eficazmente, distintos programas y herramientas informáticas relacionadas con la imagen digital para comunicar ideas y conceptos. Combina la imagen vectorial con la imagen mapa de bits.	CG1, CP1, CP2, CP3
RA3. Genera, aplica y ajusta el color digital sobre la imagen adecuadamente, teniendo en cuenta el formato y el medio de salida del archivo.	CG2, CG1, CP1, CP2, CP3
RA4. Compone, organiza e integra el espacio adecuadamente con imágenes, textos e ilustraciones.	CG2, CP3
RA5. Reflexiona y valora los cambios y la evolución tecnológica de los medios informáticos necesarios para el desarrollo de su actividad profesional. Entiende la necesidad del intercambio de archivos entre aplicaciones y sistemas así como la integración de contenidos. Maneja el trabajo en la nube.	CG1, CP4
RA6. Escucha, identifica y valora las correcciones e indicaciones dadas por el profesor. Modifica y resuelve, para mejora y desarrollo de su trabajo. Argumenta y explica coherentemente el trabajo realizado.	CG1, CP4
RA7. Aplica y maneja las herramientas de retoque sobre la imagen digital.	CG2, CG1, CP1, CP2, CP3

5. Contenidos

Los contenidos hacen referencia a los aprendizajes que el alumnado ha de adquirir en relación a los conocimientos asociados al módulo de “Proyectos de Fotografía”. Los contenidos son los **elementos referencia utilizados para alcanzar los resultados de aprendizaje** del módulo. Expresan los **procedimientos, conocimientos y actitudes** que han de ser adquiridos a lo largo del proceso de aprendizaje. Servirán de soporte y guía de las actividades de enseñanza aprendizaje.

Según Decreto 126/2013, de 20 de Septiembre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de

Artes Plásticas y Diseño en Fotografía, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Valenciana, los contenidos a desarrollar en el módulo de Medios Informáticos son:

1. Evolución de la informática e Internet. Los medios informáticos en la actualidad. La sociedad de la información. *Software* libre.
2. Introducción a la informática. El equipo informático. Componentes internos y externos. Periféricos de entrada y salida. Sistemas operativos.
3. Redes de computadoras. Concepto de red local. Computación en nube (Cloud computing).
4. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
5. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
6. La imagen vectorial. *Software* de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
7. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap. *Software* de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
9. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
10. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

5.1. Secuenciación y temporalización

Para determinar las Unidades Didácticas debemos desarrollar un recorrido didáctico que tome como guía del mismo la descripción de la competencia a la que da respuesta el módulo. Establecer un recorrido didáctico significa determinar las Unidades Didácticas que integrarán el módulo, su secuenciación y temporalización.

Los contenidos descritos en el punto anterior se distribuyen en **un curso académico** y hacen referencia a un conjunto de conocimientos del ámbito fotográfico necesarios para **alcanzar las competencias profesionales y generales del ciclo formativo**. Los contenidos están formulados de **manera general**, por ello, se ha realizado una **selección, organización y secuencialización** de los mismos, teniendo en cuenta los **tres tipos de aprendizaje** que el alumnado ha de adquirir en relación a los mismos (conceptuales, procedimentales y actitudinales),

Todos los contenidos están enfocados al aprendizaje de diferentes aplicaciones informáticas y sus herramientas así como la puesta en práctica de los conceptos a través de tareas y ejercicios concretos.

En función de lo anterior se han seleccionado, organizado y secuenciado los diferentes tipos de contenidos asociados a los tres tipos de aprendizajes que el alumno a de alcanzar en cinco bloques:

BLOQUE 1

Contenidos relacionados con los medios informáticos, sus componentes y entornos colaborativos.

1. Evolución de la informática e Internet. Los medios informáticos en la actualidad. La sociedad de la información. *Software* libre.
2. Introducción a la informática. El equipo informático. Componentes internos y externos. Periféricos de entrada y salida. Sistemas operativos.
3. Computación en nube (Cloud computing).

BLOQUE 2

Contenidos relacionados con el color, creación y manipulación. Webs online para digitalizar imágenes y convertir los textos. Formatos digitales y su intercambio entre aplicaciones.

1. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

2. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

BLOQUE 3

Contenidos sobre la imagen vectorial, software específico de trabajo.

1. La imagen vectorial. *Software* de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
2. La organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
3. Transformación y repetición
4. Trazados compuestos, motivos
5. Integración de la imagen vectorial con la bitmap.

BLOQUE 4

Contenidos sobre la imagen bitmap, software específico de trabajo.

1. La imagen bitmap. *Software* de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de retoque y ajuste de color.
2. Software de revelado digital.
3. Preparación de ficheros para distribución y salida.
4. Organización de la información.
5. Automatización de procesos.

BLOQUE 5

Contenidos sobre la maquetación de textos, imágenes e ilustraciones. Software específico de trabajo.

1. Herramientas informáticas de composición para la ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
2. Creación de PDF de impresión e interactivos.
3. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

6. Volumen de trabajo y metodología

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº hora)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1,RA2,RA3,R A4,RA5,RA6	40
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1,RA2,RA3,R A4,RA5,RA6	40
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		0
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA5	10

Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6	10
SUBTOTAL			100

7. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

Profesor

- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenador del aula

Alumnos

- Portátiles u ordenadores del aula
- Internet
- Biblioteca
- Material docente (tutoriales e imágenes) subidos al Moodle
- Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos completen las explicaciones teóricas

8. Evaluación

Desde una concepción educativa integral, defendemos una definición amplia del término evaluación, que entiende ésta como un medio para emitir juicios de valor sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y poder **tomar decisiones informadas** sobre la ratificación o rectificación de algunos de los elementos que inciden en los resultados de aprendizaje del alumnado. Tomamos como referente el **Decreto 126/2013, de 20 de septiembre**, del Consell, por el que se establece los requisitos básicos para la realización de la evaluación para el Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía.

A continuación se indican los **criterios de evaluación**, que se concretan en las unidades didácticas, y que se toman como **referente, junto a los objetivos, para la definición de los resultados de aprendizaje, partiendo de los criterios de evaluación** fijados por el Real Decreto que desarrolla el Título:

Criterios de evaluación (CE)

Se valorará la capacidad del alumnado para:

CE1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.

CE2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

- CE3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
 CE4. Utilizar correctamente los métodos de importación y exportación de archivos.
 CE5. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
 CE6. Preparar archivos aptos para la impresión.
 CE7. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
 CE8. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
 CE9. Tratar y manipular imágenes haciendo uso de los programas informáticos específicos de diseño.
 CE10. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

La calificación de los módulos profesionales será **numérica, entre uno y diez, sin decimales**, siendo imprescindible tener una calificación de, al menos un cinco en cada una de LOS APARTADOS QUE CONFORMAN LA EVALUACIÓN.

A continuación se especifican y relacionan los **instrumentos** con los **criterios** que se siguen para su evaluación y los **resultados de aprendizaje** asociados, así como los porcentajes establecidos para la calificación de cada una de las actividades:

Para aprobar la asignatura será imprescindible la **entrega, en tiempo y forma**, de todos los trabajos y la **superación de todas las actividades** propuestas.

8.1 Convocatoria ordinaria		
<i>8.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> Observación del profesor y actitud del alumno. Ejercicios prácticos guiados 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> Observación del profesor y actitud del alumno. Examen y controles 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> Observación del profesor y actitud del alumno. Ejercicios libres 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

CALIFICACION:

La valoración en cada evaluación trimestral para los alumnos que asisten a clase será:

La valoración para puntuar en la evaluación será:

1. Ejercicios prácticos guiados/ 20%
2. Ejercicios libres / 30%
3. Examen y controles / 50%,

*En todos los apartados se contempla la actitud y esfuerzo del alumno para valorar y puntuar dentro de sus porcentajes.

El alumno ha de obtener un 5 en cada apartado para poder superar la convocatoria trimestral ordinaria y aplicar los porcentajes.

Se penalizara el retraso en la entrega de ejercicios realizados en clase y los libres, fuera del plazo indicado.

Se recuperara solo la parte suspendida en la convocatoria extraordinaria aplicando los porcentajes de esta.

8.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios prácticos guiados 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5, RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Examen y controles 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5, RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios libres 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

CALIFICACION:

La valoración en cada evaluación trimestral para los alumnos que NO asisten a clase regularmente será:

La valoración para puntuar en la evaluación será:

1. Ejercicios de clase prácticos / 10%
2. Ejercicios libres / 10%
3. Examen y controles / 80%

*En todos los apartados se contempla la actitud y esfuerzo del alumno para valorar y puntuar dentro de sus porcentajes.

El alumno ha de obtener un 5 en cada apartado para poder superar la convocatoria trimestral ordinaria y aplicar los porcentajes.

Se recuperara solo la parte suspendida en la convocatoria extraordinaria variando los porcentajes de calificación.

8.1 Convocatoria extraordinaria

8.1.2 Alumnos con evaluación continua.

<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios prácticos guiados 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Examen y controles 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios libres 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

CALIFICACIÓN

Para alumnos que han asistido a clase, recuperar la parte o partes no superados en la convocatoria ordinaria y obtener un mínimo de 5 en cada uno de ellos para aplicar porcentajes. **Variaran los porcentajes respecto a la convocatoria ordinaria.**

La calificación será la siguiente:

1. Ejercicios de clase prácticos / 20%
2. Ejercicios libres / 20%
3. Exámenes y Controles / 60%

*En todos los apartados se contempla la actitud y esfuerzo del alumno para valorar y puntuar dentro de sus porcentajes.

El alumno ha de obtener un 5 en cada apartado para poder superar la convocatoria extraordinaria y aplicar los porcentajes.

8.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua

<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios prácticos guiados 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Examen y controles 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6
<ul style="list-style-type: none"> • Observación del profesor y actitud del alumno. • Ejercicios libres 	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10.	RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6

CALIFICACIÓN

Para los alumnos que no han asistido a clase regularmente y se presentan en la convocatoria extraordinaria, han de entregar la totalidad de los ejercicios y controles propuestos a lo largo del curso, realizar un examen presencial y obtener un mínimo de 5 en cada uno de ellos para aplicar porcentajes.

La calificación será la siguiente:

1. Ejercicios de clase prácticos / 5%
2. Ejercicios libres / 5%
3. Exámenes y Controles / 90%

*En todos los apartados se contempla la actitud y esfuerzo del alumno para valorar y puntuar dentro de sus porcentajes.

9. Bibliografía

Básica

- APOLONIO GUERRA, Laura. *Illustrator (guía práctica)*. Anaya Multimedia. Madrid, 2018.
- DIDIER MAZIER, *ILLUSTRATOR CC (EDICION 2018) /para PC y Mac*. Factory.
- MEDIAACTIVE. *Aprender illustrator con 100 ejercicios prácticos*. S.A. marcombo. Barcelona, 2009.
- DELGADO, José María. *Photoshop CC 2018 (Manuales Imprescindibles)*. Anaya.
- CABALLERO COLLADO, Natalia. *Photoshop (guía práctica)*. Anaya multimedia. Madrid, 2009
- GÓMEZ LAÍNEZ, Francisco Javier. *InDesign CC 2018 (Manuales Imprescindibles)* .Madrid.
- GÓMEZ LAÍNEZ, F. Javier. *In Design, Guía práctica*. Anaya. Madrid, 2018.

Recomendados

- WARD, Al y SMITH, Colin. *Los Trucos y Efectos más interesantes de Photoshop*. Ed Anaya. Madrid 2002
- KAJ JOHANSSON, Kaj, LUNDBERG, Peter y RYBERG, Robert. *Manual de producción gráfica recetas*. GG. Barcelona, 2004.
- DABBS, Alistair y CAMPBELL, Alastair. *Biblia del diseñador digital*. Evergreen. 2004
- HELLER Eva, *Psicología del color*. Ed. Gustavo Gili .México2010.
- KANE John, *Manual de tipografía*, Ed. Gustavo Gili .México 2012.
- Ward, Al y Smith, Colin (2002). *Trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia.