

**Programación del módulo**  
**Aplicaciones Informáticas**  
C. F. G.S. Técnicas Escultóricas en Madera

Curso 2017/2018

Escuela de Arte León Ortega de Huelva

Profesora: M<sup>a</sup> Ángeles Carrasco Delgado

## PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

Esta asignatura está concebida para dotar al alumnado de una serie de conocimientos y habilidades enfocadas a la representación y proyectación de la obra escultórica en madera, a través de distintos softwares adecuados a la práctica profesional. A través de estos estudios el alumnado interiorizará los procesos y estará capacitado para aplicar conceptos de la imagen 2D y modelado 3D en su proyecto final.

Esta asignatura se imparte en el segundo curso del C.F.G.S. de Técnicas escultóricas en madera y consta de 104 horas que equivalen a 6 créditos ECTS, contando con 4 horas semanales. Trataremos todo lo referente a la construcción digital de figuras, piezas o elementos, integrando de manera adecuada los distintos programas de modelado 3D y de diseño gráfico. La asignatura se puede definir como soporte digital donde se prepara el trabajo para su salida a otros medios o soportes. Se plantea como una preparación del trabajo y no como resultado final. Por ello se plantea el desarrollo práctico, donde el alumno o alumna aplicará todo el conocimiento adquirido en dicha asignatura.

## OBJETIVOS

A continuación se especifican las competencias, generales y transversales, así como las específicas de la asignatura de Aplicaciones informáticas en técnicas escultóricas en madera según el Decreto 227/2015.

### Generales.

- 1 Lograr una visión de conjunto y ordenada de los procesos de realización o de restauración de obras escultóricas, ornamentales y decorativas en madera, de sus diferentes fases y operaciones y generar la documentación e información artístico-técnica necesaria para llevar a cabo un proyecto de producción de artística en madera.
- 2 Identificar y definir los aspectos artístico-plásticos, formales, estructurales, funcionales, materiales, técnicos, organizativos y económicos que configuran el proyecto o encargo de elaboración de piezas únicas o seriadas de obra original en madera.
- 3 Utilizar con propiedad las técnicas de expresión artístico-plástica en la búsqueda y definición de las características formales de obras escultóricas, ornamentales y decorativas en madera.
- 4 Identificar los daños y realizar propuestas de actuación y aplicar las técnicas y procedimientos apropiados para la restauración de elementos escultóricos en madera bajo la dirección del conservador-restaurador.
- 5 Analizar la evolución de las tendencias estéticas y artísticas que influyen en la realización de obras artísticas en madera en la actualidad y valorar los condicionantes simbólicos y comunicativos que contribuyen a configurar el gusto del público consumidor.
- 6 Aplicar los criterios de control de calidad y resolver los problemas artísticos y tecnológicos que se planteen durante el proceso de realización de obras escultóricas, ornamentales y decorativas en madera, a fin de obtener resultados acordes con los parámetros de calidad artística y técnica requeridos.

7 Conocer las especificaciones técnicas y utilizar con destreza los equipos y maquinaria específicos para la realización de obras artísticas en madera.

8 Ejercer su actividad profesional con respeto al marco legal, económico y organizativo que la regula y condiciona, con iniciativa y responsabilidad y en las condiciones de seguridad e higiene adecuadas, e implementar las medidas preventivas necesarias para no incidir negativamente en el medio ambiente.

9 Iniciarse en la búsqueda de formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con la talla artística en madera.

10 Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector; buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

### **Específicos.**

1. Conocer y utilizar el material y los equipos informáticos.

2. Conocer y utilizar los programas informáticos adecuados a la práctica profesional de la especialidad.

3. Analizar la presencia actual de las nuevas tecnologías en la proyectación y realización de la obra escultórica en madera.

4. Utilizar los recursos informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

5. Conocer los fundamentos de la digitalización de imágenes, almacenamiento y conversión a formatos adecuados.

6. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital 2d y del modelado 3d.

7. Explorar las posibilidades creativas de los programas de esculpido digital 3d.

8. Integrar de manera adecuada dentro de un flujo de trabajo los distintos programas de modelado 3d y de diseño gráfico.

## CONTENIDOS

Se plantea a continuación los contenidos establecidos por el Decreto 219/2015, del 27 de marzo para la asignatura Aplicaciones Informáticas en ebanistería artística. La programación de contenidos es una propuesta que podrá ser reformada por la docente si las circunstancias o necesidades lo requieren, es decir, se considera una propuesta razonablemente flexible. Así pues, los contenidos se distribuyen en 5 unidades didácticas a lo largo del curso cuya secuenciación en los diferentes trimestres es la siguiente:

- Unidad 1. Introducción a la informática
- Unidad 2. Software de ilustración y diseño
- Unidad 3. Tratamiento de la imagen Bitmap
- Unidad 4. Software de modelado 3D
- Unidad 5. Software de maquetación editorial

Desarrollo de los contenidos

### ***Unidad 1. Introducción a la informática***

Introducción a la informática  
Breve historia de los ordenadores  
El ordenador: El hardware y el software  
El hardware  
El software  
Redes sociales y buscadores. Discriminación en búsqueda.  
Correo electrónico  
Dispositivos de transferencia  
Sistemas de escaneo 2D y 3D

### ***Unidad 2. Software de ilustración y diseño. Adobe Illustrator***

Interfaz Adobe Illustrator  
Paleta de herramientas  
Espacio de trabajo  
Preferencias  
Comandos  
creación de un documento  
Mesas de trabajo y capas  
Reglas, guías y cuadrículas  
Funciones y herramientas de creación gráfica  
Herramientas básicas  
El color  
El texto  
Técnicas de trabajo con objetos y buscatrazos  
Impresión de documentos

### ***Unidad 3. Tratamiento de la imagen Bitmap. Adobe Photoshop***

Interfaz Adobe Photoshop  
Paleta de herramientas  
Espacio de trabajo  
Preferencias  
Comandos  
Creación de un documento  
Capas y canales  
Herramientas básicas  
Máscaras  
Modos de color y resolución  
Objetos inteligentes  
Técnicas de retoque digital  
Impresión de documentos

### ***Unidad 4. Software de modelado 3D. 3D Studio Max***

Interfaz 3D studio Max  
Paleta de herramientas  
Espacio de trabajo  
Herramientas de selección y manipulación de objetos  
Comandos  
Menús y paneles  
Objetos 3D  
Objetos 2D  
Modificadores  
Luces y cámaras  
Editor de materiales  
Animación  
Render

### ***Unidad 5. Software de maquetación editorial. Adobe InDesign***

Interfaz Adobe InDesign  
Paleta de herramientas  
Espacio de trabajo  
Preferencias  
Comandos  
Creación de documentos  
Técnicas de maquetación  
Página maestra  
Variables de sección  
Cajas de texto  
Colocar imagen

Todos los contenidos expuestos en cada unidad didáctica se desarrollarán de forma práctica, mediante ejercicios propuestos específicos en cada uno de los softwares y destinados a la integración en su flujo de trabajo en otros módulos y en su proyecto final.

## **TEMAS TRANSVERSALES**

Los temas transversales se tratarán dentro de los contenidos, comportamientos y actitudes cotidianas en el aula, entre ellos:

Educación para el respeto, la convivencia y el trabajo en equipo.

Educación no sexista ni racista.

Educación para la salud y para el consumo responsable.

Educación para el uso eficiente de internet y las tecnologías de información y comunicación.

Educación para la defensa del Medio Ambiente.

Educación para el respeto por la cultura e historia de Andalucía.

## **TEMPORALIZACIÓN**

Las unidades didácticas del módulo se impartirán en el mismo orden en el que están desarrolladas en el apartado de contenidos, con la constante propuesta de ejercicios destinados a la interiorización y desarrollo de las habilidades con cada uno de los softwares y con ejercicios específicos coordinados con otros módulos para la aplicación e integración de los contenidos en su flujo de trabajo.

La temporalización del módulo durante el curso es la siguiente:

### **PRIMER CUATRIMESTRE**

*Unidad 1. Introducción a la informática*

*Unidad 2. Software de ilustración y diseño. Adobe Illustrator*

*Unidad 3. Tratamiento de la imagen Bitmap. Adobe Photoshop*

### **SEGUNDO CUATRIMESTRE**

*Unidad 4. Software de modelado 3D. 3D Studio Max*

*Unidad 5. Software de maquetación editorial. Adobe InDesign*

Para el correcto desarrollo de los plazos hay que tener en cuenta diversos factores que podrían influir, como los conocimientos previos del alumnado, las circunstancias estructurales y temporales, las incidencias técnicas del aula, la organización de las etapas del curso, actividades extraescolares y complementarias... por lo que la temporalización podría verse levemente modificada o adaptada según las circunstancias. No obstante, todos los contenidos, aunque puedan variar o ajustarse en el tiempo, se impartirán a lo largo del curso.

## **METODOLOGÍA**

Para facilitar la transmisión de los conocimientos del módulo de Aplicaciones Informáticas en Ebanistería artística que nos ocupa, los métodos de enseñanza que se pondrán en práctica, estarán basados en clases teórico-prácticas, trabajando siempre de forma interactiva con el ordenador y poniendo en práctica las herramientas y funciones que se estén utilizando en cada momento.

Con cada software, se irá explicando la interfaz y descubriendo poco a poco las herramientas y funciones propias de cada programa, ampliando los contenidos de manera progresiva, aumentando, de esta forma, la complejidad de los ejercicios propuestos. Es decir, se utilizará el aprendizaje por seguimiento: explicación de la docente, seguida, comprendida por el alumno o la alumna que deberá reconstruir los argumentos escuchados. La retroalimentación y la realización correcta de las actividades planteadas servirán de comprobantes para la eficacia del método.

Posteriormente, se dará autonomía al alumnado para que adapte los contenidos del módulo y los pueda integrar en su práctica profesional. Así pues, la articulación de los contenidos va dirigida a motivar al alumnado, partiendo fundamentalmente del interés. De cualquier forma, las actividades de enseñanza están diseñadas para propiciar el autoaprendizaje, y crear situaciones que en sí mismas requieran ejercer las competencias que deben desarrollar, fomentando así la autonomía y el aprendizaje por descubrimiento. Así pues, el aprendizaje significativo será una constante, evaluando en todo momento la metodología aplicada para verificar su eficacia.

## **MEDIDAS A LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS**

El carácter de profesional de este Ciclo Superior, hace que la atención a la diversidad sea diferente al de una enseñanza obligatoria. Por ello, las adaptaciones curriculares significativas no están contempladas por la propia naturaleza del tipo de enseñanza.

En un Ciclo de G.S. los alumnos con N.E.E. suelen requerir adaptaciones de acceso al currículo, y no de las propias enseñanzas. Por tanto, sólo se realizarán con el correspondiente apoyo del Servicio de Orientación, adaptaciones no significativas en aquellos casos que se acreditara con la debida antelación. La normativa que regula de forma específica la atención de estos alumnos en Ciclos Superiores que pertenecen a las Enseñanzas de Régimen Especial no existe; y es un hecho que la Administración Educativa no destina profesores de apoyo a las Escuelas de Arte que además, no cuentan con Orientador debido al carácter obligatorio de nuestras enseñanzas.

Para poder ayudar a estos alumnos o alumnas se deberá contar con un informe previo al comienzo del curso del E.O.E. la Delegación de Educación, de las dificultades que podremos encontrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo afrontarlas en función del grupo al que pueda pertenecer:

1 Extranjeros/as con deficiencias idiomáticas o auditivas.

Se precisará de la Administración la asignación de traductores para adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje a estas peculiares características, sin los cuales no se podría desarrollar el trabajo cotidiano en las aulas. Si las dificultades superaran la capacidad de estos recursos, será indicativo de que el alumno/a carecerá de las capacidades necesarias para adquirir las competencias profesionales de este Ciclo Superior.

## 2 Sobredotados/as intelectualmente

Podrá proponerse la realización de actividades de ampliación de los conocimientos, e incluso un papel de responsabilidad dentro del grupo -que les haga sentirse integrados y no rechazados por su diferencia intelectual -, por ejemplo ayudar en actividades complementarias y extraescolares...

## 3 Alumnos/as con necesidades educativas especiales (problemas sociales, económicos, o de deficiencia educativa o intelectual)

Las pruebas de acceso, no siempre se permiten detectar estos problemas -ni todos los alumnos lo realizan-. Por este motivo, el Departamento advertido del caso y asesorado por el Servicio de Orientación de la Administración Educativa, debería poder realizar unas pruebas para verificar si la discapacidad o la deficiencia que tenga el alumno o alumna, le impidiera adquirir la competencia profesional exigida por el Título.

Algunas actuaciones se podrían encaminar por la vía del refuerzo educativo fuera del centro, recomendando prácticas y lecturas específicas que contribuyan a mitigar el posible desnivel del alumno con NEE

Por otro lado, se deben contemplar medidas a alumnos o alumnas que sin pertenecer a ninguno de los grupos expuestos anteriormente, sí que muestran diferencias en el proceso de aprendizaje en función de su nivel de conocimientos. Así pues, los alumnos o alumnas que muestren un nivel más elevado de conocimientos dispondrán de una serie de actividades de ampliación y apoyo al compañero/a. Y, por el contrario, los alumnos o alumnas que presenten dificultades en el aprendizaje se les propondrá ejercicios simples complementarios, se les concienciará de la necesidad de un esfuerzo suplementario y se les motivará con refuerzo positivo.

## **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS**

La motivación del alumnado se incrementará con la organización de las actividades extraescolares. Es posible que se realice alguna visita tanto a exposiciones o muestras relacionadas con el módulo, condicionada por la oferta cultural, como a empresas del sector, para desarrollar su creatividad y aportar nuevas perspectivas de aprendizaje y creación. No obstante, por el número de horas que tiene el módulo, las salidas y pérdidas de clases, no serán muy abundantes.

En la jornada de puertas abiertas de la escuela, es probable que el alumnado participe en alguna de las actividades previstas en la programación. Siempre y cuando, las condiciones temporales y materiales sean favorables, así como la actitud positiva del alumnado para realizarlas.

También, es posible la organización de pequeñas muestras de resultados de los trabajos realizados. Esta exposición estará condicionada por la calidad de los mismos y la disponibilidad física y material de los recursos necesarios.



## EVALUACIÓN

Estará determinada por los objetivos a desarrollar en el módulo. Será continua e integrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evaluándose en relación a los criterios establecidos y la asimilación de contenidos.

Estará presente durante todo el desarrollo del curso, apoyando y orientando el aprendizaje, y como instrumento para detectar posibles carencias y su eliminación a través de acciones educativas. En el proceso de evaluación existirán tres etapas claves: evaluación inicial, continua y final.

1. La inicial, que facilitará la información sobre los conocimientos previos del alumnado, marcará el nivel de partida de la materia (sobre todo se podrá averiguar si ciertos conceptos, procedimientos y actitudes, necesitan de un especial apoyo en la propuesta de clase, o por el contrario ya se conocen, y no precisan de mayor hincapié).

2. La continua, que conocerá y valorará el trabajo de los alumnos y el grado en que se están alcanzando los objetivos. En esta fase se podrá plantear una reorientación del proceso docente, para adaptarlo a las necesidades que pudieran haber surgido. Será paralela al propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. La final, que dará a conocer y valorará tanto los resultados finales del proceso, como la eficacia de las estrategias docentes desarrolladas. Es la consecuencia de las otras dos fases. Se trata de una recapitulación y reflexión sobre lo realizado.

## INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación se instrumentaliza de forma que sea coherente con nuestros objetivos y con nuestros criterios de evaluación, surgiendo así diferentes instrumentos de evaluación:

- **Observación directa:** La observación directa de los alumnos, de su trabajo, rendimiento y actitudes, es la fuente más inmediata para comprobar sus progresos y dificultades de aprendizaje.

- **Actividades prácticas:** Son una pieza fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje dado su remarcado carácter práctico. En ellos el alumno debe ir aplicando de forma autónoma y experimentando con todo lo aprendido hasta el momento.

- **Revisión de actividades:** A través de la observación directa y la corrección de todas las actividades llevadas a cabo por el alumno. En trabajos realizados en clase, se pueden realizar preguntas durante la realización de ese trabajo.

- **Pruebas escritas y/o prácticas:** Se realizará una prueba cada trimestre consistente en un cuestionario de opción múltiple en la que se plasmen contenidos desde un punto de vista teórico y/o práctico. En ellas el alumno demuestra que sabe poner en práctica de forma autónoma los contenidos procedimentales desarrollados en el aula de informática.

- **Autoevaluación:** Suministra información sobre sí mismo a cada alumno. Es un medio para que el alumno conozca inmediatamente su propio proceso y es un factor básico de motivación y refuerzo en su aprendizaje. Fomentan el espíritu autocrítico.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

### **Generales.**

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Conocer las posibilidades que los medios informáticos ofrecen frente a otros más tradicionales, sus resultados, alcance y su posible combinación con otros medios.
4. Adecuar el medio a las exigencias de cada trabajo concreto y sus proyecciones sobre las diversas disciplinas.
5. Organizar los trabajos adecuadamente.
6. Respetar el instrumental y manejar el equipo correctamente.
7. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
8. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos, argumentar razonadamente.

### **Específicos.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ámbito de la producción escultórica.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Seleccionar el medio informático adecuado, sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios.
4. Utilizar correctamente las nuevas tecnologías adecuadas en cada una de las fases proyectuales.
5. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas.
6. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
7. Emplear con destreza las herramientas de dibujo vectorial, bitmap, editorial y de modelado 3d.
8. Conocer las posibilidades creativas de los programas de esculpido digital 3d.
9. Saber adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad dentro de las distintas aplicaciones software utilizadas en el flujo de trabajo de un proyecto.

## CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN

Desde nuestra competencia como docentes, hemos de ser exigentes no sólo con el trabajo y progreso del alumnado sino también prestar suma atención a cómo nosotros mismos desarrollamos nuestra labor y de qué manera articulamos ante el alumno y la alumna el proceso formativo. Creemos que debe ser un compromiso ético obligatorio en el desarrollo de nuestra profesión.

Para evaluar su práctica docente, la profesora podrá mantener charlas con el alumnado, con sus representantes y con su tutor/a. Además, revisará de forma crítica el proceso de enseñanza-aprendizaje realizado a lo largo del curso. Para calificar, se tendrán en cuenta los siguientes porcentajes:

- 1. Pruebas teóricas y/o prácticas. (40%).**
- 2. Trabajos y ejercicios prácticos. (50%).**
- 3. Asistencia y actitud en clase. (10%)**

### 1. Pruebas teóricas y/o prácticas

El modelo calificativo se estructura en dos partes. La primera relativa a los conocimientos teóricos. Se trata de una parte que tendrá un carácter teórico-práctico, dado que en ella se evaluarán de forma teórica no sólo los contenidos conceptuales, sino también los procedimentales. La segunda consistirá en la evaluación de la parte práctica. El alumno o alumna deberá aprobar las dos partes para aprobar cada cuatrimestre y, consecuentemente, la asignatura. Para su calificación, en cada trimestre tendrán que realizar lo siguiente:

#### **- Dentro de la parte teórica:**

Se realizará un examen teórico por trimestre cuyos contenidos recogerán tantos contenidos conceptuales como procedimentales del programa o sobre cualquier otro tema teórico o práctico desarrollado en horas lectivas. El examen teórico será tipo test, teniendo en cuenta que la pregunta acertada correctamente sumará, y la contestada incorrectamente o la no contestada ni suma ni resta.

Se realizarán dos exámenes parciales, sobre los contenidos de la programación desarrollados de forma teórica o práctica durante las clases. Si un alumno suspende un examen teórico, no se le hará la media con las actividades y suspenderá la evaluación. La nota de este examen supondrá el **20%** de la nota de la evaluación.

#### **- Dentro de la parte práctica:**

Se realizará un examen o prueba práctica para evaluar los conocimientos, habilidades y autonomía del alumno o alumna cuando se enfrentan al ordenador de forma individual y sin ayuda. La prueba constará de un guión de unos 10 pasos que tendrán que aplicar con el correspondiente software o softwares para finalizar un ejercicio. Cada paso sumará un punto, de esta forma, el que no esté correctamente ejecutado será calificado de 0 a 1, dependiendo del grado de dificultad de cada paso, y el que no esté ejecutado contará como 0. La nota de esta prueba supondrá el **20 %** de la nota de la evaluación.

En algunos casos, dependiendo del desarrollo del curso y si la profesora lo considera oportuno, se podrá prescindir del examen teórico, otorgando a la parte práctica el **40%** de la calificación.

## 2. Trabajos y ejercicios prácticos

El alumno deberá entregar todos y cada uno de los diferentes trabajos prácticos propuestos. Esta entrega se hará efectiva cuando la docente crea oportuno y se hará a través de los medios acordados previamente con el alumnado, es decir, o directamente en el aula mediante memorias externas, o a través de plataformas de transmisión de datos.

Esta parte deberá ser obligatoriamente aprobada para poder aprobar el trimestre. Cada trabajo entregado tendrá una nota individual entre 0 y 10. Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una calificación como máximo de 7. Los trabajos entregados que hayan sido realizados de forma incorrecta o incompleta obtendrán una calificación inferior a 5 y tendrán que ser repetidos. Estos trabajos supondrán el **50%** de la nota.

Deberán entregarse todos y cada uno de los ejercicios propuestos para poder aprobar la evaluación, y por tanto, el curso; a excepción de aquellos que expresamente hubiesen sido declarados como optativos.

Para la evaluación de los distintos trabajos se tendrán en cuenta una serie de criterios, cada uno de los cuales restará una parte porcentual de la nota en caso de ser resuelto negativamente (según las características específicas de cada trabajo):

- Cumplir con el objetivo del ejercicio (correcta plasmación de la idea o tema estudiado)
- El grado de dificultad técnica satisfactoriamente resuelta.
- La originalidad, la creatividad e interés estético (en el caso de trabajos creativos libres)
- La calidad visual e interés por los acabados.
- La entrega de archivos en los formatos requeridos.

Cada ejercicio será puntuado de 1 a 10 según el esfuerzo y resultados del alumno. Se aplicará el siguiente sistema de calificación:

- Trabajo sin presentar: 0.
- Trabajo presentado, pero incompleto, o no cumple con los requisitos exigidos: de 2 a 4.
- El ejercicio es correcto (podrá exigirse repetición parcial): de 5 a 7
- Ejercicio correcto, que no sólo se limite a un desarrollo técnico adecuado sino que además se demuestre una elaboración cuidada e interés por su presentación final: 8 a 10.

## 3. Asistencia y actitud en clase

Para el desarrollo de este módulo es vital la asistencia a clase y la continua supervisión por parte de la docente de los ejercicios propuestos, asegurándose de esta forma, que la ejecución de los mismos se ha llevado a cabo íntegramente por el alumno o alumna y que han interiorizado los conocimientos. Así pues, la asistencia y la correcta actitud en clase supondrán el **10%** de la nota final.

Los retrasos o salidas antes de tiempo también se contabilizarán, ya que merman la dinámica de la clase en detrimento para el grupo. De esta forma por cada 4 retrasos serán contados como una falta de asistencia. Del mismo modo, se tendrán en cuenta el número global de trabajos entregados mal o tarde.

Por otro lado, para evaluar la actitud, se tendrá en cuenta un comportamiento educado por parte del alumno/a y de carácter cooperativo y constructivo hacia la asignatura y hacia el resto de sus compañeros. Por supuesto, no se tolerará actitudes negativas, insultos o faltas de respeto.

## **PLAN DE RECUPERACIÓN**

Tanto en teoría como en práctica, la recuperación, consistirá en todos los casos en la repetición de todos y cada uno de los ejercicios no superados o no presentados. Además, aquellos alumnos con un alto índice de faltas de asistencia deberán realizar ejercicios extras encaminados a paliar la falta de conocimientos que no adquirieron por la falta de asistencia continuada.

Se establecerá un plazo de entrega antes del final del curso, para los ejercicios suspensos o no entregados. No se recogerán ejercicios fuera de ese plazo, quedando entonces suspensos y pendientes para Septiembre. Si así fuera, el alumno recibirá instrucciones de su plan de recuperación (a través del tutor, vía correo electrónico o bien publicadas en el tablón de anuncios) en los plazos determinados para ello por la Jefatura de Estudios. El plan contendrá los ejercicios que resultarán a recuperar en esas fechas y alguna otra actividad que se considere necesaria. En el caso de un alumno que no hubiese seguido las clases durante el curso, y que quisiera optar a aprobar el módulo, deberá superar en un primer lugar la parte teórica, realizando los exámenes escritos pertinentes y las actividades que se hayan realizado durante el curso. Además, deberá entregar y aprobar TODOS los trabajos prácticos sin excepción, y a continuación se le podrá exigir realizar y superar una prueba práctica en la Escuela. El contenido de esta prueba se adaptará al horario disponible para su realización en convocatoria extraordinaria.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Illustrator CC (Diseño y Creatividad). Anaya Multimedia. 2013  
3DS Max 2012. Marcelo Venditti, Daniel. Anaya Multimedia. 2011.  
Aprender 3ds Max 2014. MEDIAactive. Marcombo. 2013.  
Trucos con 3DS MAX 2010: Resultados rápidos y espectaculares. Bousquete Michele. Marcombo. 2009.

webGRAFÍA

<http://video2brain.com/>

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/>

[https://helpx.adobe.com/es/support.html#/top\\_products](https://helpx.adobe.com/es/support.html#/top_products)