

Curso 2019-20

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Mérida
CFGS Mosaico
1er Curso
Diseño Asistido por Ordenador I
2 H semanales
Departamento Técnico
Josefa Arenas Cerrato



Índice de Contenidos

- Descripción de la materia
- Normativa
- 1. Unidades de Competencia
- 2. Contenidos.
- 3. Distribución temporal de los contenidos.
- 4. Metodología didáctica.
- 5. Atención a la diversidad.
- 6. Criterios de evaluación.
- 7. Procedimientos de evaluación.
- 8. Criterios de promoción y mínimos exigibles.
- 9. Criterios de calificación.
- 10. Actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes.
- 11. Actividades de, profundización y refuerzo.
- 12. Integración de las TIC
- 13. Temas transversales.
- 14. Materiales y recursos didácticos.
- 15. Bibliografía.
- 16. Webs y otros recursos.

Descripción de la materia.

La materia de Diseño Asistido por Ordenador I del primer curso del Ciclo de Grado Superior de Mosaico intenta formar a los alumnos en el uso de las herramientas digitales para integrarlas dentro del proceso técnico artesanal de su especialidad.

1. Detectar la oportunidad. Identificar las necesidades de un grupo; determinar que producto cubre dicha necesidad y por qué; si es fácil de conseguir y manejar; analizar sus antecedentes, si ya se había intentado y por qué fracasó.
2. Diseño. Imaginar cómo será; crear lo inexistente; establecer qué forma y medidas tendrá; elaborar dibujos, croquis, maquetas, etc. de cómo se verá.
3. Organización y gestión. Planificar y detallar las tareas a realizar, secuencias, tiempos, quiénes serán los responsables. De dónde se obtendrán los recursos económicos y quién se encargará de la coordinación de todas estas acciones se llama gestión. Es necesaria la publicidad, la distribución y la comercialización del producto. El manejo y la elaboración de hojas de tareas donde se estipulen los tiempos estimados de entregas o demoras.
4. Ejecución. Fabricación del producto en el lugar y horario indicados junto con los diagramas y esquemas de elaboración.
5. Evaluación y perfeccionamiento. Revisión del producto durante todo el proceso y después de terminado. Implica modificaciones o solución de errores para minimizar tiempos y costos.
6. Documentación y difusión de la obra. Presentación del proyectos en Internet, instituciones y empresas privadas

La materia por tanto pretende que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para un empleo eficaz del ordenador como herramienta de apoyo a las tareas más significativas del desarrollo profesional del oficio de artesano del mosaico..

Se formará al alumno en el uso de las herramientas digitales como apoyo al proyecto de creación de un mosaico. Documentación de las fases de trabajo, ayuda a la investigación, la creación de bocetos, variaciones, conceptualización y planificación de la obra....

Aportará los conocimientos y herramientas necesarias para la documentación y difusión de la obra artística y artesanal en Internet, redes sociales, comercio electrónico, instituciones públicas y empresas privadas.

Buscando reducir la curva de aprendizaje de la materia se eliminarán del proceso de aprendizaje todos los elementos relacionados con la instalación y configuración de aplicaciones y equipos mediante la utilización de aplicaciones on line y apps para smartphones y tablet

Normativa

Para la elaboración de esta PD se han tenido en cuenta las directrices marcadas por los Reales Decretos que se citan a continuación; ambos aprobados en el marco de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE):

El Real Decreto 1462/1995, de 1 de septiembre, que ha establecido los títulos de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes aplicadas al Muro y en Mosaicos, pertenecientes a la familia profesional de las Artes Plásticas Aplicadas al Muro y se aprueban sus correspondientes enseñanzas mínimas.

El Real Decreto 613/1998, de 17 de abril, por el que se establece el currículo y se determina la prueba de acceso a los ciclos formativos de grado superior de Artes Plásticas y Diseño de la familia profesional de las Artes Aplicadas al Muro.

El primero de estos Reales Decretos es importante porque fue la base para la aprobación de segundo, siendo este último el que actualmente rige la titulación de Mosaicos; por eso de él se han extraído los elementos curriculares (Objetivos, Contenidos, Criterios de Evaluación...) que se incluyen en esta programación.

Con la aprobación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)

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.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, incluye las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en su capítulo VI sobre enseñanzas artísticas, y las organiza en ciclos de formación específica cuya finalidad es proporcionar al alumnado una formación

artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

Esta Ley establece para las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño una semejanza con las enseñanzas de formación profesional en cuanto al nivel académico de los estudios, su organización en ciclos de grado medio y de grado superior, la estructura modular de sus enseñanzas, y su finalidad que es, en ambos casos, la incorporación al mundo profesional.

1. Unidades de Competencia.

COMPETENCIAS COMUNES: TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

1. Proporcionar a los alumnos una formación artística de calidad, que les permita apreciar la importancia de las artes plásticas como lenguaje artístico y medio de expresión cultural, y desarrollar su capacidad creativa, y tomando conciencia de las posibilidades de realización profesional que todo ello implica.
2. Garantizar su cualificación profesional, de acuerdo con los títulos de Artes Plásticas y Diseño de esta familia profesional, permitiéndoles adquirir la capacidad y conocimientos necesarios para resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional, y adaptarse a la evolución de los procesos técnicos y de las concepciones artísticas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS/DISEÑO

1. Proyectar y coordinar procesos técnicos y artísticos de realización.
2. Proyectar y realizar obras que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva, a través del desarrollo de su personalidad artística, sus facultades y su cultura plástica.
3. Poseer los conocimientos científico-técnicos y prácticos que les capaciten para la realización de su trabajo a través de los procesos tecnológicos, tradicionales y actuales, relacionados con su actividad artística profesional.
4. Desarrollar su capacidad de investigación de formas con un enfoque pluridisciplinar.
5. Comprender la organización y características del ámbito de su profesión, así como los mecanismos de inserción profesional básica; conocer la legislación profesional básica y los mecanismos de prevención de riesgos laborales.

COMPETENCIAS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO DE MOSAICOS

1. Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización relacionados con los diversos campos propios de la musivaria.
2. Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos plásticos, artísticos, técnicos, organizativos y económicos, para configurar el proyecto y seleccionar las especificaciones plásticas y técnicas oportunas para conseguir un óptimo resultado en su trabajo profesional.
3. Resolver los problemas artísticos y tecnológicos que se planteen durante el proceso de proyectación y realización de mosaicos.

4. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los equipos y maquinaria utilizada, organizando las medidas de mantenimiento periódico preventivo.
5. Conocer y saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.
6. Investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con la musivaria.
7. Conocer y comprender el marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional en este campo.
8. Analizar, adaptar y, en su caso, generar documentación artístico-técnica imprescindible en la formación y adiestramiento de profesionales del sector.
9. Seleccionar y valorar críticamente las situaciones plásticas, artísticas, técnicas y culturales derivadas del avance tecnológico y artístico de la sociedad, de forma que le permitan desarrollar su capacidad de autoaprendizaje a fin de evolucionar adecuadamente en la profesión.
10. Adquirir los conocimientos elementales para rentabilizar el trabajo.

COMPETENCIAS GENERALES DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR I

1. Desarrollar la sensibilidad artística y la creatividad.
2. Ampliar y apreciar otros modos de expresión visual distintos del propio de la impresión dominante en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos.
3. Favorecer un clima educativo de intercambio, conocimiento, respeto y tolerancia.
4. Promover el intercambio de ideas, trabajos y diseños entre las diferentes materias haciendo que el alumno trabaje de un modo global.
5. Que el alumnado conozca y aprecie la importancia de las tecnologías de la información y su evolución.
6. Conocer el lenguaje informático.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ASISTIDO POR ORDENADOR I

Relacionadas con el uso de internet, la documentación y la difusión de la obra artística y artesanal

1. Comprender los fundamentos de la fotografía y dominar el uso de la cámara de los smartphones.
2. Conocer las principales aplicaciones para el retoque y ajuste de imágenes.
3. Dominar el retoque fotográfico y el fotomontaje digital.
4. Identificar los procesos y mecanismos básicos en la realización de imágenes por ordenador
5. Manejar aplicaciones que permitan crear composiciones de texto e imagen.
6. Resolver, usando el ordenador como instrumento, las operaciones necesarias en el manejo de la edición de archivos o ficheros, entre distintas aplicaciones.
7. Elaborar trabajos multidisciplinares de larga duración que permitan al alumno comprender el proceso de diseño de una manera integral.
8. Establecer un diálogo entre el diseño de impresión y el diseño en pantalla, comprendiendo sus diferencias y similitudes.
9. Conocer los distintos formatos de imagen digital: tiff, jpeg, gif, pdf,...
10. Conocer las diferencias y usos de los programas de mapa de bits y los vectoriales.

11. Dominar el uso de las principales herramientas y aplicaciones de ofimática.
12. Profundizar en el uso del correo electrónico.
13. Conocer los mecanismos para establecer una presencia en Internet con la creación de un portfolio o tienda on-line

Relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías como método de apoyo a la creación de proyectos de musivaria.

1. Utilizar las herramientas de gestión y trabajo colaborativo. Documentos y carpetas compartidas en servidores (la nube)
2. Dominar el uso de aplicaciones para la planificación de proyectos. Calendarios, notas, avisos, CRMs...
3. Comprender la importancia de las metodologías digitales como método de apoyo a la conceptualización, ideación y generación de bocetos
4. Conocer el uso del software CAD y 3d básico para la obtención de medidas y la representación virtual de proyectos complejos

2. Contenidos.

TEMA 1. Fotografía y Diseño

- A. Fundamentos de la fotografía. Iluminación básica
- B. Uso de la cámara del Smartphone
- C. Diseño de cartelería e imágenes para redes sociales. Aplicaciones de diseño por plantillas
- D. Retoque fotográfico. aplicaciones de retoque fotográfico.
- E. Uso de medidas en el diseño. Creación de plantillas propias

TEMA 2. Trabajo en la nube. Documentos colaborativos.

Maquetación de textos

- A. Trabajar en la nube. Creación de documentos colaborativos
- B. Fundamentos de la maquetación de texto. Uso de estilos de párrafo. Inserción de imágenes
- C. Uso de procesadores de textos on line

TEMA 3. Apps como apoyo a la creación del proyecto de mosaico

- A. Apps y aplicaciones on line para generar síntesis de color y gamas cromáticas
- B. Apps y aplicaciones on line para generar efectos creativos
- C. Apps y aplicaciones on line para acotar y tomar medidas
- D. Apps y aplicaciones on line para la representación de espacios en 3d
- E. Apps y aplicaciones on line para la creación de fotomontajes y representaciones fotorealistas del espacio

TEMA 4. Apps como apoyo a la gestión del proyecto de mosaico

- A. Apps para la gestión del tiempo. Calendario. Notas y notificaciones.
- B. Uso avanzado del correo electrónico para la gestión de proyectos colaborativos. Libreta de contactos. Gestión de varias cuentas de correo. Organización de la bandeja de entrada. El correo electrónico en el smartphone
- C. Hojas de cálculo. Creación de presupuestos facturas y hojas de contabilidad.

TEMA 5. Difusión de la obra. Redes sociales. Portfolio y comercio electrónico

- A. Creación, configuración básica y uso de perfiles y páginas en redes sociales (Facebook)
- B. Creación de portfolio (behance)
- C. Creación de tienda on line en portal de comercio electrónico. (Sachi Art o Artesanum)

3. Distribución temporal de los contenidos.

La secuenciación de contenidos se adaptará al nivel previo del alumnado sobre cada tema en cuestión. Una distribución aproximada puede ser la siguiente:

Tema	Horas
<p>TEMA 1. Fotografía y Diseño</p> <p>Fundamentos de la fotografía. Iluminación básica Uso de la cámara del Smartphone Diseño de cartelería e imágenes para redes sociales. Aplicaciones de diseño por plantillas Retoque fotográfico. aplicaciones de retoque fotográfico. Uso de medidas en el diseño. Creación de plantillas propias</p>	21
<p>TEMA 2. Trabajo en la nube. Documentos colaborativos. Maquetación de textos Trabajar en la nube. Creación de documentos colaborativos</p> <p>Fundamentos de la maquetación de texto. Uso de estilos de párrafo. Inserción de imágenes Uso de procesadores de textos on line</p>	6
<p>TEMA 3. Apps como apoyo a la creación del proyecto de mosaico</p> <p>Apps y aplicaciones on line para generar síntesis de color y gamas cromáticas Apps y aplicaciones on line para generar efectos creativos Apps y aplicaciones on line para acotar y tomar medidas Apps y aplicaciones on line para la representación de espacios en 3d Apps y aplicaciones on line para la creación de fotomontajes y representaciones fotorealistas del espacio</p>	12

<p>TEMA 4. Apps como apoyo a la gestión del proyecto de mosaico</p> <p>Apps para la gestión del tiempo. Calendario. Notas y notificaciones. Uso avanzado del correo electrónico para la gestión de proyectos colaborativos Libreta de contactos. Gestión de varias cuentas de correo. Organización de la bandeja de entrada. El correo electrónico en el smartphone Hojas de cálculo. Creación de presupuestos facturas y hojas de contabilidad.</p>	6
<p>TEMA 5. Difusión de la obra. Redes sociales. Portfolio y comercio electrónico</p> <p>Creación, configuración básica y uso de perfiles y páginas en redes sociales (Facebook) Creación de portfolio (behance) Creación de tienda on line en portal de comercio electrónico. (Saatchi Art o Artesanum)</p>	30
	75

4. Metodología didáctica.

Dinámica de aula y estrategias metodológicas:

Se diseñarán estrategias educativas partiendo siempre de las inquietudes y conocimientos previos que tiene el alumno, su zona de desarrollo real, para completarlos y modificarlos, buscando su zona de desarrollo potencial, poniendo en marcha los procesos de ASIMILACIÓN / ACOMODACIÓN. De este modo se intentan conseguir aprendizajes más significativos.

La dinámica del aula será participativa y basada en el ciclo de conocimiento ,experiencia ,acción ,reflexión. Conocimiento

El alumno tendrá la información básica del tema por diferentes fuentes documentales o discursivas, medios audiovisuales, bibliografía relacionada, enlaces...

Experiencia Se realizarán prácticas guiadas relacionándolos con la base documental proporcionada. Acción Realizará el ejercicio o proyecto teniendo presente las conclusiones y planteamientos previos. Reflexión La evaluación de los resultados obtenidos ,así como de todo el proceso de realización

Se tratará de desarrollar la capacidad creativa y el pensamiento divergente, buscando siempre que sea posible, distintas respuestas para una misma situación y favoreciendo la flexibilidad para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones a otras. Se potenciará la comunicación en el aula a través del contacto e

intercambio de experiencias y puntos de vista entre los compañeros para favorecer el aprendizaje colaborativo y generar actitudes de comprensión, respeto e integración grupal.

Se favorecerá el pensamiento reflexivo y crítico frente a tópicos, estereotipos, convencionalismos y estandarizaciones relacionadas con el Diseño. Se fomentará la investigación, el esfuerzo, el trabajo personal voluntario y la excelencia como únicos métodos para alcanzar el crecimiento y el desarrollo artístico.

Estrategias Metodológicas

Clases presenciales teórico - prácticas,

Todas presentan una estructura similar, se utilizarán para contextualizar los ejercicios y proporcionar las herramientas necesarias para su realización. Contarán en todos los casos con una referencia audiovisual bien a través del cañón proyector o pizarra digital, o bien a través de internet en cada uno de los puestos.

Clases Prácticas:

Las exposiciones serán reforzadas con prácticas en las que se trabajarán esos mismos contenidos. El alumno dispondrá de un tiempo para resolver los ejercicios, así como de un momento de puesta en común en el que se indicarán los problemas más comunes referidos a los diferentes contenidos teóricos y las posibles soluciones que se puedan aportar.

Se propondrá siempre el siguiente ciclo de Trabajo: Actividades de motivación y evaluación inicial, actividades de desarrollo, actividades de consolidación y actividades de refuerzo y ampliación

Trabajo Autónomo:

El alumno trabajará de manera autónoma, tanto en el aula como fuera de ella. El trabajo autónomo cobra especial importancia asumiendo que es la única manera de demostrar realmente que una competencia se ha adquirido. El alumno dispondrá siempre de tiempo trabajo fuera del aula para finalizar los ejercicios propuestos, se busca con ello el aporte personal de soluciones, el autoaprendizaje y la autoafirmación.

Trabajo Voluntario.

Se intentará incentivar en todo momento el trabajo fuera del aula. Estableciendo actividades de ampliación y refuerzo. Se informará al alumno de concursos, curso y seminarios relacionados o no con la asignatura. Se comentarán noticias, eventos... intentando que el alumno encuentre motivaciones para el desarrollo del diseño y el Arte más allá de lo estrictamente académico.

Observación:

El profesor tomará notas de aquellos aspectos que le parezcan relevantes en una ficha de observación individual para cada alumno. Esta ficha contendrá ítems relacionados con las competencias y objetivos de la asignatura y con las dinámicas de aula y de grupo. Será un instrumento fundamental para disponer de información real a la hora de preparar las tutorías individualizadas y para tomar de manera argumentada decisiones dentro del propio proceso de enseñanza aprendizaje.

5. Atención a la diversidad.

Desde el convencimiento de que cada persona es única, hay que asumir que en el grupo de alumnos hay diferencias de capacidades, intereses y necesidades, debidas a las condiciones personales y a las experiencias vividas, y también, a condiciones sociales y culturales. Asumir, conocer y respetar esas diferencias debe ser un principio educativo básico. Por ello, debe establecerse con claridad, el punto del que parte cada alumno y la evolución experimentada durante el proceso de aprendizaje; adecuando la intervención educativa y los criterios de evaluación aplicables al término de cada actuación pedagógica, a las distintas circunstancias de cada uno, concretándose en actividades de distinto tipo y con distinto grado de dificultad.

Asimismo, la convivencia en el aula de distintas culturas, y a veces contrapuestas, visiones personales y creencias ideológicas, exige garantizar un clima de confianza, tolerancia y respeto hacia los demás; favoreciendo la desinhibición y la expresión personal de opiniones y criterios como principio esencial del proceso comunicativo dentro del aula.

En el caso de necesidades educativas específicas, como criterio general en la aplicación de las distintas medidas de atención a la diversidad, partiré de adaptaciones curriculares no significativas (ajustes en el CÓMO ENSEÑAR: metodología, actividades, tiempos,) respetando lo dictado por el punto 2 de la Disposición adicional primera, alumnos con Discapacidad, incluida en el DOE de 10 de Marzo de 2014 que establece el Plan de Estudios. “En todo caso, dichas adaptaciones deberán respetar en lo esencial lo fijado con carácter general en este decreto.”

En el marco de lo establecido en la ley 51/2003 de 2 de Diciembre de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, se tendrán en cuenta las adaptaciones de acceso pertinentes, en todas aquellas situaciones en las que, la necesidad educativa específica, pueda resolverse desde ayudas técnicas, material y mobiliario adaptado o ayudas a la comunicación.

6. Criterios de evaluación.

La evaluación será un instrumento que ayudará a los alumnos a desarrollar sus capacidades. Estará referida a todos los objetivos de la asignatura e inmersa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Tendrá un carácter formativo. Será una vía para que el estudiante reciba información sobre sus progresos y una manera de ayudarle a autocorregirse, es decir se utilizará como una información para que siga avanzando de una manera adecuada.

Cada proyecto que el alumno realice planteará unos objetivos educativos o resultados del aprendizaje. Estos se trabajarán junto con el docente buscando alcanzar con la suma de todos los proyectos las competencias de la asignatura.

La evaluación de cada proyecto irá, por tanto, referida al grado de consecución los objetivos. El alumno en todo momento dispondrá de una información amplia y razonada sobre su logros y carencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizará una Evaluación Inicial coincidiendo con el primero proyecto. Es importante establecer a partir de los datos que se extraigan la zona de desarrollo real de cada uno de los alumnos y su zona potencial para adaptar y modificar todo aquello que fuese necesario dentro del proceso. Debemos conocer el punto de partida para poder valorar con objetividad los logros alcanzados.

La evaluación será continua e inmersa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada parte del proceso será evaluado y nos proporcionará información acerca de la evolución del alumno y sobre la adecuación o no del propio proceso. La evaluación continua guía al alumno y permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje. No es una suma de evaluaciones sino una evaluación planteada básicamente con el fin de poder ir tomando las decisiones que se consideren necesarias para readaptar los componentes del proceso educativo a los objetivos o metas que inicialmente se fijaron.



Procedimientos de evaluación.

Evaluación continua	1ª Evaluación.- 2ª Evaluación. 3ª Evaluación.
Entrega de trabajos y examen	Convocatoria de carácter final-ordinaria. (Junio)
Entrega de trabajos y examen	Convocatoria extraordinaria de septiembre.

Evaluación Continua

Para la evaluación continua se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Asistencia y puntualidad, grado de participación y adecuación al trabajo en grupo e individual. Se penalizará la entrega no hecha a fecha, restando 0.5 puntos por cada día, siendo el límite máximo para la misma dos días después de la fecha, a partir de ese momento no se recepcionará ningún trabajo y será puntuado como 0.
- Asistencia mínima del 80%
- Correcta realización de todos los trabajos realizados durante el curso.

Evaluación en la convocatoria ordinaria de Junio y en la extraordinaria de Septiembre

Aquellos alumnos que no hayan superado la materia mediante el procedimiento de evaluación continua pueden presentarse a una prueba final en Junio y a otra en Septiembre

El examen durará dos horas y tendrá un carácter teórico-práctico. Versará sobre los contenidos trabajados durante el curso y buscará que el alumno demuestre haber adquirido las competencias descritas en la programación.

No obstante, teniendo en cuenta la dificultad de valorar las capacidades de una materia práctica como Diseño Asistido por Ordenador I, será requisito fundamental para poder asistir a dicha prueba, presentar correctamente un Portfolio con todos los trabajos realizados durante el curso.

Se recomienda por tanto que a lo largo del año los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas o realicen las consultas oportunas

por email, para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Para superar la materia, el alumno ha de demostrar haber adquirido todas las competencias mediante la correcta realización de los ejercicios prácticos y documentales. Dispondrá de todo el semestre para realizar correctamente las actividades y alcanzar los objetivos fijados. Podrá repetirlas o realizar ejercicios alternativos para mejorar la calificación.

Criterios de calificación.

El grado de aprendizaje alcanzado por el alumno se expresará en calificación numérica siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal, a la que se adjuntará su correspondiente evaluación cualitativa. Estará fundamentada en el porcentaje de consecución de los objetivos de la unidad didáctica correspondiente. Todas las unidades didácticas incluirán el objetivo de una correcta presentación, expresión escrita y ortografía.

La nota final del curso se registrará por el siguiente porcentaje establecido por los ejercicios obligatorios.

La Media de calificación de los trabajos presentados será el 80% de la nota final de la asignatura, el otro 20% corresponderá a la actitud en el aula y a los trabajos voluntarios

7. Actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes.

Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Estos alumnos es probable que no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial. Se estudiará cada caso de manera individual, estableciendo una evaluación inicial y analizando el trabajo previo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar.

En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado y se informará al alumno del mismo.

Según la disponibilidad horaria del alumno y del profesor (tutorías, guardias, biblioteca, desdoblés de otras materias...) se podrán establecer encuentros presenciales para el desarrollo de tutorías individualizadas.

Con aquellos alumnos que se considere necesario, y con el fin de poder realizar una evaluación continua, se realizará un seguimiento a distancia aprovechando el potencial de la plataforma Google Classroom u otra que se determine.

El alumno tendrá acceso a la guía docente, al horario del profesor, a la información necesaria para el desarrollo de la asignatura y a todos los ejercicios que debe realizar, fechas de entrega, objetivos del aprendizaje...

Podrá enviar trabajos a distancia y recibir por la misma plataforma correcciones del docente así como las anotaciones que se consideren necesarias.

El alumno conocerá en todo momento el estado de su aprendizaje y las calificaciones de las tareas realizadas.

Si el resultado de la evaluación continua fuese negativo el alumno tendrá derecho a la realización de una prueba final en las condiciones que se establezcan en la guía docente de la materia.

8. Integración de las TIC

Estas se integran de manera implícita como recurso didáctico, de acuerdo con los principios generales del Proyecto Curricular.

9. Temas transversales.

La materia de Diseño Asistido por Ordenador intentará coordinarse con el resto de módulos del ciclo para trabajar de manera conjunta los temas transversales que para el presente curso académico determine el equipo docente.

10. Materiales y recursos didácticos.

Recurso del Centro

Aula 14: equipos informáticos con conexión a internet, proyector, impresora y escáner.

Mini Estudio Fotográfico auto iluminado. Focos y trípode

Recurso del alumno

Smartphone o tablet. Ordenador personal con conexión a internet. Material de Dibujo y creación plástica variado

Bibliografía.

Manual de Sketchup: <http://www.tallertecno.com/sketchup/Tutorial-Sketchup-8.pdf>

Manual Adobe Spark: <https://www.marianocabrera.com/tutorial-adobe-spark/>

Manual Google Docs:

https://educaciondistancia.juntadeandalucia.es/profesorado/autoformacion/pluginfile.php/5841/mod_resource/content/2/Manual%20DOCS%20Documentos.pdf

Manual Google Drive compartir:

https://www.bilib.es/fileadmin/user_upload/oficinamovil/Documentos/Ofimatica/Googledrive/manualavanzado/Google_Drive_-_Manual_avanzado.pdf

Manual Google Calc:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=2ahUKEwiblp2HroHeAhWKzaQKHVKKD-oQFjAHegQIAxAC&url=https%3A%2F%2Fcontenedor-digital.buenosaires.gob.ar%2Fdescargar%2F36e217-tutorial-google-drive-hoja-de-calculo.pdf&usg=AOvVaw28tIKw7wpMA3HfX-t8r0VQ>

Manual Adobe ps express:

<https://www.dzoom.org.es/la-guia-definitiva-de-photoshop-express-en-espanol-y-gratis/>

Manual Adobe ps Mix:

<https://www.xatakafoto.com/software/probamos-photoshop-mix-la-app-de-adobe-para-realizar-montajes-fotograficos-desde-dispositivos-moviles>

Manual Adobe Behance

Manual de Adobe Capture: <https://helpx.adobe.com/es/mobile-apps/help/capture-faq.html>

Manual de

Manual social páginas de facebook:

<https://www.mabelcajal.com/2018/02/como-crear-una-pagina-en-facebook-configurar.html/>

11. Actividades de promoción artística y extraescolares.

No se contemplan actividades extraescolares para el presente curso.

No obstante desde la materia Diseño Asistido por Ordenador I se intentará colaborar en todo lo necesarios con el Departamento de promoción artística y Extraescolares

12. Evaluación, seguimiento y propuestas de mejora.

Dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación debe afectar, no sólo al aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza,:

Profesor, Trabajo en el Aula, Diseño curricular, Objetivos, Contenidos, Competencias básicas, Metodología, Recursos organizativos y materiales y Sistema de evaluación.

En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, debemos incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación.

El docente realizará una evaluación de la programación al inicio del curso, otra a mitad y una al final. Las conclusiones de estas evaluaciones serán compartidas con el resto de miembros del departamento que establecerán las propuestas de mejora pertinentes.

Para esta tarea podrán utilizarse multitud de procedimientos, cuestionarios, debates, anotaciones diarias... en todo caso, será fundamental el diálogo del profesor con los alumnos, analizando colectivamente los resultados de las actividades a la hora de corregir posibles errores y detectar dificultades.

Estas propuestas de mejora se incluirán en el formulario de propuestas de mejora del Dpto Técnico y serán aprobadas y ratificadas en una reunión

Aspectos a evaluar de la programación y la guía docente

Los aspectos mínimos a tener en cuenta en esta evaluación serán:

- Práctica docente en el contexto del aula
- Práctica docente en el contexto del centro
- En el Centro
- En el curso
- En la Etapa o Estudios

1) La Práctica docente en el contexto del Aula:

Adecuación de la programación a la realidad del alumnado

- El diseño y desarrollo de la Unidades didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos de alumnos concretos.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.
- La actuación personal de atención a los alumnos.
- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas
- El tratamiento de los temas transversales
- Adecuación de los criterios de evaluación y promoción
- La coordinación con otros maestros que intervienen en el mismo grupo de alumnos.
- La comunicación con las familias y tutores

2) La Práctica docente en el contexto del Centro:

A.- En el contexto de la Institución:

- La coherencia del Proyecto Educativo.

- La funcionalidad de decisiones sobre asignación de recursos humanos, materiales, espacios y tiempos.
- El funcionamiento de los órganos unipersonales y colegiados
- Las relaciones interpersonales y las relaciones con las familias y el entorno
- Los servicios de apoyo (departamento de orientación, educadora social,, CPR)
- Las relaciones del centro con la comunidad.

B.- En el curso

1. Sistemas de coordinación docentes establecidos.
2. Relaciones y coordinación con el resto del equipo docente del grupo
3. Coherencia del grupo de asignaturas del curso con respecto al plan de estudios
4. Relación de la materia con el resto de asignaturas del curso
5. Carga horaria y de trabajo del alumno

C.- En la Etapa o Nivel de Estudios:

- Los elementos de la Programación y su coherencia dentro del plan de estudios.
- La coordinación entre los distintos cursos y la coherencia vertical del plan de estudios
- La relaciones y la coordinación entre las distintas materias de otros cursos.

Profesor: Josefa Arenas Cerrato