



Ciclos Formativos de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Medios Informáticos 2023-24

CFGS *FOTOGRAFÍA*

Curso 2023/2024

→ 1. Datos de identificación → 2. Presentación → 3. Competencias generales y profesionales y contribución del módulo al perfil → 4. Objetivos → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos
→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Módulo	Fotografía		
Familia Profesional	Comunicación gráfica y audiovisual		
Departamento	Fotografía		
Mail del departamento			
Asignatura	Medios Informáticos		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Tardes, consultar la web de la escuela		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4
Curso	1º	Créditos	6
Duración	Anual	Idioma	Castellano/Valenciano

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	M ^a José Baixauli Nohales		
Correo electrónico	mjbaixauli@easdvalencia.com		
Horario tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de joyería (al lado aula 2.5)		



→ 2. 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.

→ 3. 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.

→ 4. Objetivos

Se presentan a continuación los objetivos a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**.

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Resolver los problemas artísticos, funcionales y técnicos que se planteen en el proceso de realización del encargo fotográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y bitmap, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.



<ul style="list-style-type: none">● 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.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo
<ul style="list-style-type: none">● Adaptar la propuesta fotográfica al contexto gráfico en que se sitúe la propuesta comunicativa.	<ul style="list-style-type: none">● Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.● Producir archivos digitales para la reproducción.
<ul style="list-style-type: none">● Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.	<ul style="list-style-type: none">● Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño (retoque, tratamiento y composición de imágenes), gestión y clasificación, así como la maquetación de textos con imágenes.
<ul style="list-style-type: none">● Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.	<ul style="list-style-type: none">● Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

→ 5. Resultados de aprendizaje



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
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. Practica 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

→ 6. Contenidos

→ 6.1. Secuenciación y temporalización

Bloque temático 1. Conceptos básicos de Informática, imagen digital y escáner (se especificará en la aplicación de la programación)

Informática básica

- Componentes de un ordenador
- Sistema binario. Unidades
- Formatos
- Dispositivos de almacenaje
- Ordenador ideal para el fotógrafo
- PC/MAC

Imagen digital

- Concepto. Características
- Imagen raster y vectorial
- El pixel
- Resolución
- Profundidad de bits
- Formatos

Uso del escáner

- Características del escáner del aula



- Originales (opacos y transparencias), ajuste en escáner
- Correcciones y ajustes desde escáner
- Formatos de salida

Bloque temático 2. Imagen bitmap, raster, Photoshop (se especificará en la aplicación de la programación)

Características del software

- Preferencias del programa
- Entorno de trabajo
- Barra de herramientas
- Paletas
- Configuración gestión del color

Creación de nuevo documento / abrir imágenes

- Características, Resolución, tamaño
- Abrir una imagen y ver sus características. Tamaño de imagen

Transformación de imágenes

- Remuestrear/redimensionar imágenes

Selecciones correctas

- Herramientas de selección, ajustes y correcciones
- Otros modos de selección ,selecciones complejas

Capas y estilos de capa

- Uso correcto de paleta capas
- Creación , agrupación y eliminación
- Estilos de capa

Capas de ajuste

- Uso y creación desde la paleta capas
- Filtros, enfocar

Texto

- Colocación de texto, características
- Tipos, opciones, ajustes y estilos

Ajustar gama tonal-color

- Niveles y curvas ,el histograma
- cambiar y ajustar color (equilibrio de color, tono-saturación, desaturar, brillo y contraste...)
- capas de ajuste
- estilos gráficos
- modos de fusión
- estilos de capa (sombra paralela, bisel y relieve...)



Herramientas transformación y retoque

- escalar, rotar, distorsionar, perspectiva...
- tampón de clonar, parche, pincel corrector...

Automatización de procesos

- Acciones ,creación y aplicar por lote
- Droplets

Guardar y exportar

- Diferentes formatos de salida
- Optimización
- Intercambio de archivos entre aplicaciones

Bloque temático 3. *Maquetación de espacios para trabajos analógicos y digitales (se especificará en la aplicación de la programación)*

Organización de la información y el espacio.

- Tipos de retículas
- Elementos que intervienen en la maquetación (textos, imágenes e ilustraciones)

Entorno de trabajo

- Herramientas
- Preferencias del programa

Páginas de documento

- Creación de páginas de documento
- Modificación, eliminación, disposición

Páginas maestras

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

Colocación de texto

- Creación de marcos de texto
- Edición de marcos
- Colocación de texto
- Gestor de fuentes, Adobe Fonts

Colocación de imágenes

- Creación de marcos de imagen
- Edición de marcos, trazos, contornos, biseles
- Colocación de imágenes incrustadas o enlazadas
- Vinculación de imágenes

Estilos

- Estilos de carácter y párrafo
- Estilos de objeto
- Tablas de contenido/Índice

Bibliotecas

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

Color

- Panel Muestras
- Paletas colores



Páginas maestras

- Concepto y uso
- Creación, modificación y aplicación

Exportación

- Creación de PDF de impresión e interactivos
- Interactividad

Bloque temático 4. *Camera Raw y Lightroom* (se especificará en la aplicación de la programación)

Contenidos sobre Revelado raw, clasificación y gestión del catálogo de imágenes de la cámara fotográfica.

- Herramientas informáticas de revelado, gestión y clasificación de archivos raw.
- Creación de catálogos.
- Proceso de trabajo con diferentes formatos.

Interfaz de Adobe Camera RAW y LR

Flujo de trabajo en Adobe Camera Raw / Photoshop

Flujo de trabajo en Adobe Camera Raw / Lightroom

Procedimiento de revelado básico paso a paso

Introducción a Lightroom

- Lightroom y Photoshop
- El espacio de trabajo de Lightroom

Interfaz de Lightroom

- Añadir fotografías

Organización de fotografías

- Visualización
- Ordenación
- Organización por álbumes y carpetas
- Agrupar por pilas

Clasificación de fotografías

- Clasificación por estrellas
- Indicador
- Palabras clave

Búsquedas

- Palabras clave
- Objetos
- Facetas
- Filtrado
- Fecha y hora
- Metadatos

Edición de fotografías

- Luz
- Color
- Efectos
- Detalle
- Óptica
- Geometría
- Ajustes de edición
- Perfiles
- Herramientas de edición selectiva
- Corrección de errores



- Otras opciones
- Guardar y compartir

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado 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
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	RA1,RA2,RA3, R A4,RA5,RA6	40
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares		0
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1,RA2,RA3,R A4,RA5,RA6	10
TOTAL			100

→ 8. Recursos

Profesor

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

Alumnos/alumnas

Ordenadores del aula
Portátiles personales de alumnos y alumnas
Internet
Biblioteca
Material docente (tutoriales, videos e imágenes) subidos al Moodle (aula virtual de la escuela)

Se propondrá bibliografía complementaria para que los alumnos y alumnas amplíen su formación



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos Observación de la profesora ante normas del aula (no se usan móviles en clase y la puntualidad) Actitud del alumno y alumna (correcta actitud en la clase ante los compañeros y compañeras y su participación en ella) Ejercicios y trabajos de clase Exámenes</p> <p>Calificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios y trabajos de clase /60% ● Exámenes/ 40% <p>El alumno y alumna, ha de obtener un 5 en cada apartado para poder aplicar los porcentajes y superar la convocatoria ordinaria.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4 RA5,RA6</p>

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno y alumna que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua (puede seguir asistiendo a clase y seguir el ritmo de esta).</p> <p>Calificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios y trabajos de clase /40% ● Exámenes/ 60% <p>El alumno y alumna, ha de obtener un 5 en cada apartado para poder aplicar los porcentajes y superar la asignatura.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



<p>Calificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios y trabajos de clase /40% ● Exámenes/ 60% <p>El alumno y alumna, ha de obtener un 5 en cada apartado para poder aplicar los porcentajes y superar la asignatura.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>
<p>9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Calificación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios y trabajos de clase /40% ● Exámenes/ 60% <p>El alumno y alumna, ha de obtener un 5 en cada apartado para poder aplicar los porcentajes y superar la asignatura.</p> <p>*Realizará un examen extraordinario sobre los contenidos dados durante el curso.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

→ 10. Bibliografía

Bibliografía complementaria:

Libro

- 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.
- Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.