

ÍNDICE

1 ENCARGO PARA EL DESARROLLO DE MÍNIMOS DE LA FAMILIA DE DISEÑO GRÁFICO	2
2 PLANTEAMIENTO	4
2.1 Información.	4
2.2 Valoración de la información.	5
3 ARGUMENTACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR DE MÍNIMOS	8
3.1 Adscripciones de ciclos de grado medio y grado superior.	8
3.2 Nomenclaturas, denominación de la Familia y los Ciclos.	15
3.3 Organización en las competencias de niveles profesionales 3 i 4.	16
3.4 Organización en las competencias de niveles profesionales 2 i 3.	17
3.5 Muestra de la asociación de los objetivos formativos a las competencia profesional.	18
3.6 Contenedores.	27
3.7 Construcción de la programación.	34
3.8 Propuesta de programación. Estructura.	36
4 ANEXOS	62

1 ENCARGO PARA EL DESARROLLO DE MÍNIMOS DE LA FAMILIA DE DISEÑO

1.1 EQUIPO DE TRABAJO

Por encargo de este Ministerio y a través de la Confederación de las Escuelas de Arte; se desarrolla una propuesta en los mínimos curriculares de los Ciclos de Formativos de Grado Medio y Superior de la Familia de Diseño Gráfico según las necesidades profesionales de actualidad y los nuevos Planes de Estudios de Convergencia Europea.

Equipo de trabajo formado por,

Ponente Núria Miró, profesora de Diseño Gráfico de la EASD Serra i Abella de L'Hospitalet de Llobregat.

 Ángel Martínez, profesor de Dibujo artístico y color de la EASD Llotja, Barcelona.

 Gema García, profesora de Fotografía de la EA Oviedo, Oviedo.

 Ignacio Vázquez, profesor de Diseño Gráfico de la EASD num.10, Madrid.

 Valentín Sánchez, profesor de Diseño Gráfico de la EASD de Ciudad Real.

1.2 CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA

- 1- Realizar un planteamiento global de **la familia profesional** así como de cada uno de los títulos con su correspondiente **currículo de mínimos**, según marco de referencia *Decreto 596/2007*.
- 2- Definir con claridad las **competencias profesionales** del técnico y técnico superior (ciclos formativos de grado medio y superior) tratando de evitar que sus títulos entren en conflicto. Del mismo modo se deben identificar los **límites competenciales entre los títulos superiores de Grado y los Técnicos Superiores**.
- 3- Establecer, siempre que sea posible, las **calificaciones profesionales**, si es que han sido publicadas por el INCUAL. Si no han sido publicadas seguir la descripción de los niveles de cualificación que hace el INCUAL .
- 4- Verificar que los contenidos correspondan con el nivel del que se trate de modo que :
 - a. se evite la **coincidencia de contenidos de los módulos de ciclos superiores con materias de la modalidad de Artes del Bachillerato**.
 - b. se evite la confusión con contenidos **propios de grado o de postgrado**.

- 5- **Identificar los títulos existentes y proponer la pertinencia de creación de nuevos,** debidamente justificada. Proponer la actualización o la supresión de títulos argumentando adecuadamente la propuesta.
- 6- Redactar los **currículos** con perspectiva de durabilidad ya que las previsiones indican que la primera promoción se titulará en el 2014.
- 7- **Procurar que el currículo sea abierto,** con posibilidad de adaptaciones y actualizaciones, contando con los avances técnicos del sector, evitando que quede obsoleto a corto plazo. Es importante recordar que el currículo de mínimos ha de ser completado por las administraciones autonómicas y posteriormente por cada docente en su programación de aula.
- 8- **Tratar de proporcionar la máxima transversalidad y coincidencia entre módulos de la misma familia profesional,** para posibilitar la movilidad del alumnado entre las especialidades, y que al cursar más de una no sea necesario repetir módulos semejantes.
- 9- **Evitar la ambigüedad terminológica,** recurriendo incluso a definir los conceptos para evitar interpretaciones equívocas.
- 10- Trabajar sobre el nuevo planteamiento del proyecto final, ahora **proyecto integrado.**
- 11- Recabar cuanta **información y experiencia de los sectores económicos y profesionales** sea posible a fin de realizar un trabajo acorde con la realidad de estas profesiones artísticas.

2 PLANTEAMIENTO

2.1 INFORMACIÓN

Se reúne información desde todos los entornos implicados para valorar los aspectos a considerar en la elaboración de nuevos currículos de mínimos en la Familia.

Entorno profesional, encuestas a empresas de las diferentes comunidades y profesionales del sector.
Permite, valorar necesidades laborales en el entorno de una cadena de producción profesional.

Colegios profesionales, reuniones estado de la profesión.
Permite, información respecto al estado y expectativas de la profesión.

Catálogo Nacional de Cualificaciones, No está desarrollado en este sector, INCUAL recoge niveles de cualificación 2 Técnico y 3 Técnico Superior. El nivel de cualificación 4 se refiere al Graduado.
Permite, establecer responsabilidades y cualificaciones en las adscripciones profesionales de Técnico, Técnico Superior y Graduado.

Marco de referencia, *Decreto 596/2007, LOE, 2006*
Permite, valorar las perspectivas en la solicitud de la elaboración de mínimos curriculares y su entorno normativo.

Entorno docente, equipos docentes de las diferentes escuelas.
Permite, poner a debate la experiencia docente para conocer y reconocer ventajas e inconvenientes en el ámbito de formación de nuestros estudiantes. Establecer criterios que recojan :

- * La realidad de la formación y la actualidad profesional
- * La posibilidad de actualizar contenidos y las perspectivas de futuro.
- * Estructuras que conformen una construcción circular en la formación especializada.
- * Dar significación al PEC (Proyecto Educativo de Centro) *LOE, 2006*
- * Optimizar recursos en base a una calidad de la enseñanza.
- * Ventajas e inconvenientes en el entorno formativo y la experiencia docente.
- * Conocer y reconocer el entorno de los nuevos *Planes de Estudios de Convergencia Europea*.
Transversalidad y pasarelas

2.2 VALORACIÓN DE LA INFORMACIÓN

2.2.1 Entorno profesional

Volcado de las respuestas en el entorno empresarial y laboral. De 0 a 10.

NECESIDADES FORMATIVAS	MEDIA DE MUESTREO EN CADA ADSCRIPCION					
	SECTOR INDUSTRIA GRÁFICA	ESTUDIOS DE DISEÑO	SECTOR FOTOGRAFICO	AGENCIAS DE PUBLICIDAD	TV y SECTOR AUDIOVISUAL	SECTOR TECNOLÓGICO Y NMEDIA
FOTOGRAFÍA	5	7,5	9,8	7,5	6,2	5,5
ILUSTRACIÓN	5	7,1	5,8	7,5	7,4	5
ANIMACIÓN	3	7,1	5,5	8,5	7,2	9
CÓMIC	3	5	3,6	6,5	3,6	2,5
GRAFICO	8	9,8	9	10	8,6	8
GRÁFICA MULTIMEDIA	4,5	7,8	6,6	10	8,4	10
GRÁFICA AUDIOVISUAL	4	7,8	7,6	10	9,2	8
EDICION WEB	2	7,5	7,8	6,5	7,4	8
AUTOEDICION	7,6	8,3	7,5	8	7	6,5

Se valora,

Los sectores determinan necesidades e intereses en las diferentes propuestas.

2.2.2 Colegios profesionales

Estado y perspectivas de la profesión.

CODIG (Col.legi de Disseny Gràfic de Catalunya), Jesús del Hoyo

Existe una sensibilidad profesional en determinar las competencias y los perfiles profesionales en un sector cuya realidad se ha actualizado con rapidez.

Se valora,

Desde la Formación deben hacerse aportaciones que clarifiquen la situación profesional y la inserción laboral en el sector.

2.2.3 Catálogo Nacional de Cualificaciones

No están asociados los perfiles formativos de nuestras especializaciones. Existen afinidades en algunas cualificaciones competenciales elaboradas.

Se reconocen algunas de estas competencias en:

Imagen y sonido Animación 2D y 3D Nivel 3, IMS076.

Artes Gráficas Desarrollo de Productos Editoriales multimedia Nivel 3, ARG293.

Artes Gráficas Diseño de Productos Gráficos Nivel 3, ARG219.

Artes Gráficas Tratamiento y Maquetación de Elementos Gráficos en Preimpresión Nivel 2, ARG291.

Se valora,

La sensibilidad en el entorno profesional y los colegios profesionales proponen el desarrollo de estas titulaciones en competencias profesionales en INCUAL.

Esta propuesta recoge las necesidades en los entornos laborales y profesionales en los niveles de cualificación 2, 3 y 4. **La Formación** debe dar respuestas a unas necesidades, además de reforzar y actualizar contenidos en unas profesiones relacionadas con un sector que se transforma de una manera acelerada. Debe fomentar un desarrollo profesional de responsabilidades coherente. El cultural, el artístico y el social.

Nivel de cualificación 2 **Técnico**

Competencia en un conjunto de **actividades profesionales bien determinadas** con la capacidad de utilizar los instrumentos y técnicas propias.

Nivel de cualificación 3 **Técnico Superior**

Competencia en un conjunto de actividades profesionales que requieren **el dominio de diversas técnicas y puede ser ejecutado de forma autónoma**. Comporta responsabilidad **de coordinación y supervisión** de trabajo técnico y especializado.

Nivel de cualificación 4 **Graduado**

Competencia en **un amplio conjunto de actividades complejas** realizadas **en una gran diversidad de contextos** que requieren conjugar variables técnicas, científicas, económicas u organizativas. Comporta **responsabilidad en la supervisión del trabajo y asignación de recursos**. Capacidad de **innovación para planificar acciones, desarrollar proyectos, procesos, productos o servicios**.

2.2.4 Marco de referencia

Se valora,

El contexto normativo en el que debe elaborarse este encargo. Documento de consulta en el desarrollo de mínimos curriculares.

Mediante consulta al Ministerio se aporta la información de:

Duración,

Ciclos de Grado Medio 1600h.lectivas. Norma básica 880h.

Ciclos de Grado Superior 2000h.lectivas. Norma Básica 1100h.

Créditos ECTS,

Un crédito 25, 30 h. de trabajo del alumno.

Los CCFF de grado superior tendrán un total de 120 créditos europeos, de los cuales 66 se regularán en la norma básica.

2.2.5 Entorno docente

Se valora,

- * Adaptar los currículos en una realidad de actualidad profesional. Los contenidos del actual Plan de estudios, *REAL DECRETO 1456/1995 y 1457/1995 de la Ley Orgánica 1/1990* han quedado normativamente obsoletos en la nueva realidad profesional.
- * Estudiar y adaptar los contenedores y aquellos contenidos asociados adecuados a la realidad.
- * Posibilitar que los nuevos contenidos además de dar respuesta a la realidad actual tengan una perspectiva de contenidos actualizables. Perspectivas de futuro.
- * Estudiar la viabilidad de una construcción circular en la formación especializada.
- * Contemplar realidades territoriales diferenciadas. CCAA.
- * Significar el Proyecto Educativo de Centro. Asume la consecuencia de hacer posible la significación de los currículos, optimizar todos los recursos en base a una calidad de la enseñanza. Una realidad también significativa para la movilidad de convergencia Europea. Hacer posible no solamente escoger una ciudad, también una escuela.
- * Interpretar aspectos positivos y negativos en la funcionalidad de los contenidos que se imparten en la actualidad. No partimos de cero, sino de la experiencia docente. Adaptarse a la realidad actual.
- * Tener en cuenta la transversalidad (pasarelas) en los criterios de la estructura curricular. Nuevos Planes de Convergencia Europea, *Bolonia*.
- * Fomentar las pasarelas sin detrimento de la formación
- * Hacerlo posible en el marco normativo y en base a la calidad de la formación.

3 ARGUMENTACION DE LA PROPUESTA CURRICULAR DE MÍNIMOS

3.1 ADSCRIPCIONES DE CICLOS DE GRADO MEDIO Y GRADO SUPERIOR

3.1.1 Introducción

En nuestras escuelas hemos reivindicado y recibido con merecido mérito los estudios de Grado de Diseño que por fin ponen orden a una necesidad profesional actualizada. Los Técnicos Superiores cubrían hasta este momento todo un espacio de responsabilidad profesional no acorde con una realidad reestructurada. Las nuevas tecnologías y el diseño gráfico en una sociedad con gran divulgación comunicativa han dado a nuestra profesión espacios y ámbitos con una realidad cambiante mucho más acelerada que lo hacían los recursos de formación e incluso las propias realidades empresariales. En el entorno docente se hace y deshace entre espacios normativos y currículos obsoletos para poder adecuarse a la actualidad. Esta situación provoca una visualización de desorden. A veces, ni tan desordenada, gracias a los esfuerzos, ilusiones y inquietudes de los docentes implicados, ni con tanto orden como se merece el entorno.

Este es un buen momento para considerar todos los factores que intervienen en esta intención de ordenar la formación acorde a una realidad evidente. Estudiar toda la información con el fin de **SITUAR la FORMACIÓN** en esta **realidad profesional de actualidad**. Cultural, artística y social.

Observar el entorno profesional de la comunicación gráfica como una cadena de producción profesional en la que intervienen las tres cualificaciones profesionales significadas, Graduado, Técnico Superior y Técnico, con capacidades competenciales y de responsabilidad adecuadas con su perfil profesional, ayuda a clarificar y elaborar necesidades. Así como **a determinar las especializaciones necesarias** no cubiertas y con un desarrollo de futuro inmediato. **Los Ciclos.**

La Formación en los Ciclos tiene como objetivo preparar a técnicos en una profesión que en la actualidad tiene diferentes vertientes de especialización en la comunicación visual y el diseño. Su competencia profesional se desenvuelve en un entorno laboral que necesita especialistas que sepan ejecutar tareas en las diferentes vertientes tecnológicas. Esta actualidad hace necesario adecuar los perfiles profesionales de especialización en el mercado de trabajo de este sector.

Cabe añadir que la propuesta llega quince años después de la legislación de Ciclos y mínimos curriculares del año 1995 y no puede dar freno a una actualización que el desarrollo de la realidad lo reclama implícita y explícitamente.

CICLOS DE GRADO SUPERIOR

FOTOGRAFÍA
ILUSTRACIÓN
ANIMACIÓN
CÓMIC
GRÁFICO
GRÁFICA MULTIMEDIA
GRÁFICA AUDIOVISUAL

CICLOS DE GRADO MEDIO

AUTOEDICIÓN
EDICION WEB

3.1.2 Ciclos Formativos de Grado Superior

No se ha recortado la propuesta, legislarla es no coartar su desarrollo. No hacerlo significa lo contrario. La expansión en la formación significa también un desarrollo económico, cultural y social. Esta propuesta obedece a la intención de dar respuesta a una demanda profesional y formativa actual y en expansión.

Fotografía

La actual designación de Técnico Superior en Fotografía Artística se muestra insuficiente para reflejar las necesidades profesionales en este campo de la comunicación. Sus actividades incluyen la realización de proyectos fotográficos en distintos ámbitos: Documental, Publicidad y Editorial, Moda, Reportaje social, Arquitectura, Industrial y Artística.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

- 1- Elaborar obra original de fotografía a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto propio.
- 2- Planificar la realización de un proyecto fotográfico mediante la definición formal, funcional, estética y técnica.
- 3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma óptima los objetivos comunicativos y artísticos.

Ilustración

El Ciclo de Grado Superior de Ilustración ha de adaptarse de acuerdo a la actual práctica profesional del ilustrador. Poder atender adecuadamente a las distintas actividades profesionales de la Ilustración en sus diferentes ámbitos de aplicación: técnico, científico, editorial, de prensa, moda, publicitario y artístico.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

- 1- Crear y realizar obra original de ilustración a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto creativo propio.
- 2- Planificar la realización y producción de un proyecto de Ilustración mediante la definición formal, funcional, estética y técnica.
- 3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma óptima los objetivos comunicativos y artísticos.

Animación

En el panorama actual donde la dinámica tecnológica requiere una destreza constantemente revisada se manifiesta la necesidad de un Técnico Superior en animación que sea capaz de ejecutar proyectos con planteamientos estéticos en la ilustración animada en consonancia con el dominio en la realización, producción y postproducción audiovisual. Un espacio de convergencia formal, estética, comunicativa y tecnológica.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

- 1- Realizar proyectos de animación audiovisual personales o por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.
- 2- Planificar la realización del proyecto de animación mediante la definición de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos.
- 3- Valorar y hacer posible la elaboración de un trabajo en equipo.
- 4- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondientes.

Cómic

El Ciclo de Grado Superior de Cómic es necesario para dar respuesta a la actual y creciente demanda profesional de Narración Gráfica. En el ámbito de la Comunicación Visual, este medio ha gozado siempre de un gran desarrollo profesional que ha requerido constantemente de profesionales especializados capaces de dar una respuesta óptima a un amplio mercado del Cómic.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

- 1- Crear y realizar obra original de Narración gráfica a partir de un encargo profesional determinado o de un proyecto creativo propio.
- 2- Planificar la realización y producción de un proyecto de Narración gráfica mediante la definición formal, funcional, estética y técnica.
- 3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma óptima los objetivos comunicativos y artísticos.

Gráfico

El técnico Superior en Gráfica Publicitaria queda insuficiente en un mercado profesional que en la actualidad habla de comunicación. Su actividad profesional interviene en la acción de concebir y proyectar comunicaciones visuales. Interviene en todos los proyectos comunicativos de Gráfica Informativa, Campañas Publicitarias, Identidad Corporativa, Editorial, Envases y embalajes, Señalética. Asociados principalmente a los procesos de la Industria gráfica.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico superior capaz de,

- 1- Proyectar productos comunicativos por encargo de otros profesionales, de empresas o instituciones.
- 2- Planificar la realización de proyectos de diseño gráfico mediante la definición de los aspectos formales y estéticos. Funcionales y técnicos. Desde la identificación del encargo comunicativo hasta el producto gráfico acabado.
- 3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto ejecutivo para garantizar que expresa de forma optima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondiente.

Gráfica Multimedia

Este ciclo responde a la necesidad de dar respuesta a una creciente demanda en el entorno profesional en la creación de proyectos multimedia y de interfaces interactivas para un consumidor cada vez más numeroso.

En las últimas décadas han crecido de una manera imparable las nuevas tecnologías y entre ellas la tecnología multimedia interactiva y todas sus aplicaciones en los ámbitos de la comunicación visual. Este nuevo medio aporta nuevas maneras de procesar la información. Crea nuevas metodologías y tecnologías en la realización y producción de proyectos relacionados con las nuevas tecnologías de la información y la gráfica de las interfaces de usuario.

La aparición del lenguaje multimedia que parte de la suma de la gráfica, recursos audiovisuales y animación en el entorno e interacción ha evolucionado a ritmo de los avances tecnológicos y de las necesidades de comunicación. Unos avances que en este momento son incuestionables y permiten crear modos de comunicación más interactivas impensables tiempo atrás.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico Superior capaz de,

- 1- Proyectar productos multimedia por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.
- 2- Planificar y producir proyectos de diseño multimedia específicos. Usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, video y sonido, etc. Su trabajo habitual se relaciona con el uso de la tecnología en los proyectos de comunicación.
- 3- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma optima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondientes.

Gráfica Audiovisual

Este ciclo responde a la necesidad creciente de dar respuesta a la demanda profesional de producción gráfica audiovisual.

En la actualidad la comunicación visual gráfica en los medios audiovisuales se encuentra en plena expansión. Las nuevas tecnologías suponen posibilidades profesionales en la convergencia de la imagen visual gráfica y la aparición de medios y herramientas tecnológicas que permiten la actividad del diseño audiovisual.

En el entorno de la industria audiovisual se requieren profesionales que desarrollen la creación de la imagen, la tipografía en movimiento y los efectos visuales en los ámbitos del entretenimiento (videojuegos), la industria, la ciencia, el e-learning, el video arte, la publicidad, gráficos en efectos especiales, etc.

Su actividad profesional se orienta a la actividad audiovisual en todas las fases de la producción y la captación de imágenes y sonido así como la postproducción, el grafismo, los efectos especiales y los escenarios 3D. Este profesional combina las habilidades del diseñador y el realizador audiovisual.

Desde el diseño se hace necesario un Ciclo que responda a este entorno en expansión y recoja la formación de un Técnico Superior capaz de,

1. Crear y comunicar de forma competente el mensaje deseado empleando los principios de diseño en movimiento, la tipografía, la imagen y los efectos visuales en medios audiovisuales con especial énfasis hacia el ámbito digital.
2. Planificar la producción y postproducción de proyecto audiovisual en la combinación del diseño gráfico y la realización audiovisual. Una convergencia de las tecnologías de la imagen y el diseño gráfico que haga posible el control proyectual del diseño audiovisual.
3. Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondiente.

3.1.3 Ciclos Formativos de Grado Medio

Los Ciclos Formativos de Grado Medio han permitido la formación y preparación de nuestro alumnado para la incorporación en el mundo laboral. En el sentido formativo les ha dado posibilidad a continuar con unos estudios artístico-técnicos y cubrir una inquietud quizá descubierta durante su formación.

Los Ciclos de Grado Medio representan en nuestras Escuelas la opción de acceso al mundo laboral para un alumnado que por diversas circunstancias no quiere o no puede seguir con una formación superior. Estos alumnos tienen en estos ciclos la oportunidad de obtener unos conocimientos actualizados que les permite una continuidad en la formación sin perder la relación con los centros formativos, valorar su deseo de acceder al mundo laboral o continuar con una formación relacionada con el campo donde han iniciado sus conocimientos.

Autoedición

El entorno de la preimpresión, ha sufrido unos vertiginosos cambios técnicos y necesita la adaptación de sus contenidos.

Con este Ciclo se pretende unificar los anteriormente existentes de Arte final y Autoedición, actualizando y desarrollando los contenidos de manera que sea posible una formación completa de profesionales. De esta forma se cubre una necesidad laboral real tal como atestigua el alumnado que actualmente trabaja en empresas del sector.

Los conocimientos adquiridos en este Ciclo de Autoedición permiten la incorporación profesional en empresas o estudios de diseño gráfico, de impresión tradicional o de impresión digital, empresas de rotulación e impresión de gran formato, empresas de publicaciones editoriales, revistas, periódicos o libros. Un amplio campo laboral que se renueva con la incorporación de nuevos sistemas informáticos y que necesitan de profesionales para cubrir estos puestos de trabajo con asentados conocimientos técnicos y artísticos.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico capaz de,

1. Interpretar con rigor y sensibilidad artística la información proyectual que se le suministre, referente a los distintos procesos de trabajo específicos de esta especialidad.
2. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de los diferentes elementos gráficos.
3. Conocer los estándares de la industria, la legislación vigente acerca de la propiedad intelectual y los derechos de autor
4. Organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la ejecución de un proyecto de comunicación gráfica.

Edición web

En los últimos años se ha desarrollado una nueva tecnología gracias a la aparición e implantación de la red de redes que todos conocemos como Internet.

La producción de contenidos que las necesidades empresariales han venido solicitando se han solventando de mejor o peor manera con la autoformación, la formación en empresas privadas o la adaptación de contenidos en ciclos que, aunque relacionados por los medios que utiliza, no tienen tiempo de formar un alumnado con la suficiente competencia para afrontar unos perfiles laborales tan específicos.

Ha sido sobre todo la relación con las empresas dedicadas al campo del diseño gráfico y la comunicación, donde los alumnos realizan las prácticas de empresa, las que han mostrado la necesidad de formar profesionales de la edición Web. El mercado actual busca el posicionamiento de los productos o empresas en este nuevo medio de comunicación.

La complejidad de los numerosos elementos que componen cualquier sitio web necesita profesionales que realicen las labores técnicas de organización de la información, producción de archivos y maquetación de contenidos adaptados a los nuevos soportes tecnológicos. Esto requiere técnicos formados específicamente para este fin, con conocimientos de diversa índole, relacionados tanto con las características de los elementos multimedia, los lenguajes que permiten la comunicación en la red, y los nuevos dispositivos; en definitiva unos nuevos profesionales con conocimientos técnicos y artísticos que deben formarse en nuestras Escuelas de Arte.

Se hace necesario un Ciclo que recoja la formación especializada de un Técnico capaz de,

1. Producir elementos de comunicación en soporte Web para empresas, instituciones u otros profesionales
2. Interpretar con rigor y sensibilidad artística la información proyectual que se le suministre, referente a los distintos procesos de trabajo específicos de esta especialidad.
3. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de los diferentes elementos Web.
4. Organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la ejecución de un proyecto Web.

3.2 NOMENCLATURAS, DENOMINACIÓN DE LA FAMILIA Y LOS CICLOS.

3.2.1 Introducción

La demanda formativa en los Ciclos valora la posibilidad del desarrollo profesional en el ámbito de la comunicación. Se debe empezar por una buena información al usuario, que comunique y le señale correctamente. Que le exprese el perfil de esta familia y de sus ciclos. Que localice lo que busca.

3.2.2 Denominaciones

FAMILIA	FAMILIA
DISEÑO y COMUNICACIÓN VISUAL	DISEÑO GRAFICO
Ciclos Formativos de Grado Superior	Ciclos Formativos de Grado Superior
FOTOGRAFÍA ILUSTRACIÓN ANIMACIÓN CÓMIC GRÁFICO GRÁFICA MULTIMEDIA GRÁFICA AUDIOVISUAL	FOTOGRAFÍA ARTÍSTICA ILUSTRACIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA
Ciclos Formativos de Grado Medio	Ciclos Formativos de Grado Medio
AUTOEDICIÓN EDICIÓN WEB	AUTOEDICIÓN

3.3 ORGANIZACIÓN EN LAS COMPETENCIAS DE NIVELES PROFESIONALES 3, 4

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO	CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	
DISEÑADOR DIRECTOR DE ARTE	TECNICO SUPERIOR EN CADA ESPECIALIDAD	
Especificaciones competenciales generales	Especificaciones competenciales generales	Especificaciones competenciales profesionales
Identificación del encargo		
Análisis teórico del problema. Briefing		
Identificación y planteamientos.		
Estudio y definición de necesidades.	Identificación del encargo	Competencias creativas, formales, estéticas, técnicas, tecnológicas y semánticas de cada especialidad.
Realización del presupuesto.	Realización del presupuesto.	Competencias laborales, económicas, de responsabilidad de cada especialidad
Planificación del proyecto.	Planificación creativa y ejecutiva.	Competencias de recursos materiales, técnicos, tecnológicos y soportes de cada especialidad.
Elaboración de bocetos. Propuestas	Elaboración de propuestas. bocetos y/o maquetas	Competencias creativas, formales, estéticas, técnicas, tecnológicas, semánticas y de presentación de cada especialidad.
Presentación y aprobación de la propuesta	Presentación y aprobación de la propuesta	
Desarrollo del proyecto	Desarrollo del proyecto	Competencias creativas, formales, estéticas, técnicas, tecnológicas y semánticas de cada especialidad.
Edición	Edición	
Entrega	Entrega	Competencias en el Control de calidad y de resultados.

3.4 ORGANIZACIÓN EN LAS COMPETENCIAS DE NIVELES PROFESIONALES 3 I 2

CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO	
TECNICO SUPERIOR EN CADA ESPECIALIDAD	TECNICO EN CADA ESPECIALIDAD	
Especificaciones competenciales generales	Especificaciones competenciales generales	Especificaciones competenciales profesionales
Identificación del encargo		
Realización del presupuesto.		
Planificación creativa y ejecutiva.		
Elaboración de propuestas. bocetos y/o maquetas Presentación y aprobación de la propuesta Desarrollo del proyecto	Resolver cuestiones técnicas y de maquetación que se plantean en el proceso de realización de diferentes elementos del proyecto.	Competencias técnicas, expresivas y de sensibilidad estética para manejar, ordenar y manipular información proyectual.
Edición	Organización, distribución y almacenamiento de la información técnica necesaria para la reproducción de un proyecto	Competencias técnicas y tecnológicas en un ámbito y una especialidad determinada.
	Conocimiento de estándares de la industria y de la tecnología aplicada.	Competencias en el ámbito industrial de cada especialidad.

3.5 MUESTRA DE LA ASOCIACION DE LOS OBJETIVOS FORMATIVOS A LA COMPETENCIA PROFESIONAL

Una vez desarrollados los perfiles profesionales de cada una de estas adscripciones se establecen los objetivos formativos de cada ciclo acorde a las competencias profesionales desarrolladas.
(ver anexos)

3.5.1 Técnico superior, ciclos formativos de grado superior

Se verifica que los objetivos de ciclo quedan asociados a las competencias profesionales establecidas.

FOTOGRAFÍA	asociación de objetivos a competencia profesional									
	objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de fotografía.	X		X	X						
Considerar y desarrollar los procesos básicos en la realización fotográfica. Así como conocer y saber utilizar las diferentes técnicas, estilos y ámbitos fotográficos para conseguir un óptimo resultado en el trabajo profesional.		X	X				X			
Resolver los problemas artísticos, funcionales y técnicos que se planteen en el proceso de realización del proyecto para atender i definir con eficiencia el mensaje fotográfico.			X	X				X		
Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.	X					X		X		
Adaptar el trabajo fotográfico en el contexto gráfico en que se encuentre la propuesta comunicativa.	X			X	X					
Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo fotográfico e iniciarse en la búsqueda de propuestas que atiendan a la creatividad y a la calidad de la imagen.				X			X			
Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material y su mantenimiento.			X						X	
Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios profesionales y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.				X	X					X
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.										X
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuadas.										X

ILUSTRACIÓN

asociación de objetivos a competencia profesional

objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, formales, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de ilustración.	X	X		X					
Considerar y desarrollar los procesos básicos en la realización ilustrativa. Así como saber utilizar y conocer las diferentes técnicas, estilos y ámbitos creativos para conseguir un óptimo resultado en el trabajo profesional.				X		X			
Resolver los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos en el proceso proyectual para atender i definir con eficacia los objetivos del proyecto.				X			X		
Adaptar el trabajo ilustrativo en el contexto gráfico en que se encuentre la propuesta comunicativa.		X			X		X		
Buscar e interpretar fuentes documentales y de referencia.	X	X			X				
Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo				X		X			
Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo en la ilustración e iniciarse en la búsqueda de propuestas que atiendan a la creatividad y calidad de la imagen.								X	
Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material y su mantenimiento.					X				X
Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios profesionales y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.									X
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.									
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.									X

ANIMACIÓN		asociación de objetivos a competencia profesional								
objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa de animación.	X		X		X					
Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual. Así como considerar los recursos y las técnicas expresivas en la preparación del proyecto de animación audiovisual.		X	X	X		X				
Valorar i definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para conseguir transmitir el mensaje de manera óptima.	X	X	X	X		X	X			
Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización del proyecto de animación audiovisual.	X		X	X		X				
Interpretar la evolución de las tendencias expresivas audiovisuales y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.	X	X								
Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.			X	X		X				
Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.					X	X			X	
Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar la infraestructura de un estudio i de sus instalaciones.						X	X	X		
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.									X	
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.									X	

CÓMIC**asociación de objetivos a
competencia profesional**

objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8
Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de comic.	X	X						
Interpretar y desarrollar guiones para elaborar un proyecto.			X			X		
Conocer el proceso de creación de imágenes para la narración gráfica			X	X	X			
Valorar i definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos del comic para conseguir transmitir el mensaje de manera óptima.				X			X	
Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de la narración gráfica.			X			X		
Adquirir método y rigor en la presentación de una idea o un proyecto de comic.							X	X
Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea en el mensaje.				X	X			X
Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.				X	X		X	
Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios del sector. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.					X		X	X
Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.							X	
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.								X
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.								X

GRÁFICO	asociación de objetivos a competencia profesional											
	objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa determinada. Así como valorar los recursos más idóneos en los aspectos expresivos, formales, funcionales y técnicos para conseguir un resultado comunicativo óptimo.	X		X	X		X		X				
Considerar y desarrollar los procesos básicos de la comunicación en su vertiente informativa, identificativa y persuasiva.	X	X	X	X		X						
Resolver los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos en el proceso proyectual para atender i definir con eficacia el mensaje comunicativo.	X	X	X		X	X		X				
Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo	X			X	X	X						
Interpretar la evolución de las tendencias gráficas que influyan en la producción comunicativa y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma estética en el mensaje.	X		X			X						
Iniciarse en la búsqueda de formas, soportes, materiales y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.	X		X	X	X	X						
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.		X		X	X	X	X	X	X			
Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.			X	X	X		X	X	X			X
Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos.				X			X	X				X
Utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos y recursos utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente y la sostenibilidad.			X	X	X							X
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.												X
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.												X

GRÁFICA MULTIMEDIA	asociación de objetivos a competencia profesional									
objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa de multimedia. Así como valorar los recursos del lenguaje gráfico para diseñar los interfaces y la interacción.	X	X		X			X			
Considerar y desarrollar los procesos básicos de la comunicación en su vertiente informativa, identificativa y persuasiva.	X	X		X			X			
Resolver los problemas que se planteen en el proceso proyectual para integrar el diseño en la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.	X		X	X	X	X		X		
Planificar el producto multimedia en todos sus objetivos comunicativos. Aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos.			X	X	X	X	X	X	X	
Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo				X	X	X	X			
Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y la interface y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma estética e idónea del mensaje.	X	X		X	X	X				
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.	X	X	X	X		X	X	X		
Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.			X	X	X	X		X	X	
Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos disponibles.			X	X	X	X		X	X	
Obtener y producir las fuentes necesarias, textos, sonido, animación, imagen, video, etc., para gestionar la realización del proyecto multimedia.			X	X				X		
Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.										X
Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.										X

GRÁFICA AUDIOVISUALES	asociación de objetivos a competencia profesional												
	objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa Audiovisual. Así como decidir los recursos expresivos y comunicativos adecuados.	X	X	X	X	X								
Resolver los problemas que se planteen en la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción audiovisual.	X		X		X	X					X		X
Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo	X			X				X	X				
Asimilar e integrar en su trabajo las novedades estéticas y técnicas	X	X	X							X			
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.	X	X	X		X	X				X			
Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y postproducción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.			X		X	X	X				X		
Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos disponibles.				X	X	X	X	X			X		X
Obtener y producir las fuentes necesarias, textos, sonido, animación, imagen, vídeo, etc., para gestionar la realización del proyecto audiovisual.	X		X		X	X	X				X		
Manejar los diversos dispositivos técnicos de grabación, producción y postproducción que intervienen en una producción audiovisual	X		X		X	X	X	X			X		
Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.								X				X	
Saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.												X	

3.5.2 Técnico, ciclos formativos de grado medio

AUTOEDICIÓN		asociación de objetivos a competencia profesional							
objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	
Manejo de los diversos sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.	X	X	X						
Analizar y desarrollar los procesos de realización de los elementos que componen un proyecto gráfico.		X	X			X			
Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo distintivos de esta especialidad.		X		X		X			
Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de cualquier producto gráfico.	X	X		X	X	X			
Utilizar los diversos dispositivos para la producción de bocetos y originales para la impresión	X	X	X		X				
Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.					X			X	
Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.							X		
Conocer los sistemas de reproducción e impresión utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo							X	X	
Saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.	X				X				

EDICIÓN WEB**asociación de objetivos a competencia profesional**

objetivos de ciclo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Manejo de los diversos sistemas informáticos y programas que intervienen en la Edición de contenidos Web y multimedia.	X	X	X						
Analizar y desarrollar los procesos de realización de los elementos que componen un proyecto para la Red.		X	X			X			
Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo distintivos de esta especialidad.		X		X		X			
Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de contenidos gráficos o multimedia para sitios web.	X	X		X	X	X			
Utilizar los diversos dispositivos para la producción de elementos multimedia contenidos en un proyecto Web y conocer los estándares de usabilidad y accesibilidad de la industria.	X	X	X		X				
Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.					X				X
Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.								X	
Conocer los lenguajes de programación que permiten la comunicación por la Red.							X	X	X
Utilizar las herramientas que permiten la edición, gestión y mantenimiento Web.	X	X	X		X				
Aplicar las verificaciones necesarias con respecto a la accesibilidad y cumplimiento de estándares de los productos Web y multimedia.	X	X			X				

3.6 CONTENEDORES

3.6.1 Estudio de los módulos

Se estudian las tipologías modulares para visualizar las estructuras formativas.

Módulos	Tipologías
Expresión plástica Dibujo artístico Técnicas de expresión plástica Sistemas de representación	instrumentales de lenguaje
Historia de cada especialidad Formación y orientación laboral Prácticas Laborales	humanísticas
Técnica fotográfica Técnicas de ilustración Técnicas de animación Técnicas de cómic Técnicas graficas tradicionales Tipografía Composición tipográfica Propiedades tipográficas Lenguajes de programación Infografía 3D Taller de edición multimedia Dibujo de ilustración Dibujo de cómic Dibujo de Animación Técnicas de producción Medios informáticos	tecnológicas y técnicas
Audiovisuales Fotografía	formación complementaria
Teoría de la fotografía Teoría del diseño gráfico Guión narrativo Interface de usuario	teorías metodológicas
Proyectos de cada especialidad Proyecto integrado	proyectuales

Tipologías de los contenedores	Tipologías formativas
instrumentales de lenguaje	propedéuticas
humanísticos	culturales y de entorno laboral
tecnológicos y técnicos	propias de cada ciclo
complementarios	técnicas complementarias
metodológicos	propias de cada ciclo
proyectuales	propias de cada ciclo

3.6.2 Visualización de los Ciclos

Se establece una organización para visualizar estos contenedores formativos de manera horizontal y vertical en base a las consideraciones establecidas en la valoración de los diferentes aspectos,

- * ENTORNO PROFESIONAL
- * CATÁLOGO NACIONAL DE CUALIFICACIONES, NIVEL 2 Y NIVEL 3
- * MARCO DE REFERENCIA, CONVALIDACIONES Y ACCESO
- * ENTORNO DOCENTE,

Aspectos positivos y negativos de los contenedores actuales.
 Adaptación de los currículos a la realidad.
 Transversalidad y pasarelas
 Estructuras curriculares que permitan una construcción circular en la formación.
 Singularidades y significaciones en las CCAA,
 Singularidades y significaciones de las escuelas, el PEC.
 Optimización de recursos materiales, personales, espacios, etc.

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL								
Contenedores de formación de los ciclos en el estudio de mínimos								
CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR							CF DE GRADO MEDIO	
CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO ANIMACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL	CICLO AUTOEDICIÓN	CICLO EDICIÓN WEB
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)								
Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Taller de expresión y color	Taller de expresión y color
Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas		
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)								
Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen		
Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación								
Técnica fotográfica	Técnicas de producción	Lenguaje de programación	Técnicas de ilustración	Técnicas de animación	Técnicas de comic	Técnicas 3D	Edición Tipográfica	Edición Tipográfica
	Tipografía	Fundamentos del diseño	Técnicas de producción	Dibujo de animación	Técnicas de producción	Fundamentos del diseño	Producción y edición	Taller de edición
		Técnicas 3D	Dibujo de ilustración	Lenguaje Audiovisual	Dibujo de cómic		Taller de Autoedición	Taller Multimedia
			Técnicas gráficas Tradicionales				Lenguaje de programación	
Proyectos de fotografía	Proyectos de diseño gráfico	Proyectos y producción multimedia	Proyectos de ilustración	Proyectos de animación audiovisual	Proyectos de narrativa gráfica	Proyectos gráficos audiovisuales		
Teoría Fotográfica		Interface de Usuario		Guión y estructura narrativa	Guión y estructura narrativa	Guión y estructura narrativa		
Historia de la Fotografía	Historia del Diseño gráfico	Historia del Diseño Gráfico	Historia de la imagen	Historia de la imagen	Historia de la imagen	Historia de la imagen	Historia de la imagen gráfica	Historia de la imagen gráfica
Audiovisuales	Audiovisuales	Audiovisuales	Fotografía	Fotografía	Fotografía	Fotografía	Fotografía	Fotografía
	Fotografía	Fotografía						
Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	Proyecto final	
Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas

3.6.2 Análisis y valoración

La organización vertical de los contenedores permite analizar y estudiar la especialización de cada título. La horizontalidad permite la asociación de contenedores afines y observar ejes transversales para poder establecer lecturas en los:

1- Contenedores y contenidos comunes en las enseñanzas

En los contenidos de Expresión plástica, Dibujo artístico, Sistemas de representación, Técnicas de expresión se leen los fundamentos de lenguaje como contenedor propedéutico.

2- Contenedores y contenidos comunes en los títulos adscritos

Se observa que la teoría de la imagen, los medios informáticos y la Formación y orientación laboral son transversales en todos los ciclos de la familia.

Hay contenedores de medios informáticos en muchas familias, pero al ser un instrumento tecnológico propio de la familia quedan diferenciados los contenidos asociados.

Se comprueban los contenedores en ciclos de diferentes Familias de nuestras enseñanzas,

- * Diseño de interiores
- * Diseño industrial
- * Artes aplicadas a la escultura
- * Artes aplicadas al muro
- * Artes del Libro
- * Cerámica
- * Indumentaria
- * Textil
- * Joyería

3- Contenedores y contenidos propios de la formación en la especialización

Los contenedores de especialidad quedan claramente diferenciados en su lectura horizontal por la significación que provoca la formación profesional especializada.

En los entornos de las humanidades y hechos culturales significativos en la especialidad, técnicas, teorías y realización y metodologías proyectuales propias de cada especialidad. La formación complementaria también se significa en función de la formación especializada.

Se valora,

1- Contenedores y contenidos comunes en las enseñanzas

Para asegurar que la transversalidad no se realice en detrimento de la calidad de la formación, se estudian los contenidos fundamentales del lenguaje en 19 ciclos entre las familias de nuestras enseñanzas relacionadas anteriormente, según los planes de estudio 1995.

Se observa que hay cargas lectivas diferentes. Algunas veces invertidas según la especialización del ciclo entre Dibujo artístico y Dibujo técnico. Hay ciclos que la representación volumétrica forma parte de los contenidos procedimentales del lenguaje. Hay otros ciclos que tienen contenedores distintos al Dibujo artístico y Dibujo técnico como fundamentos del lenguaje, algunos ciclos de nuestra familia unos de ellos.

Se supone que estos estudiantes en su formación anterior han alcanzado la mecánica básica del lenguaje. Saben leer escribir mediante el lenguaje visual (aunque no es siempre cierto). No obstante deben aprender a **saber leer y saber que escribir** con el lenguaje visual, la especialidad les hará practicar el género visual al que se dediquen. **“Fundamentos del lenguaje”** puede considerarse un eje troncal de transversalidad en las enseñanzas.

2- Contenedores y contenidos comunes en los títulos adscritos

Teoría de la imagen. Es el complemento teórico de Fundamentos del lenguaje a unos estudiantes para los que es importante formarse en el significado comunicativo. **Saber el significado de la representación visual,** lo que escriben. Conocer y reconocer los signos y las imágenes, saber codificar y descodificar conceptualmente, saber las leyes de la percepción visual, etc.

La Formación y orientación laboral es un contenedor de legislación y orientación laboral afín a todos los ciclos de la familia.

Medios informáticos. Hardware, software, transportabilidad, archivos, pregunta-respuesta, etc. Tiene aspectos afines a la familia. Aunque debe conceptualizarse como herramienta instrumental en la realización proyectual de las diferentes especialidades de la familia.

3- Contenedores y contenidos propios de la formación en la especialización.

Contenedores propios de cada ciclo. Corresponde a la propia especialización de cada perfil profesional y formativo. La lectura horizontal permite visualizar contenedores afines en algunos contenidos asociados. De manera diversificada y no de manera biunívoca. Ni en todos los ciclos, ni todos en los mismos contenedores.

Algunos pueden ser susceptibles a certificaciones de validez en las Administraciones educativas de las diferentes CCAA.

Se concluye,

Contenedores y contenidos transversales en las enseñanzas

Los “**Fundamentos del Lenguaje**” debe desarrollar contenidos propedéuticos del lenguaje visual propios de nuestras enseñanzas.

El desarrollo curricular debe estar basado en estos contenidos y objetivos. El segundo nivel de concreción y la propia actividad docente debe adaptar estos contenidos a procedimientos diversificados. En los objetivos terminales o criterios de evaluación el estudiante tendrá las mismas capacidades.

Debe observar, percibir y representar una forma del entorno. Contextualizar un mensaje. Puede representar un encuadre fotográfico, una síntesis representativa, un dibujo al natural, una representación tridimensional mediante convenciones geométricas, etc. Sobre un soporte de papel y grafito, en una pantalla digital y sobre una tabla gráfica, con un bodegón o una escenografía compositiva y una cámara en la mano, etc. Deberá adquirir el mismo contenido del lenguaje.

No todas las Familias de nuestras enseñanzas necesitan la misma carga horaria en cada uno de los contenidos procedimentales de la representación visual, sin embargo todas necesitan instrumentos de representación y expresión visual eficiente.

Los contenidos del lenguaje visual que representan una técnica significativa para el ejercicio profesional debe estar en los contenedores y contenidos de la especialidad.

En Grado medio talleres de expresión y color.

Contenedores comunes y contenidos en la Familia

No todas las enseñanzas necesitan la contextualización teórica en esta formación del lenguaje. **Teoría de la imagen** no puede ser transversal a las enseñanzas, sí lo es a la familia. Este contenido solo vinculado a Grado superior, **no en Grado medio**.

Formación y orientación laboral, legislación afín en el mismo entorno profesional. No obstante tiene significaciones diferenciadas en distintos entornos laborales, no puede ser transversal a las enseñanzas, sí lo es a la familia.

Medios Informáticos, se entiende que aquellos instrumentos generales se introducen en esta contenedor común. Estos contenidos se asocian a la familia.

La realización proyectual debe recoger contenidos en medios informáticos que son instrumentos necesarios para la metodología proyectual de cada especialidad. Es una herramienta básica en la ejecución proyectual. En algunas especialidades de nuestra familia no es conveniente esta disociación formativa.

En el desarrollo curricular en las Administraciones consideramos oportuno que se recoja este contenido en el Modulo de Realización proyectual.

Contenedores y contenidos propios de la formación en la especialización.

Estos contenidos son propios de la especialización profesional y según se ha valorado hay fracciones o algunas unidades formativas que pueden ser motivo de transversalidad.

En una lectura de primer nivel de concreción se evidencia afinidades en algunos contenidos de ciclos de la familia aunque no en todos los ciclos, ni tampoco de manera biunívoca.

Los contenidos afines quedarán mejor establecidos según se manifieste la diversificación en los desarrollos curriculares posteriores.

3.7 CONSTRUCCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN. MARCO DE REFERENCIA

Establecidos los contenedores se estudia y valora una estructura de programación que permita,

- 1- Establecer contenidos de formación mínima actualizados y en el marco de necesidades estudiadas.
- 2- Valorar las ventajas e inconvenientes de los contenidos en la práctica docente actual. Algunos de ellos ya adecuados en la propia práctica docente, aunque no en la legislada.
- 3- Programar con viabilidad de significar realidades territoriales en las CCAA
- 4- Programar con viabilidad de significar realidades en las propias escuelas.
- 5- Posibilitar la dinamización formativa y el PEC.
- 6- Permitir las pasarelas contempladas en los nuevos Planes de Convergencia Europea.
- 7- Propiciar la formación circular y el reciclaje profesional actualizable.
- 8- Valorar la actualización en un entorno cambiante.
- 9- Asegurar los mínimos formativos necesarios para una calidad en la formación de nuestros estudiantes y garantizar un perfil adecuado a las competencias profesionales y a los objetivos establecidos.

3.7.1 Marco de referencia

Real Decreto 596/2007,

Capítulo VIII, artículo 23. Convalidaciones de módulos formativos.

Capítulo V, Acceso y admisión, Artículo 14, Requisitos de acceso a las enseñanzas de profesionales de artes plásticas y diseño.

LOE, Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

CAPÍTULO II La organización de las enseñanzas y el aprendizaje a lo largo de la vida, Artículo 5. El aprendizaje a lo largo de la vida

1. *Todas las personas deben tener la posibilidad de formarse a lo largo de la vida, dentro y fuera del sistema educativo, con el fin de adquirir, actualizar, completar y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades, aptitudes y competencias para su desarrollo personal y profesional.*
2. *El sistema educativo tiene como principio básico propiciar la educación permanente. A tal efecto, preparará a los alumnos para aprender por sí mismos y facilitará a las personas*

adultas su incorporación a las distintas enseñanzas, favoreciendo la conciliación del aprendizaje con otras responsabilidades y actividades.

- 3. Para garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, las diferentes Administraciones públicas identificarán nuevas competencias y facilitarán la formación requerida para su adquisición.*
- 4. Asimismo, corresponde a las Administraciones públicas promover, ofertas de aprendizaje flexibles que permitan la adquisición de competencias básicas y, en su caso, las correspondientes titulaciones, a aquellos jóvenes y adultos que abandonaron el sistema educativo sin ninguna titulación.*
- 5. El sistema educativo debe facilitar y las Administraciones públicas deben promover que toda la población llegue a alcanzar una formación de educación secundaria postobligatoria o equivalente.*
- 6. Corresponde a las Administraciones públicas facilitar el acceso a la información y a la orientación sobre las ofertas de aprendizaje permanente y las posibilidades de acceso a las mismas.*

CAPÍTULO II, *Autonomía de los centros*, Artículo 120, Disposiciones generales.

- 1. Los centros dispondrán de autonomía pedagógica, de organización y de gestión en el marco de la legislación vigente y en los términos recogidos en la presente Ley y en las normas que la desarrollen.*
- 2. Los centros docentes dispondrán de autonomía para elaborar, aprobar y ejecutar un proyecto educativo y un proyecto de gestión, así como las normas de organización y funcionamiento del centro.*
- 3. Las Administraciones educativas favorecerán la autonomía de los centros de forma que sus recursos económicos, materiales y humanos puedan adecuarse a los planes de trabajo y organización que elaboren, BOE núm. 106 Jueves 4 mayo 2006 17189 una vez que sean convenientemente evaluados y valorados.*
- 4. Los centros, en el ejercicio de su autonomía, pueden adoptar experimentaciones, planes de trabajo, formas de organización o ampliación del horario escolar en los términos que establezcan las Administraciones educativas, sin que, en ningún caso, se impongan aportaciones a las familias ni exigencias para las Administraciones educativas.*
- 5. Cuando estas experimentaciones, planes de trabajo o formas de organización puedan afectar a la obtención de títulos académicos o profesionales, deberán ser autorizados expresamente por el Gobierno.*

3.8 PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN. ESTRUCTURA

3.8.1 Contenedores

Se define el MÓDULO como: unidad máxima de programación, las horas lectivas y créditos ECTS se asignan al Modulo.

Los módulos es la unidad mayor, en todo el lenguaje normativo esta unidad es la que es susceptible a la aplicación de la programación.

En la programación que se propone los “módulos” contienen una o más agrupaciones de contenidos diferenciables **MATERIAS**. La suma de estos contenidos estructura y garantizan el perfil de la formación y su competencia profesional. Así como el desarrollo curricular del primer nivel de concreción en los mínimos.

Las MATERIAS permiten una dinamización en la formación sin ningún detrimento formativo.

Objetivos que se valoran,

No se establecen agravios comparativos en esta significación y/o dinamización en los créditos de transferencia europea.

- * Hacen frente a las necesidades de futuro sin necesidad de legislar cada actualización.
- * Hacer posible la dinamización formativa. Agrupar, fraccionar, añadir, diversificar. La suma de esta programación contempla el perfil formativo de cada especialidad.
- * Hacen posible la viabilidad de esta idea en cada nivel de concreción curricular.
- * Contemplan singularidades en la actualidad profesional territorial.
- * Proponen significar el Proyecto Educativo de Centro.
- * Optimizan recursos propios de cada escuela en espacios, materiales i perfiles profesionales del personal docente, créditos de libre elección Estudios Superiores de Diseño, etc.
- * Favorecen las convalidaciones en los contenidos comunes.
- * Favorecen la transversalidad entre ciclos de una familia.
- * Proponen la posibilidad de actualizarse. Proyecto de futuro.

No sólo se mueven físicamente los estudiantes. Contempla una “**idea**”, **la dinamización formativa** en favor de un enriquecimiento y de la calidad de la formación.

3.8.2 Módulos, asociaciones de contenidos en materias y asignación de horas de presencialidad y créditos ECTS

- 1- Se establecen definitivamente las MATERIAS de contenidos formativos en cada MÓDULO, se agrupan en función de la viabilidad formativa actual y el perfil profesional.
Ver tablas de la página 38 a la 46.
- 2- Se estudia y establecen criterios en la asignación de los créditos ECTS en cada módulo.
Ver capítulo 3.8.3, página 47
- 3- Se estudia y establecen criterios en la asignación horaria de presencialidad en cada módulo.
Ver estudio de cargas horarias en capítulo 3.8.4, 3.8.5 y 3.8.6, página 50.

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO FOTOGRAFÍA					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO ANIMACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRAFICA AUDIOVISUAL
Este módulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	135	7	Técnica fotográfica						
	Realización proyectual	335	20	Proyectos de fotografía						
	Historia y teorías	90	6	Teoría de la fotografía						
				Historia de la Fotografía						
	Técnicas Complementarias	135	7	Audiovisuales						
	Proyecto integrado	45	5	Proyecto final						
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1100	65							

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO ILUSTRACIÓN						
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares						
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ANIMACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL	
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)											
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)											
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación											
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	360	18	Técnicas de ilustración							
				Producción gráfica industrial							
				Dibujo de ilustración							
				Técnicas gráficas Tradicionales							
	Realización proyectual	200	12	Proyectos de ilustración							
	Historia y teorías	45	3								
				Historia de la imagen							
Técnicas Complementarias	90	5	Fotografía								
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final								
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales								
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	63								

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO ANIMACIÓN					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACION	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	270	14	Técnicas de animación						
				Dibujo de animación						
				Lenguaje Audiovisual						
	Realización proyectual	245	15	Proyectos de animación audiovisual						
	Historia y teorías	90	6	Guión y estructura narrativa						
				Historia de la imagen						
	Técnicas Complementarias	90	5	Fotografía						
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final							
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	65							

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO CÓMIC					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO ANIMACIÓN	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	315	18	Técnicas de comic						
				Dibujo de comic						
				Producción gráfica industrial						
	Realización proyectual	200	12	Proyectos de cómic						
	Historia y teorías	90	6	Guión y estructura narrativa						
				Historia de la imagen						
	Técnicas Complementarias	90	5	Fotografía						
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final							
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	66							

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO GRÁFICO					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO ANIMACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL
Este módulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	135	7	Producción gráfica industrial						
				Tipografía						
	Realización proyectual	335	20	Proyectos de diseño gráfico						
	Historia y teorías	45	3							
				Historia del Diseño gráfico						
	Técnicas Complementarias	180	9	Audiovisuales						
				Fotografía						
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final							
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	64							

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MODULOS	Horas		MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO ANIMACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	90	5	Lenguaje de programación						
				Fundamentos del lenguaje						
	Realización proyectual	245	15	Proyectos y producción multimedia						
	Historia y teorías	90	6	Interface de Usuario						
				Historia del Diseño Gráfico						
	Técnicas Complementarias	270	14	Audiovisuales						
Fotografía										
Técnicas 3D										
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final							
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	65							

CFGs FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL					CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL					
Programación primer nivel de concreción de mínimos					Agrupaciones de contenidos en desarrollo de mínimos curriculares					
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO FOTOGRAFÍA	CICLO GRÁFICO	CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA	CICLO ILUSTRACIÓN	CICLO CÓMIC	CICLO GRÁFICA ANIMACIÓN
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS , PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
COMUN	Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color	Talleres de Lenguaje y color
				Forma Espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas	Forma-espacio y sistemas
Módulos comunes en la FAMILIA, PASARELA (Nuevos Planes convergencia Europea)										
FAMILIA	Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
	Tecnología	90	5	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos	Medios informáticos
	Derecho Laboral	45	3	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación										
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	180	9	Infografía 3D						
				Fundamentos del lenguaje						
	Realización proyectual	335	20	Proyectos gráficos audiovisuales						
	Historia y teorías	90	6	Historia de la imagen						
				Guión y estructura narrativa						
	Técnicas Complementarias	90	5	Fotografía						
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final							
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales							
TOTALES DE MÍNIMOS		1.100	65							

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL						
CICLO DE AUTOEDICIÓN						
Programación primer nivel de concreción de mínimos						
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO AUTOEDICION	CICLO EDICION WEB
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS						
COMUN	Taller de lenguaje	90		Taller de expresión y color.	←	Taller de expresión y color.
	Módulos comunes en la FAMILIA					
FAMILIA	Medios tecnológicos	90		Medios informáticos	←	Medios informáticos
	Entorno Laboral	45		FOL	←	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación						
	Técnicas propias de la especialidad	360		Edición Tipográfica	←	Edición Tipográfica
				Taller de edición		Taller de edición web
				Producción y Edición		Taller Edición Multimedia
	Historia y teorías	45		Historia de la imagen gráfica		Historia de la imagen gráfica
	Técnicas Complementarias	90		Fotografía		Fotografía
	Proyecto integrado	40		Proyecto final		Proyecto final
Prácticas laborales	120	Prácticas	Prácticas			
TOTALES DE MÍNIMOS		880				

CFGS FAMILIA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL						
						CICLO EDICIÓN WEB
Programación primer nivel de concreción de mínimos						
TIPO	MÓDULOS	Horas		MATERIAS	CICLO EDICIÓN WEB	CICLO AUTOEDICIÓN
Este modulo se considera troncal a las ENSEÑANZAS						
COMUN	Taller de lenguaje	90		Taller de expresión y color.	←	Taller de expresión y color.
	Módulos comunes en la FAMILIA					
FAMILIA	Medios tecnológicos	90		Medios informáticos	←	Medios informáticos
	Entorno Laboral	45		FOL	←	FOL
Se caracterizan por la ESPECIALIZACIÓN profesional de la formación						
ESPECIALIDAD	Técnicas propias de la especialidad	360		Edición Tipográfica	←	Edición Tipográfica
				Taller de edición web		Taller de edición
				Taller Edición multimedia		Producción y Edición
				Lenguaje de programación		
	Historia y teorías	45		Historia de la imagen gráfica		Historia de la imagen
	Técnicas Complementarias	90		Fotografía		Fotografía
	Proyecto integrado	40		Proyecto final		Proyecto final
Prácticas laborales	120	Prácticas	Prácticas			
TOTALES DE MÍNIMOS		880				

3.8.3 estudio y criterios de aplicación en créditos ECTS (European Credit Transfer System)

Tipo de actividad docente en la carga horaria presencial

La relación total entre presencialidad y tiempo de dedicación del estudiante está determinada por asignación normativa. 2000h. presenciales, 3000h. Créditos ECTS, (25h asignadas al crédito ECTS) o 2000h. presenciales, 3600h. créditos ECTS (30h. asignadas al crédito ECTS)

En los mínimos de esta Familia se establece el porcentaje de créditos ECTS en función (hipótesis) del tipo de actividad docente propia de nuestras enseñanzas y según el perfil de contenidos (materias) asociados a cada Módulo.

Para la aplicación de créditos ECTS se recoge el porcentaje en 25h. crédito ECTS. Por considerar que 3000h. representan una dedicación total de los estudios, alrededor, de 45h. a la semana.

ACTIVIDAD EN LA DOCENCIA PRESENCIAL		
<i>Lecture</i>	Exposición contenidos	exposición de contenidos mediante presentación y/o explicación del profesor/a
<i>Seminar</i>	Seminario	basado en contribuciones de los estudiantes
<i>Workshop</i>	Taller	supervisado por donde los estudiantes trabajan en tareas individuales y reciben asistencia y guía necesaria
<i>Problem</i>	Problema	Resolución de problemas con alternativas de solución. El estudiante aprende a resolver problemas de la profesión mediante el desarrollo de una actividad más larga.
<i>Presentation of Team work</i>	Presentaciones	Exposición de ejercicios asignados a un grupo de estudiantes. Trabajo cooperativo
<i>Practical</i>	Prácticas	Estudios, análisis, diagnósticos, etc. en el aula
<i>Laboratory</i>	Laboratorio	Actividades desarrolladas en espacios especiales con equipamiento especializado.
<i>Tutorial</i>	Tutorías	Tutoría con objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en una actividad.

Crterios de aplicacin crditos ECTS con relacin a la docencia presencial

Si se aplica el crdito ECTS de 25h. la relacin porcentual total entre presencialidad y dedicacin supone el 1,5. El porcentaje total que debe aplicarse no puede ser superior. Por esta razn se contempla relaciones de porcentajes cercanos en los criterios que se establecen. Se diferencia en funcin de que el tipo de docencia establece la carga de dedicacin del estudiante.

El tipo de actividad docente repercute en la carga de dedicacin del estudiante. Parece razonable que las enseanzas relacionadas con una carga de actividades de contenidos procedimentales y profesionales conlleven dedicacin de trabajo para el estudiante. Esta carga se contempla en la relacin que se establece entre presencialidad y dedicacin en la normativa, no obstante en los Mdulos cuya actividad docente clave se fundamenta en el taller, la prctica y la tutora algunas veces el aprendizaje fuera del aula es imposible o no es de gran utilidad.

LOS CRITERIOS PORCENTUALES DE DEDICACION SEGUN ACTIVIDAD DOCENTE		%	DEDICACION DEL ALUMNO
Exposicin contenidos	exposicin de contenidos mediante presentacin y/o explicacin del profesor/a	1,5	Búsqueda de informacin, estudio, trabajo fuera del aula, biblioteca, etc.
Seminario	basado en contribuciones de los estudiantes	1,5	Búsqueda de informacin, estudio, trabajo fuera del aula, biblioteca, etc.
Taller	supervisado por donde los estudiantes trabajan en tareas individuales y reciben asistencia y gua necesaria	1,25	Actividades basadas en la presencialidad.
Problema	Resolucin de problemas con alternativas de solucin. El estudiante aprende a resolver problemas de la profesin mediante el desarrollo de una actividad ms larga.	1,5	Actividades que conllevan una extensin fuera del aula del problema planteado
Presentaciones	Exposicin de ejercicios asignados a un grupo de estudiantes. Trabajo cooperativo	1,5	Búsqueda de informacin, estudio, trabajo fuera del aula, biblioteca, coordinacin, etc.
Practicas	Estudios, anlisis, diagnsticos, etc. en el aula	1,25	Actividades basadas en la presencialidad.
Laboratorio	Actividades desarrolladas en espacios especiales con equipamiento especializado.	1,25	Actividades basadas en la presencialidad.
Tutoras	Tutora con objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en una actividad.	1,5	Actividades que conllevan una extensin en trabajo autnomo

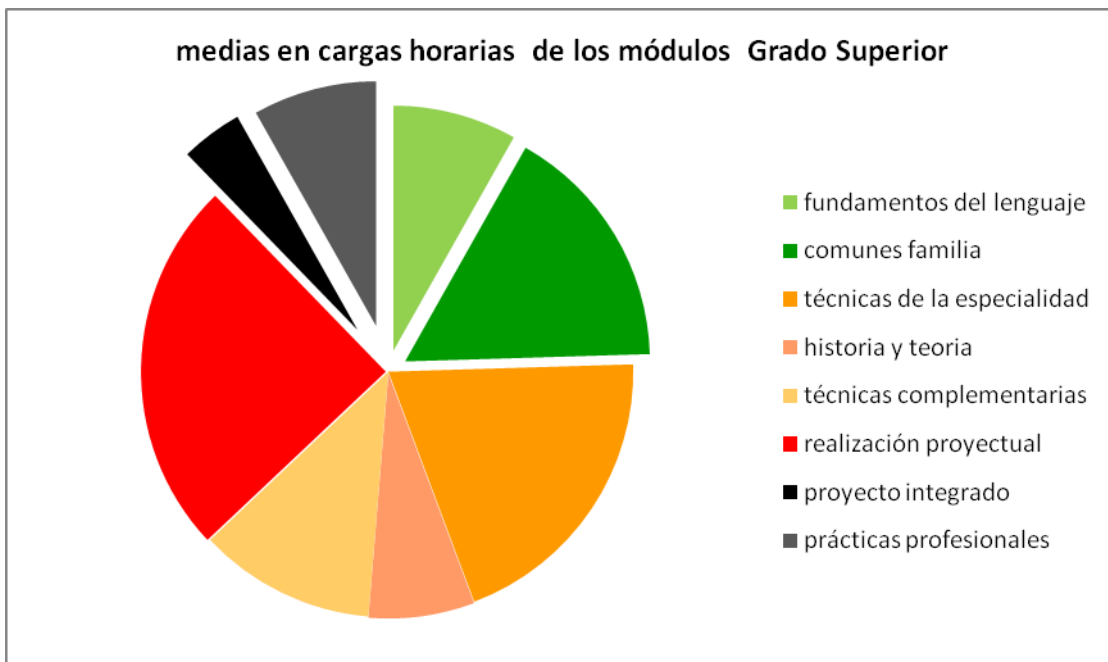
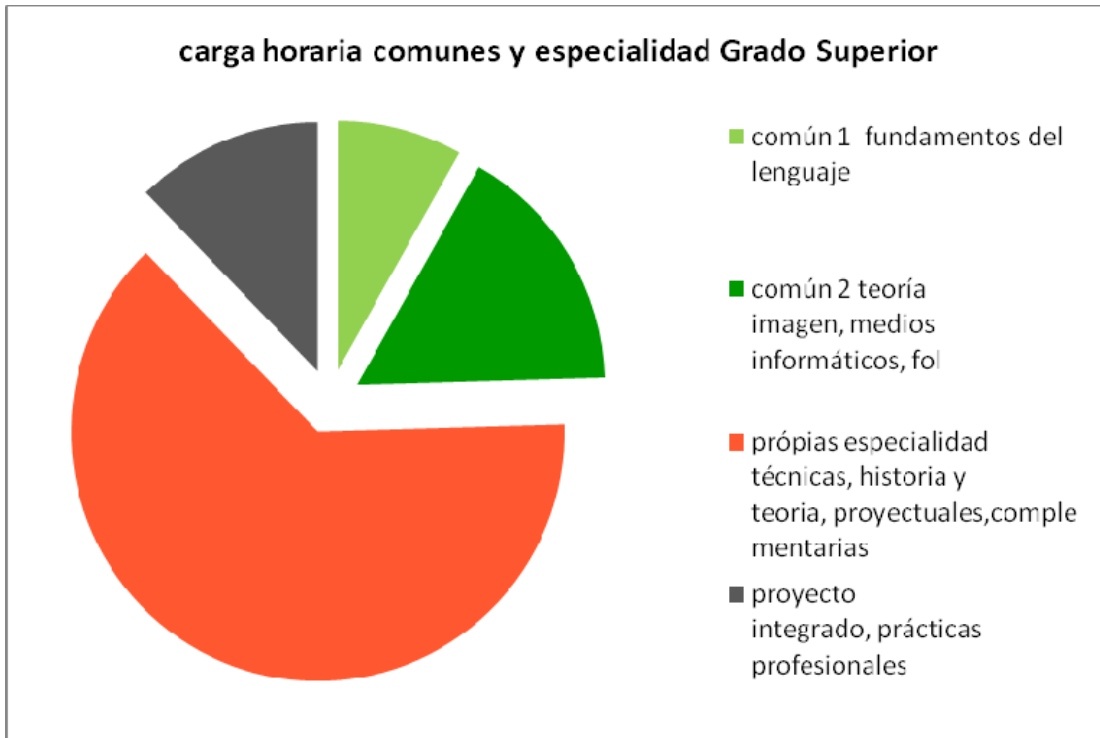
Criterios de aplicación de ECTS en los módulos de la familia

Debe considerarse que al estar determinadas las horas totales de presencialidad y los créditos ECTS totales se ha asignado primero la carga de presencialidad horaria. Facilita la racionalización en las horas necesarias que se establecen por cada Modulo y grupo de contenidos asociados. Esto permite observar la construcción formativa acorde con la especialización y sus competencias formativas y profesionales.

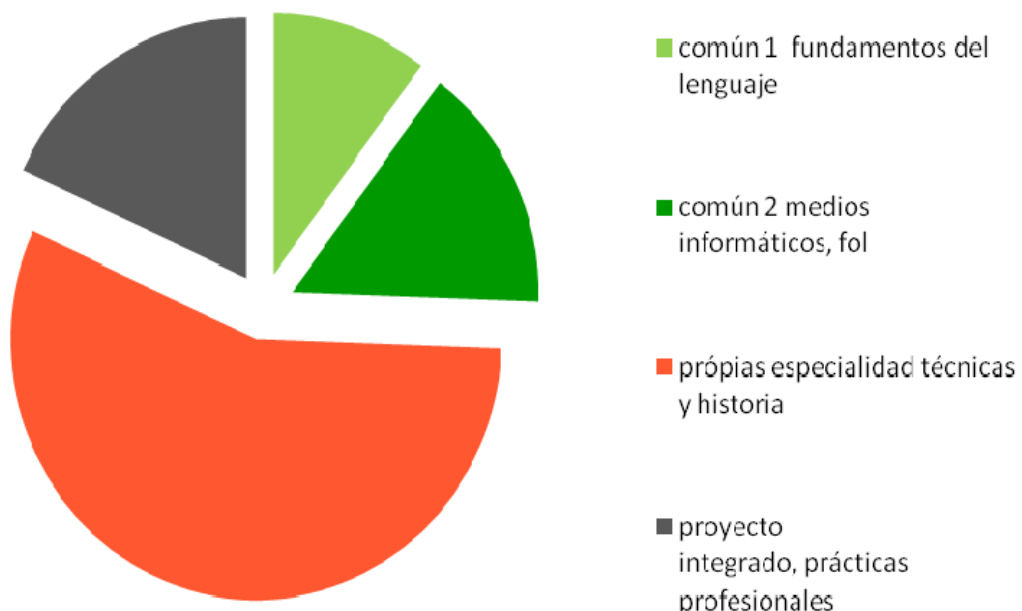
MODULOS	ACTIVIDAD DOCENTE CLAVE	%	Aplicación de porcentajes según horas de presencialidad de cada Modulo
Fundamentos del lenguaje	Taller, prácticas, laboratorio, tutorial	1,25	$\frac{\text{Horas de presencialidad} \times \%}{25 \text{ (horas crédito ECTS)}}$ <p>Ejemplo: (Fundamentos del lenguaje)</p> $135 \times 1,25 = 168,75$ $168,75 : 25 = 6,75 \quad \mathbf{7 \text{ créditos ECTS asignados}}$
Teoría del lenguaje	Exposición de contenidos, Seminario, Presentaciones	1,5	
Tecnología	Practicass	1,25	
Derecho laboral	Exposición de contenidos, presentaciones, seminario	1,5	
Técnicas propias de la especialidad	Taller, prácticas, laboratorio, tutorial	1,25	
Historia y teoría	Exposiciones de contenidos, Seminario, Presentaciones	1,5	
Realización proyectual	Problema, Taller, prácticas, laboratorio, tutorial	1,5	
Técnicas complementarias	Taller, practicas, tutorial	1,25	
Proyecto integrado	Problema, tutorial	3	

3.8.4 estudio y criterios de aplicación en horas de presencialidad

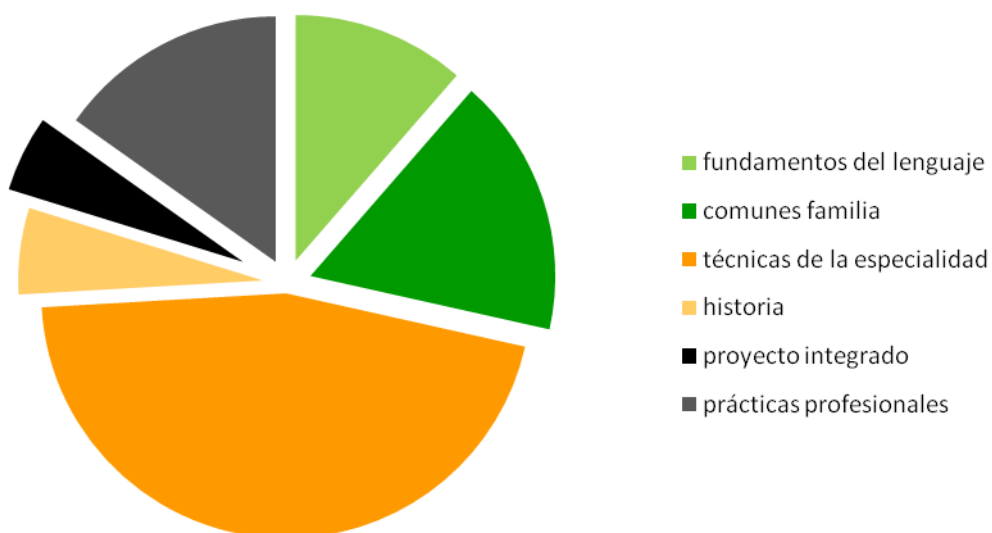
Visualización de las cargas formativas. La transversalidad de módulos comunes a las enseñanzas y a la familia y las de especialización



carga horaria comunes y especialidad Grado Medio



cargas horarias de cada módulo Grado Medio

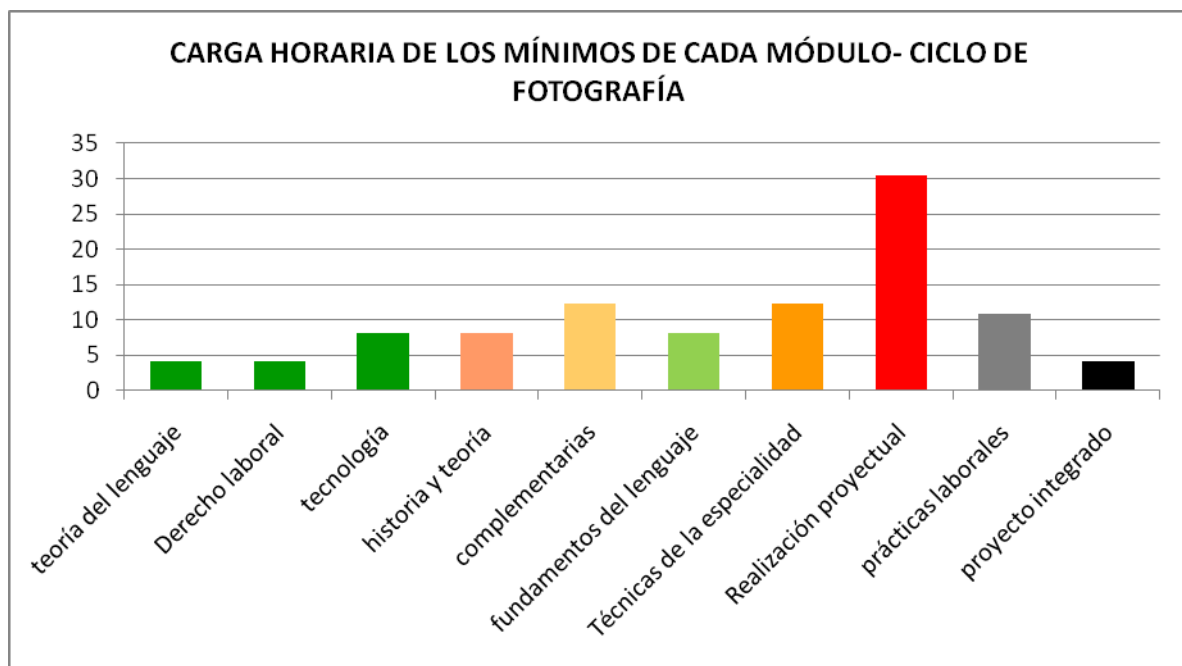


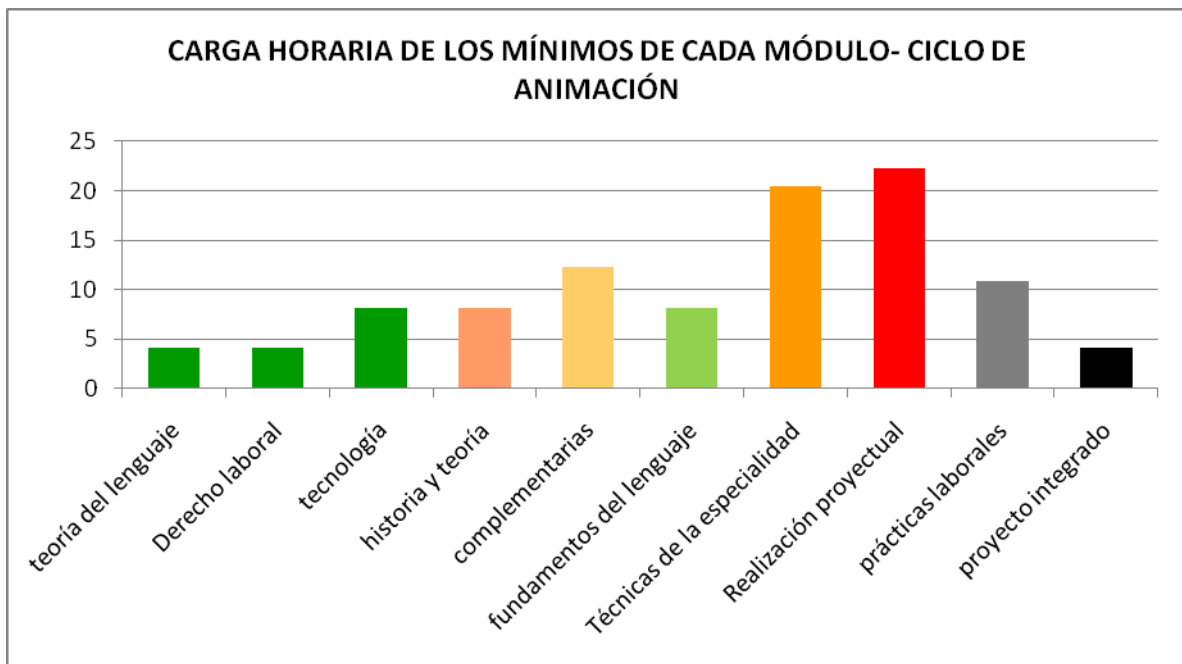
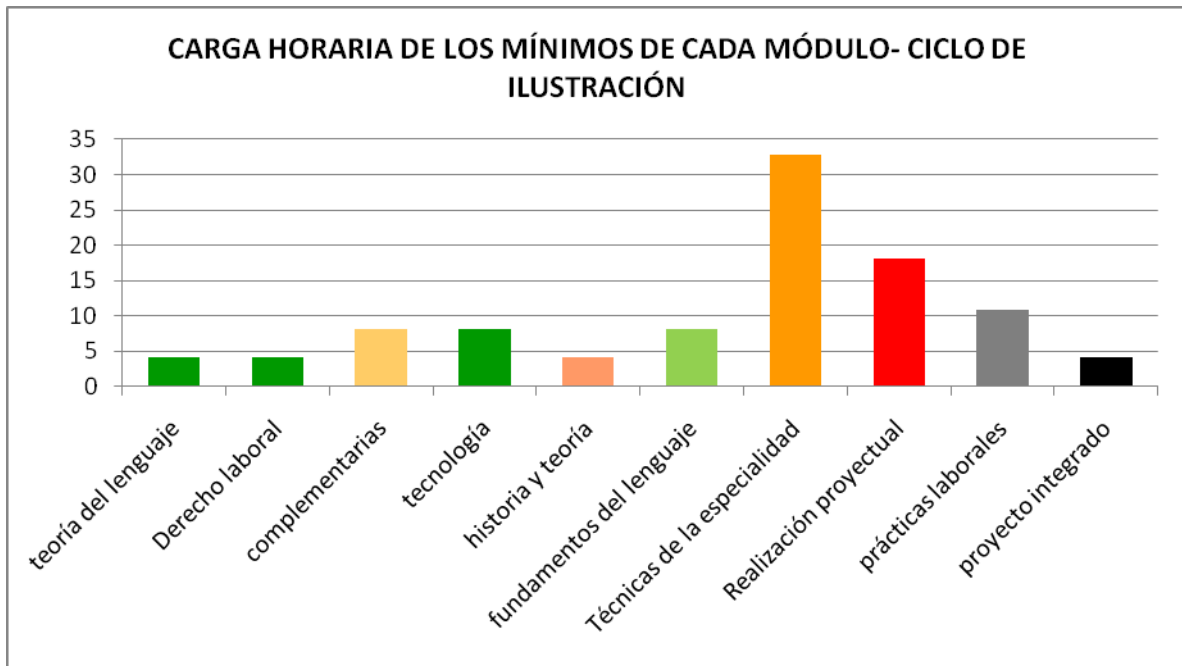
3.8.5 Estudio y ajuste de la presencialidad en cada módulo por asociación de los contenidos en las materias.

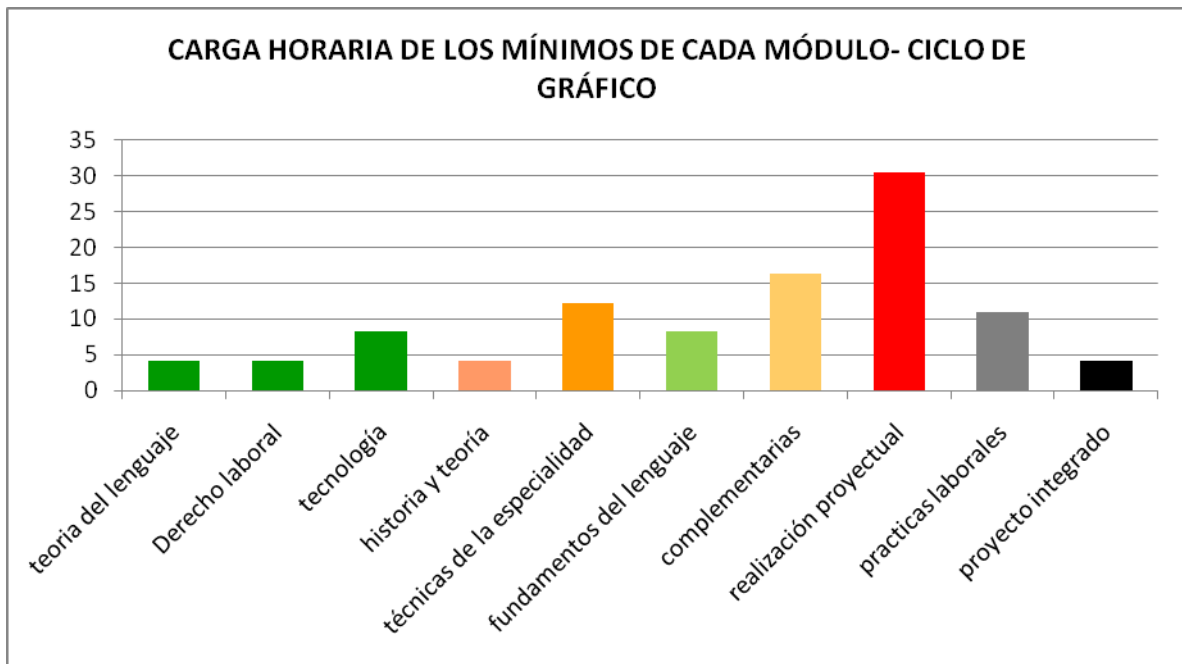
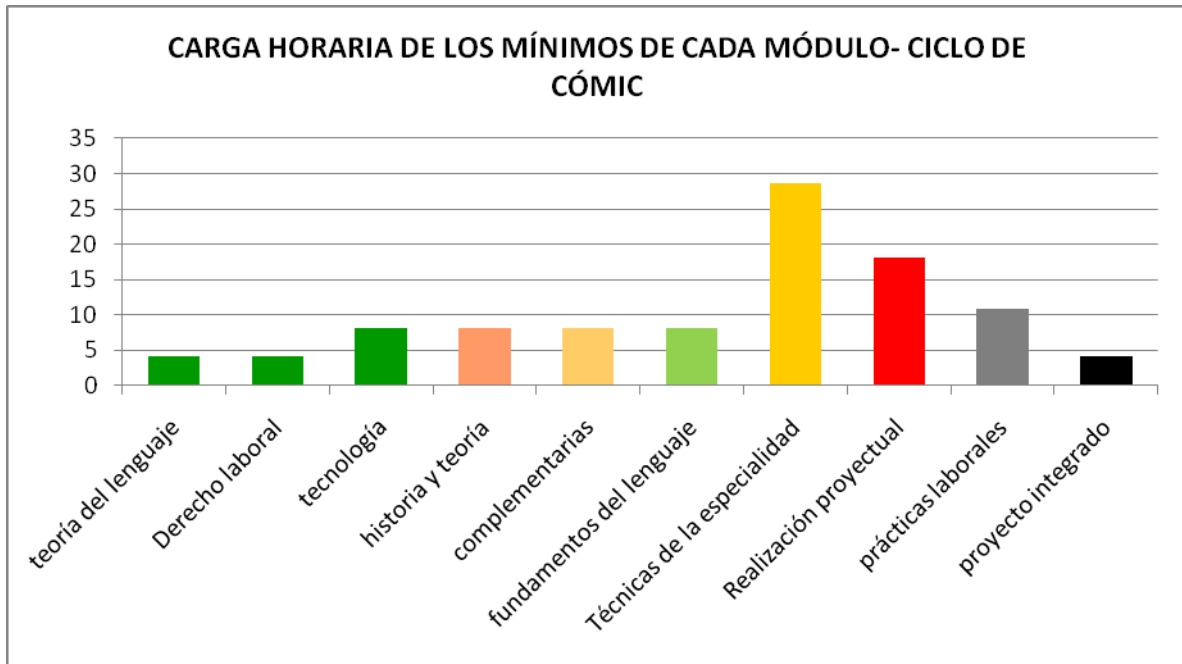
La carga horaria en la presencialidad de los MODULOS se determina por el perfil formativo y la asociación de contenidos (MATERIAS) en cada uno de los Ciclos. Asimismo, esta asignación se plantea acorde a la competencia profesional.

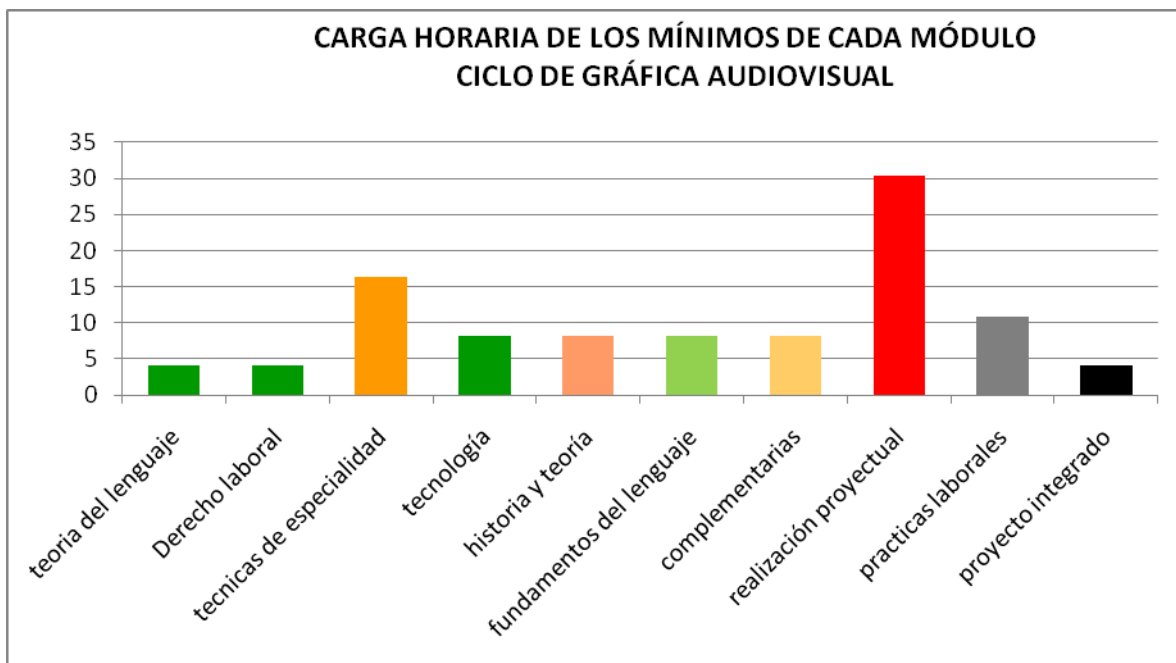
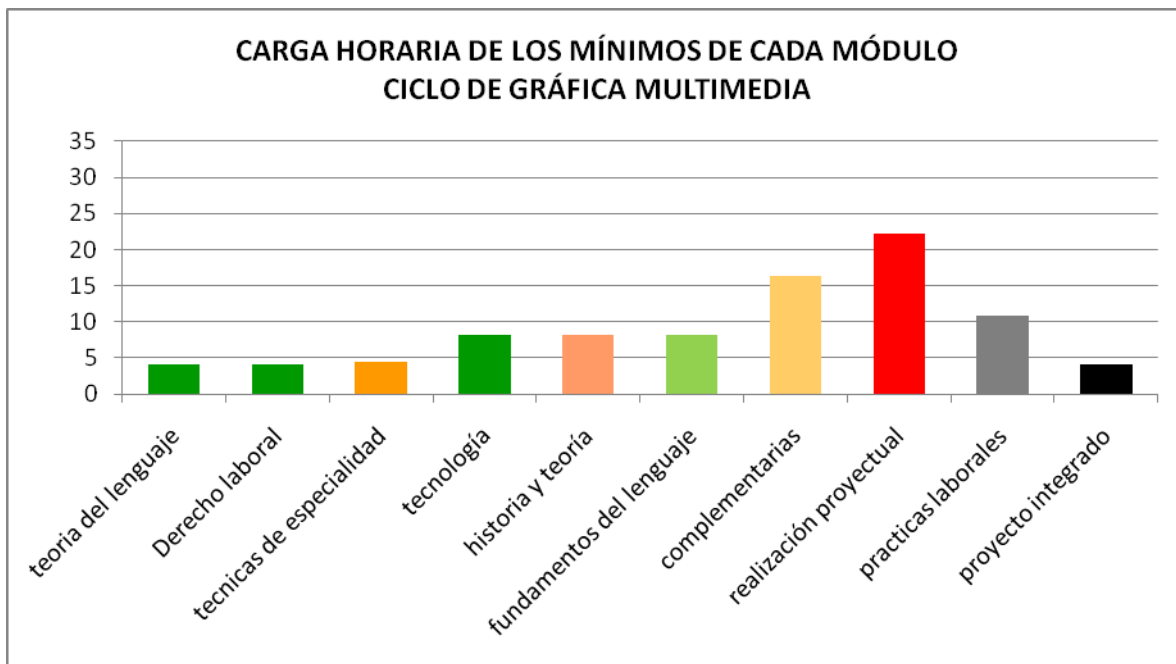
3.8.6 Gráficas de presencialidad definitivas

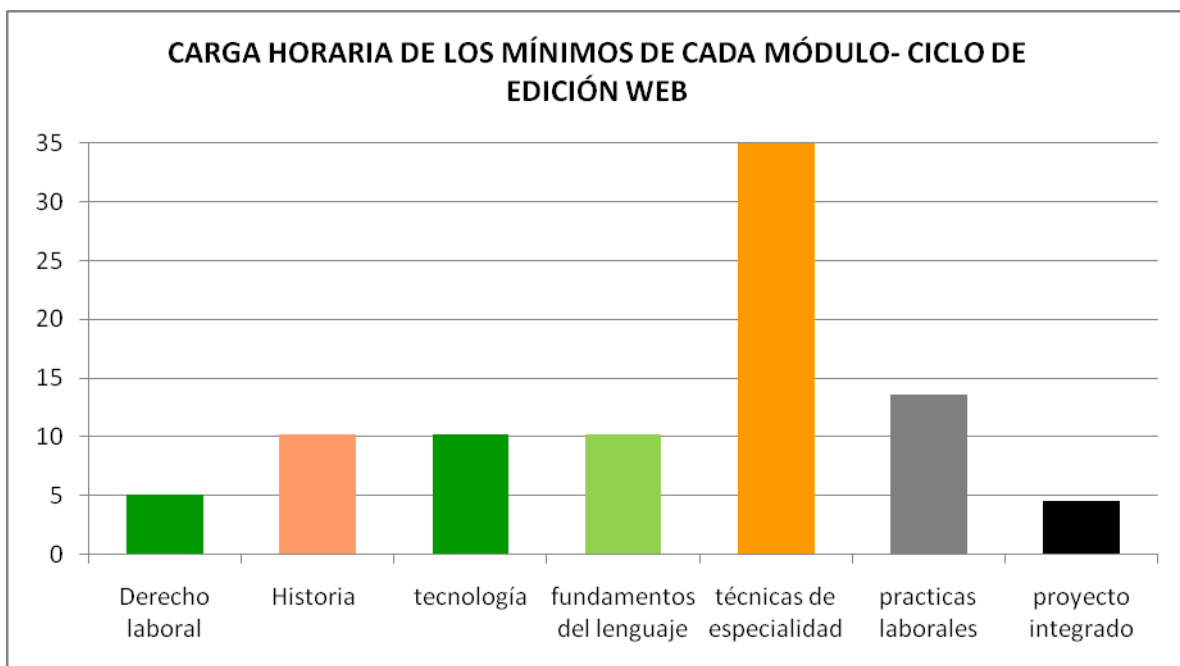
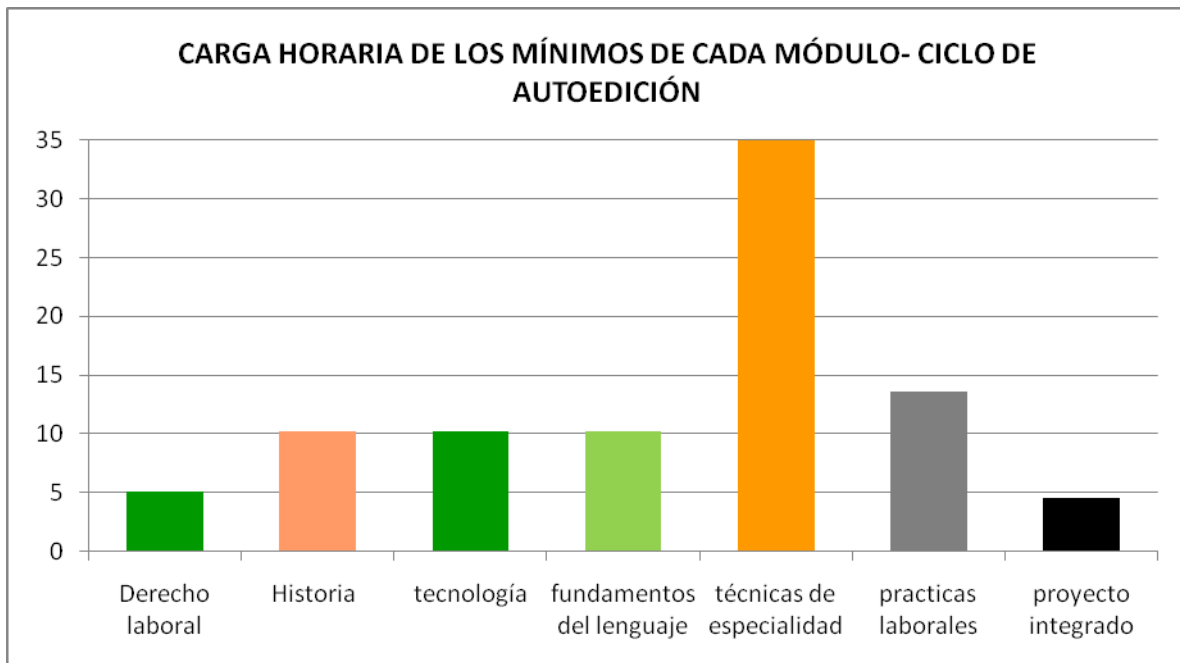
La visualización de las gráficas permite correcciones en una lectura racional de cargas de formación en cada una de las especialidades. Una vez realizado el estudio se valoran las diferencias que se observan entre ciclos, la racionalización de estas diferencias acorde a sus perfiles profesionales, la tipología formativa que determina cada especialidad, etc. Se ajusta, se corrige y se determina la carga presencial en cada Ciclo.











4 ANEXOS DESARROLLO CURRÍCULAR

Índice

Ciclo Fotografía		59
Perfil Profesional	59	
Objetivos de ciclo	61	
Programación	62	
Ciclo Ilustración		76
Perfil Profesional	76	
Objetivos de ciclo	78	
Programación	79	
Ciclo Animación		95
Perfil Profesional	95	
Objetivos de ciclo	97	
Programación	98	
Ciclo Cómic		114
Perfil Profesional	114	
Objetivos de ciclo	116	
Programación	117	
Ciclo Gráfica		134
Perfil Profesional	134	
Objetivos de ciclo	136	
Programación	137	
Ciclo Gráfica multimedia		153
Perfil Profesional	153	
Objetivos de ciclo	155	
Programación	156	
Ciclo Gráfica audiovisual		173
Perfil Profesional	173	
Objetivos de ciclo	175	
Programación	176	
Ciclo Autoedición		191
Perfil Profesional	191	
Objetivos de ciclo	193	
Programación	194	
Ciclo Edición web		206
Perfil Profesional	206	
Objetivos de ciclo	208	
Programación	209	

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN FOTOGRAFÍA

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

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

Planificar la realización del proyecto mediante la definición formal, funcional, estética y técnica.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar la resolución del mismo, acorde a los objetivos comunicativos y expresivos.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Identificar el encargo fotográfico atendiendo a especificaciones previamente determinadas.
- 2- Analizar documentos y materiales de referencia del proyecto.
- 3- Proponer ideas y soluciones para los distintos trabajos fotográficos.
- 4- Dotar al mensaje fotográfico de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos.
- 5- Realizar el proyecto fotográfico atendiendo al medio en que se incorpore y dotarlo de elementos comunicativos eficientes.
- 6- Realizar el proyecto fotográfico utilizando algunas de las múltiples técnicas y formatos. Así como definirlo según los diferentes procesos y estilos artísticos.
- 7- Desarrollar todo el proceso fotográfico del proyecto. Realización, procesado, post-producción y presentación.
- 8- Reconocer las especificaciones y cuidado del material profesional.
- 9- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la actividad profesional.

ÁMBITO PROFESIONAL

Desarrolla su actividad como profesional autónomo o en colaboración con otro profesional, interpretando mediante la actividad fotográfica una idea o concepto destinados a su edición.

Asimismo puede desarrollar su profesión como fotógrafo dependiente de una empresa o equipo.

SECTORES PROFESIONALES

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector de la comunicación. Agencias de publicidad, estudios de diseño, de moda, prensa, editorial, etc. O en empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

La orientación laboral de estos profesionales atiende a dos direcciones :

- * Especialista en proyectos comunicativos.
- * Proyectos propios como actividad artística libre.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Ocupación como fotógrafo o ayudante de fotografía en estas áreas o especialidades:

Fotoperiodismo. Cobertura gráfica de la información para los distintos medios de comunicación.

Reportaje social. Documentación de actos sociales y retratos.

Fotografía publicitaria. Trabajos para agencias de publicidad, estudios de diseño gráfico y bancos de imágenes.

Fotografía de moda. Encargos de diseñadores, fabricantes, distribuidores y revistas de moda.

Fotografía de arquitectura e interiorismo. Trabajos editoriales, documentación y seguimiento de obra.

Fotografía artística. Realización de obra propia para el circuito comercial del arte.

Postproducción fotográfica digital.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

FOTOGRAFÍA

- 1 Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de fotografía.

- 2 Considerar y desarrollar los procesos básicos en la realización fotográfica. Así como conocer y saber utilizar las diferentes técnicas, estilos y ámbitos fotográficos para conseguir un óptimo resultado en el trabajo profesional.

- 3 Resolver los problemas artísticos, funcionales y técnicos que se planteen en el proceso de realización del proyecto para atender i definir con eficiencia el mensaje fotográfico.

- 4 Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.

- 5 Adaptar el trabajo fotográfico en el contexto gráfico en que se encuentre la propuesta comunicativa.

- 6 Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo fotográfico e iniciarse en la búsqueda de propuestas que atiendan a la creatividad y a la calidad de la imagen.

- 7 Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material y su mantenimiento.

- 8 Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios profesionales y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

- 9 Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.

- 10 Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuadas.

CICLO FOTOGRAFÍA

MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho Laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	135	7	Técnica fotográfica
Realización proyectual	335	20	Proyectos de fotografía
Historia y teorías	90	6	Historia de la fotografía
			Teoría de la fotografía
Técnicas Complementarias	135	7	Audiovisuales
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total Horas mínimos	1.100	65	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMA ESPACIO Y SISTEMAS

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TEORÍA DE LA IMAGEN
----------------	----------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Apreciar los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
9. Herramientas de dibujo de la imagen bitman.
10. Fotografía Digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Así como diferentes posibilidades de organizar la información y los datos.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales.
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS** **135** **7** **CRÉDITOS ECTS****MATERIA** **TÉCNICA FOTOGRÁFICA****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Conocer la terminología específica del medio.
2. Proporcionar la base científica y tecnológica necesaria para los usos fotográficos.
3. Conocer las características técnicas de los equipos fotográficos.
4. Desarrollar procedimientos operativos de control técnico.
5. Adquirir conocimientos sobre tecnologías aplicadas a la reproducción e impresión de la imagen fotográfica.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Principios físicos. La Luz y la óptica.
2. Las cámaras fotográficas. Tipos y aplicaciones.
3. Fotometría.
4. Equipos y técnicas de iluminación.
5. El control técnico en la toma.
6. El procesado fotográfico. Retoque y manipulación. Técnicas y equipos.
7. Gestión de color.
8. Técnicas de reproducción e impresión.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y utilizar la terminología, los conceptos y las expresiones gráfico-matemáticas de la fotografía.
2. Manejar los equipos con dominio técnico.
3. Aplicar correctamente técnicas de procesado de la imagen fotográfica.
4. Controlar la reproducción de la imagen y del color.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	335	20	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	PROYECTOS DE LA ESPECIALIDAD
----------------	-------------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Adquirir conocimientos y destrezas para el manejo de los materiales y medios técnicos que intervienen en el proceso fotográfico.
2. Aplicar los conceptos y procedimientos del ámbito teórico en la resolución de trabajos prácticos.
3. Realizar proyectos fotográficos dentro de los distintos ámbitos de la fotografía.
4. Desarrollar las capacidades creativas y expresivas.
5. Utilizar metodologías de trabajo que permitan solucionar problemas y adquirir conocimientos de forma autónoma.
6. Analizar sus propios proyectos con criterio autocrítico.
7. Posibilitar el trabajo en equipo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proyecto fotográfico. Metodología.
2. La toma fotográfica: variables de control técnico y expresivo.
3. La medición de la luz y determinación de la exposición.
4. La iluminación natural y artificial. Luz continua y flash. Filtraje y polarización.
5. La cámara técnica.
6. Gestión de archivos. Metadatos.
7. Revelado del negativo digital. Técnicas de ajuste tonal y tratamiento de imagen.
8. Procedimientos de retoque. Corrección de color.
9. Control de la perspectiva y la forma de la imagen.
10. La edición. Selección y organización de imágenes.
11. El acabado y la presentación. Montaje y exhibición.
12. La memoria del proyecto.
13. Los ámbitos de aplicación de la fotografía. Reportaje, publicidad y moda, arte, arquitectura, paisaje, bodegón...

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Manejar los equipos fotográficos y procesar las imágenes con dominio técnico.
2. Adecuar las soluciones estéticas y creativas a los problemas planteados.
3. Saber organizar y planificar los trabajos fotográficos.
4. Realizar proyectos individuales y en equipo.
5. Organizar los elementos que serán fotografiados, tanto materiales como humanos.
6. Transmitir ideas y comunicar mensajes a través de la representación fotográfica.
7. Obtener imágenes acordes a los distintos ámbitos profesionales.
8. Mostrar autonomía y autocrítica.
9. Saber argumentar y defender las ideas propias y el trabajo realizado.
10. Utilizar en el proyecto los instrumentos tecnológicos propios a su especialidad.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
---------------------------	----	---	---------------

MATERIA	HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA
---------	---------------------------

ESPECIALIDAD PROFESORADO	
--------------------------	--

OBJETIVOS DE LA MATERIA

- 1- Conocer los periodos, tendencias y autores más relevantes de la historia de la fotografía nacional e internacional.
- 2- Analizar los orígenes de los movimientos, tendencias y autores actuales a través de su evolución histórica.
- 3- Relacionar las tendencias, autores etc. De la fotografía con los procesos históricos, sociales, artísticos y culturales de cada época.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Antecedentes y orígenes de la fotografía hasta 1850. La imagen multiplicable.
2. Consolidación y expansión de la fotografía hasta 1917. Los géneros fotográficos. La instantánea. Arte y Fotografía. Fotografía *directa*.
3. El período de entreguerras. Las vanguardias.
4. La fotografía de guerra 1936-1945 y posguerra. El documento social y la fotografía humanista.
5. Los años 50: la fotografía subjetiva.
6. Segundas vanguardias y nuevos lenguajes. Años 60 y 70.
7. Posmodernidad y fin de siglo.
8. Últimas tendencias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Analizar e interpretar el contexto histórico-artístico en el que se desarrolla la fotografía.
2. Identificar las imágenes, conocer los autores y su relación con movimientos artísticos y fotográficos.
3. Valorar críticamente las fotografías dentro de su contexto histórico.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TEORÍA DE LA FOTOGRAFÍA
----------------	--------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer los fundamentos del lenguaje fotográfico.
2. Desarrollar capacidad crítica y de razonamiento sobre su propio trabajo fotográfico y el de autores/as reconocidos/as.
3. Estudiar textos relevantes de la teoría fotográfica.
4. Adquirir conocimientos y conceptos sobre la fotografía, que les sean útiles en el proceso de creación personal y de realización de trabajos profesionales.
5. Valorar las elecciones técnicas como condicionantes del significado y la expresión de las fotografías.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La imagen fotográfica. Concepto y evolución de las teorías fotográficas.
2. Los contextos de la imagen, sus usos y funciones.
3. El valor del referente. La clasificación en géneros.
4. Los elementos de representación espacial en la fotografía.
5. La representación del tiempo y el movimiento.
6. La luz en la fotografía. Iluminación natural y artificial: criterios estéticos y funcionales.
7. El color en fotografía. Evolución y usos expresivos.
8. La Fotografía y otros medios de expresión: artes plásticas, cine, literatura...
9. Fotografía y documento.
10. Teorías estéticas y artísticas.
11. Conceptos artísticos contemporáneos. Interacciones con la Fotografía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Relacionar conceptos y expresar ideas sobre las imágenes fotográficas.
2. Desarrollar estrategias de análisis de fotografías.
3. Analizar e interpretar textos significativos de la teoría de la fotografía.
4. Comprender el lugar que ocupa la fotografía en el mundo de la comunicación y los distintos usos que el público hace de ella.
5. Valorar artística y formalmente las fotografías.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	135	7	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	----------	----------------------

MATERIA	AUDIOVISUALES
----------------	----------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen en movimiento.
3. Elaborar guiones literarios y gráficos
4. Interpretar y desarrollar proyectos audiovisuales.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos de toma y de postproducción.
2. El guión. La narrativa visual.
3. Los elementos del lenguaje audiovisual.
4. La ordenación del espacio representado.
5. La ordenación del tiempo representado.
6. El montaje.
7. La elaboración del producto audiovisual. Producción y Postproducción.
8. Escenografía, actores e iluminación.
9. El sonido.
10. Los géneros y los productos audiovisuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias de este medio.
2. Usar la terminología profesional.
3. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio audiovisual.
4. Ejecutar proyectos audiovisuales de forma idónea.
5. Valorar críticamente las imágenes audiovisuales.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN ILUSTRACIÓN

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

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

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de técnicas expresivas, formales, funcionales, estéticas y técnicas.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma optima los objetivos comunicativos y expresivos.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos del proyecto de ilustración.
- 2- Interpretar el encargo del proyecto atendiendo a especificaciones determinadas.
- 3- Analizar la documentación y el material gráfico de referencia.
- 4- Buscar en las múltiples técnicas o estilos artísticos solución a un planteamiento expresivo y/o comunicativo concreto.
- 5- Buscar en las múltiples técnicas o estilos artísticos solución a un planteamiento expresivo y/o comunicativo concreto.
- 6- Realizar el proyecto ilustrativo atendiendo al medio gráfico en que se incorpore.
- 7- Definir el proyecto ilustrativo atendiendo a especificaciones previamente planificadas.
- 8- Emplear los procesos técnicos correctos para la reproducción del original.
- 9- Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.
- 10- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la actividad profesional.

ÁMBITO PROFESIONAL

Desarrolla su actividad como profesional independiente expresando mediante ilustraciones una idea o concepto destinada a su edición.

Asimismo puede desarrollar su profesión como especialista dependiente de una empresa o institución. O en colaboración con otros profesionales, interpretando ideas que den forma final a una imagen con una técnica y estilo gráfico.

SECTORES PROFESIONALES

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicativo. Editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa y televisión, etc. Incorporado en empresas o instituciones de otros sectores que así lo requieran. O realizando proyectos propios como actividad artística libre.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Trabaja como autónomo i/o especialista en equipos de Diseño y Comunicación visual.

Organiza y supervisa la producción de ilustraciones

Crea y realiza obra original en ilustración para los campos de la ciencia, la técnica, arquitectura, moda, publicidad, diseño gráfico, editorial, prensa.

Crea y realiza libros interactivos y desplegables (Pop-ups) en tres dimensiones.

Analiza propuestas y realiza la búsqueda documental y gráfica para producciones relacionadas con la Ilustración.

Supervisa y orienta en la producción y edición de libros y revistas ilustrados.

Realiza y gestiona actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con la Ilustración.

Trabaja como especialista en la Ilustración para equipos de Diseño gráfico, Publicidad, Televisión, cine y medios Audiovisuales.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

ILUSTRACIÓN

- 1 Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, formales, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de ilustración.

- 2 Considerar y desarrollar los procesos básicos en la realización ilustrativa. Así como saber utilizar y conocer las diferentes técnicas, estilos y ámbitos creativos para conseguir un óptimo resultado en el trabajo profesional.

- 3 Resolver los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos en el proceso proyectual para atender i definir con eficacia los objetivos del proyecto.

- 4 Adaptar el trabajo ilustrativo en el contexto gráfico en que se encuentre la propuesta comunicativa.

- 5 Buscar e interpretar fuentes documentales y de referencia.

- 6 Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo

- 7 Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo en la ilustración e iniciarse en la búsqueda de propuestas que atiendan a la creatividad y calidad de la imagen.

- 8 Conocer con detalle las especificaciones técnicas del material y su mantenimiento.

- 9 Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios profesionales y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

- 10 Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.

- 11 Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.

CICLO ILUSTRACIÓN			
MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	360	18	Técnicas de ilustración
			Dibujo de ilustración
			Producción gráfica industrial
			Técnicas tradicionales
Realización proyectual	200	12	Proyectos de ilustración
Historia y teorías	45	3	Historia de la imagen
Técnicas complementarias	90	5	Fotografía
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total horas mínimos	1.100	63	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

TALLER DE LENGUAJE Y COLOR

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

TEORÍA DE LA IMAGEN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Aprender los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

10. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
11. El Sistema Operativo. Ordenador , periféricos y redes, cloud computing.
12. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
13. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
14. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
15. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
16. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
17. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
18. Herramientas de dibujo de imagen bitman.
19. Fotografía Digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
20. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
21. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

9. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
10. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
11. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Así como las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos.
12. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
13. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
14. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
15. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales.
16. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

7. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
8. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
9. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
10. Conocer los derechos de autor.
11. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
12. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

7. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
8. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
9. La seguridad y la higiene laboral.
10. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
11. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
12. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumno para,

6. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
7. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
8. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
9. Aplicar las normas de protección personal.
10. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	360	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Utilizar las distintas técnicas, procedimientos y utensilios del ilustrador.
2. Organizar el material y la documentación gráfica y visual.
3. Conocer y usar las diferentes técnicas manuales de la ilustración.
4. Conocer las técnicas utilizadas por los ilustradores en diferentes épocas y estilos.
5. Conocer y usar las técnicas mixtas y las técnicas digitales de la ilustración.
6. Actualizar las técnicas de Ilustración.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Utensilios, herramientas, materiales, técnicas y procedimientos más habituales de la Ilustración.
2. El estudio del ilustrador. Organización, conservación y mantenimiento básicos.
3. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.
4. Técnicas secas: Lápiz grafito. Lápices de color. Pastel. Pigmentos.
5. Técnicas húmedas: Tinta. Anilinas. Rotulador. Acuarela. Témpera. Acrílico.
6. Técnicas grasas: Ceras. Pastel graso. Óleo.
7. Técnicas de impresión manuales. Texturas.
8. Técnicas aditivas: collage.
9. Técnicas digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Utilizar correctamente los distintos utensilios y materiales de la ilustración.
2. Mantener los utensilios, herramientas y lugar de trabajo en condiciones idóneas para la práctica habitual de su actividad.
3. Saber archivar la documentación técnica y visual.
4. Identificar las distintas técnicas manuales y saberlas emplear adecuadamente.
5. Trabajar con orden y pulcritud y presentar los trabajos de igual modo.
6. Identificar las distintas técnicas mixtas y digitales y saberlas emplear adecuadamente.
7. Demostrar interés por las nuevas técnicas y materiales de la Ilustración.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	360	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		DIBUJO DE ILUSTRACIÓN	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
2. Resolver cuestiones y conceptos de espacio, volumen y forma.
3. Representar gráficamente la luz y el movimiento
4. Desarrollar conocimientos relativos a la Anatomía, la Perspectiva y la Composición.
5. Utilizar estos conocimientos en la resolución gráfica de la forma y del espacio en el dibujo de ilustración.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual
7. Desarrollar pautas de estilo personales.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El apunte del natural. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes.
2. La Figura humana. El modelo estático y en movimiento.
3. La luz. El Claroscuro. La iluminación. Luces, sombras y reflejos. La atmósfera.
4. Anatomía humana y animal. La expresión facial de las emociones.
5. El espacio.
6. Composición del espacio. Volúmenes y vacíos.
7. Interpretación de la forma. El estilo.
8. Recursos expresivos. El Dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los recursos gráficos del Dibujo para comunicar y expresar formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas y cuerpos en movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar la figura humana y su entorno
5. Utilizar adecuadamente métodos de composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos en el dibujo de ilustración.
6. Dibujar formas y objetos de retentiva y de memoria.
7. Aplicar pautas de estilo propias al Dibujo
8. Conocer e identificar técnica y conceptualmente el Dibujo de creadores de diferentes épocas y estilos.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	360	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		TÉCNICAS GRÁFICAS TRADICIONALES	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Entender las técnicas de estampación como formas de expresión artística para ampliar las posibilidades de generar distintos tipos de imágenes.
2. Valorar y desarrollar los recursos técnicos y expresivos propios del grabado.
3. Conocer y utilizar diferentes técnicas de grabado como recurso técnico y expresivo así como comprender la transferencia de la imagen en los procesos de impresión.
4. Desarrollar la sensibilidad y la creatividad.
5. Conocer las herramientas, útiles y materiales del grabado y la impresión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El grabado como forma de expresión.
2. Técnicas y sistemas de estampación.
3. Prensas, útiles y materiales.
4. El papel, las tintas, los soportes y los materiales del grabado e impresión.
5. Materiales y procedimientos no-tóxicos en la práctica de las técnicas de estampación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Plantear imágenes para una técnica de grabado concreta.
2. Comprender el valor expresivo del grabado y su posible aplicación en la ilustración.
3. Conocer y aplicar correctamente técnicas, materiales y recursos en la elaboración de una estampa.
4. Conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales.
5. Conocer y saber utilizar correctamente los diferentes útiles y materiales del grabado y la impresión.
6. Valorar la importancia de los materiales y procedimientos no tóxicos y primar su utilización.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	360	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PRODUCCIÓN GRÁFICA INDUSTRIAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Diferenciar adecuadamente cada uno de los distintos tipos de originales, teniendo en cuenta procesos y factores que intervienen en la reproducción.
2. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
3. Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
4. Conocer y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial. Elegir el sistema de impresión más adecuado para cada proyecto.
5. Estudiar y saber elegir los soportes gráficos.
6. Lograr la optimización de todos los elementos que intervienen en un proyecto. Adquirir sensibilidad sostenible.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
2. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
3. Soportes de impresión.
4. Sistemas de impresión. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Valorar y diferenciar los originales, la preparación, la reproducción y los resultados.
3. Configurar correctamente el original para imprenta.
4. Reconocer los distintos tipos de impresos y elegir el sistema de impresión más adecuado.
5. Elegir correctamente el soporte de impresión.
6. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en un proyecto gráfico impreso.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	200	12	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Integrar los conocimientos y técnicas a fin de dar la solución más idónea a cada encargo.
2. Saber interpretar un encargo profesional.
3. Saber utilizar la documentación en los proyectos de ilustración.
4. Realizar proyectos de ilustración conciliando los intereses del encargo con las soluciones más creativas e innovadoras.
5. Conocer el proceso de realización del original.
6. Realizar proyectos de ilustración en cada uno de los ámbitos profesionales y conocer sus variantes.
7. Adaptar la ilustración en el texto i/o contexto donde va a ser insertada.
8. Conocer las relaciones entre imagen y texto.
9. Saber presentar los originales.
10. Argumentar el trabajo presentado.
11. Desarrollar la capacidad de autocritica hacia el trabajo propio y el de los demás.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proyecto. Proceso de creación y realización. Pautas de diseño.
2. El encargo profesional. Comprensión e interpretación.
3. La documentación. Fuentes y archivos.
4. La Ilustración Técnica. La ilustración en los ámbitos de la Ciencia, Medicina, Botánica, Zoología, Anatomía, Arquitectura, Escenografía, Diseño Industrial, etc.
5. Primeras ideas. Pruebas técnicas. Composición. El Original.
6. La Ilustración Editorial. Literatura en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos.
7. La Ilustración Publicitaria e Informativa.
8. La ilustración Tridimensional. Ingeniería del papel.
9. Imagen y texto. Maquetación
10. El Portfolio profesional. Presentación de la obra.
11. Pautas y normas para su reproducción.
12. La memoria del trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Interpretar correctamente un encargo profesional.
2. Emplear adecuadamente los diferentes conocimientos y técnicas en cada caso, según la naturaleza del encargo.
3. Saber buscar y utilizar la documentación pertinente a cada proyecto.
4. Crear y realizar proyectos de Ilustración, en sus diferentes ámbitos, creativos y con profesionalidad.
5. Solucionar los distintos problemas presentados en cada fase del proyecto.
6. Crear y realizar proyectos de Ilustración, utilizando distintos lenguajes, técnicas y formatos.
7. Saber integrar adecuadamente la imagen y el texto en cada medio
8. Expresarse con pautas de estilo propias y adecuadas a cada proyecto en concreto
9. Realizar y presentar los proyectos con orden, pulcritud y profesionalidad.
10. Saber argumentar y defender las ideas propias y el trabajo realizado.
11. Utilizar en el proyecto los instrumentos tecnológicos propios a su especialidad.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	HISTORIA DE LA IMAGEN
----------------	------------------------------

ESPECIALIDAD PROFESORADO	
---------------------------------	--

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar el conocimiento de los lenguajes propios de la imagen propia de la especialidad y los medios de la comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las primeras manifestaciones de la Comunicación gráfica ligadas a la historia general del Arte.
3. Conocer las principales manifestaciones, autores y obras de la especialidad y sus características.
4. Conocer, analizar y valorar la evolución de la imagen en la especialidad.
5. Adquirir cultura visual y capacidad crítica.
6. Conocer y diferenciar las manifestaciones históricas de la imagen de la especialidad.
7. Conocer las principales manifestaciones contemporáneas y valorar las realizaciones actuales

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Concepto de imagen gráfica. La comunicación y el lenguaje.
2. Primeras manifestaciones de la imagen gráfica en la comunicación.
3. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas. Tendencias y autores más relevantes.
4. La imagen gráfica antes del S. XIX su evolución técnica y de reproducción.
5. Desarrollo de la prensa y medios de comunicación del siglo XIX.
6. Las Vanguardias y su influencia en la imagen gráfica.
7. La imagen gráfica y los medios de comunicación de masas.
8. Últimas tendencias en la imagen gráfica y la comunicación visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Demostrar interés y sensibilidad en la observación y valoración de la imagen a lo largo de su evolución histórica.
2. Identificar y valorar las manifestaciones de la imagen
3. en su vertiente expresiva, técnica y comunicativa.
4. Comprender e identificar las manifestaciones, obras y autores más relevantes en la evolución de la imagen visual en el contexto de la especialidad.
5. Comprender y analizar los procesos evolutivos de estas manifestaciones, relacionándolas con sus respectivos contextos históricos y culturales.
6. Argumentar en base al conocimiento de la materia el propio criterio y sensibilidad estética.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FOTOGRAFÍA
----------------	-------------------

ESPECIALIDAD PROFESORADO	
---------------------------------	--

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto

CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 1- Control técnico de los equipos fotográficos.
- 2- La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
- 3- La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
- 4- El color en la fotografía.
- 5- Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- 6- Procesado y manipulación de las imágenes.
- 7- Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- 8- Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

- 1- Se valorará la capacidad del alumnado para,
- 2- Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
- 3- Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
- 4- Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
- 5- Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
ESPECIALIDAD PROFESORADO			
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIÓN

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Realizar proyectos de animación audiovisual personales o por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.

Planificar la realización del proyecto de animación mediante la definición de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos.

Valorar y hacer posible la elaboración de un trabajo en equipo.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma optima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondientes.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Expresar mediante el lenguaje visual ideas y formas comunicativas eficientes.
- 2- Dotar a la imagen comunicativa de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos
- 3- Planificar y elaborar el proyecto atendiendo a especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.
- 4- Gestionar las diferentes fuentes de contenidos para realizar el proyecto y dotarlo de los recursos óptimos para su realización.
- 5- Elaborar mensajes comunicativos animados para los diferentes medios de difusión.
- 6- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- 7- Contemplar en el proyecto procesos correctos de post producción.
- 8- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la comunicación visual.
- 9- Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena. Ejerce sus competencias por encargo de las propias entidades, como asociado o como integrante en equipos de realización y producción audiovisual.

Puede ejercer en sus competencias como independiente o dependiente de ideas o guiones de otros profesionales.

SECTORES PROFESIONALES

Puede ejercer su profesión en el sector público o privado, en empresas relacionadas con la comunicación. Productoras de cine, productoras de televisión, agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño. O realizando proyectos propios como actividad artística libre.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Proyectos de animación propios o integrados en producciones audiovisuales o multimedia en la industria de la cultura y el entretenimiento. En realización de películas, vídeos, páginas web y productos multimedia.

Elabora guiones propios o adaptaciones ajenas.

Creación de personajes y/o objetos y creación de escenarios y fondos.

Creación de fotogramas clave para definir la representación. Realiza dibujos de intercalación.

Modela y representa los elementos que conforman la animación 2D o 3D.

Anima, ilumina, colorea las fuentes generadas y ubica las cámaras virtuales, renderiza.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

ANIMACIÓN

- 1 Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa de animación.

- 2 Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual. Así como considerar los recursos y las técnicas expresivas en la preparación del proyecto de animación audiovisual.

- 3 Valorar i definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para conseguir transmitir el mensaje de manera óptima.

- 4 Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización del proyecto de animación audiovisual.

- 5 Interpretar la evolución de las tendencias expresivas audiovisuales y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

- 6 Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.

- 7 Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

- 8 Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar la infraestructura de un estudio i de sus instalaciones.

- 9 Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.

- 10 Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.

CICLO ANIMACIÓN			
MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	270	14	Técnicas de animación
			Dibujo de animación
			Lenguaje audiovisual
Realización proyectual	245	15	Proyectos de animación
Historia y teorías	90	6	Historia de la imagen
			Guión narrativo
Técnicas complementarias	90	5	Fotografía
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total horas mínimos	1.100	65	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

TEORÍA DE LA IMAGEN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Aprender los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador , periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
9. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
10. Fotografía Digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Y las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos que un ordenador maneja.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales. Compresión destructiva y no destructiva,
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

270

CREDITOS ECTS

MATERIA

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Disponer de técnicas 2D y 3D para el proceso creativo.
2. Utilizar técnicas tradicionales y digitales como recursos expresivos de la animación.
3. Aplicar las tecnologías actuales de animación.
4. Planificar los procesos y la elaboración del trabajo.
5. Organizar el material y la documentación necesaria.
6. Aplicar las técnicas más adecuadas a la propia creación y al objetivo del proyecto.
7. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas para la construcción de elementos 2D y 3D en un montaje escenográfico.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Principio de animación. La persistencia retiniana.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología apropiada a la animación.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y la aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación.
8. El movimiento.
9. Realización de procesos expresivos, maquetas, escenografías, etc.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumno para,

1. Identificar y aplicar las diferentes técnicas 2D y 3D de animación.
2. Valorar las aplicaciones de diferentes técnicas y determina una opción adecuada a un encargo.
3. Hacer propuestas creativas a partir de un guión propio o ajeno.
4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.
5. Planificar el proceso de realización. Técnicas, elementos, materiales, documentación, etc.
6. Usar correctamente la terminología propia del lenguaje audiovisual.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS** **270** **14** **CRÉDITOS ECTS****MATERIA** **DIBUJO DE ANIMACIÓN****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
2. Resolver cuestiones y conceptos de espacio, volumen y forma.
3. Representar gráficamente la luz y el movimiento
4. Adquirir conocimientos relativos a la Anatomía, la Perspectiva y la Composición.
5. Utilizar estos conocimientos en la resolución gráfica de la forma y del espacio en el Dibujo.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual
7. Desarrollar pautas de estilo personales.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El apunte del natural. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes.
2. La Figura humana. El modelo estático y en movimiento.
3. La luz. El Claroscuro. La iluminación. Luces, sombras y reflejos. La atmósfera.
4. Anatomía humana y animal. La expresión facial de las emociones.
5. El espacio. Perspectiva lineal y aérea.
6. Composición del espacio. Volúmenes y vacíos.
7. Dibujo de retentiva y de memoria.
8. Interpretación de la forma. El estilo.
9. Recursos expresivos. El Dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los recursos gráficos del Dibujo para comunicar y expresar formas del entorno, ideas y conceptos
2. Saber representar formas y cuerpos en movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz
4. Entender y saber dibujar la figura humana y su entorno.
5. Utilizar adecuadamente métodos de composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
6. Dibujar formas y objetos de retentiva y de memoria.
7. Aplicar pautas de estilo propias al Dibujo
8. Conocer e identificar técnica y conceptualmente el Dibujo de creadores de diferentes épocas y estilos

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	270	14	CREDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	EL LENGUAJE Y EL MEDIO AUDIOVISUAL		
----------------	---	--	--

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.
2. Conocer los recursos expresivos de la narración audiovisual.
3. Adquirir conocimientos sobre la evolución y el lenguaje de la
4. Imagen en movimiento.
5. Analizar y valorar un producto audiovisual
6. Interpretar y desarrollar proyectos en el medio audiovisual.
7. Aplicar los medios audiovisuales dentro del contexto de los proyectos de la especialidad.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Elementos del lenguaje audiovisual.
2. Retórica narrativa y retórica visual.
3. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales
4. El espacio y el tiempo representado.
5. Otros elementos: Iluminación, sonido y escenografía.
6. Los géneros y los productos audiovisuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
2. Usar la terminología profesional.
3. Identificar los mecanismos teórico-expresivos del medio audiovisual.
4. Identificar de forma idónea los recursos propios del medio audiovisual
5. Integrar los medios audiovisuales en los proyectos de animación.
6. Valorar críticamente las imágenes audiovisuales.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	245	15	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTOS DE ANIMACIÓN	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer los conceptos, la terminología específica y obras relevantes de la historia de la animación.
2. Realizar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando los diferentes lenguajes.
3. Diferenciar las fases de un proyecto audiovisual y adquirir una metodología de trabajo
4. Conocer y aplicar los recursos expresivos de la animación.
5. Adquirir capacidad para narrar una historia de manera visual.
6. Desarrollar un proyecto de animación aplicando las diversas técnicas de animación, tanto las tradicionales como últimas tecnologías.
7. Saber editar audio y video.
8. Saber adaptar el proyecto a diferentes formatos según el medio de difusión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Terminología básica específica así como referentes de la animación.
2. La animación en el cine, la televisión y nuevos medios.
3. La planificación del proyecto: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept. la biblia, etc.
4. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos, etc.
5. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación. etc.
6. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos etc.
7. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación: El programa de animación, edición y postproducción.
8. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Utilizar la terminología específica y el conocimiento las obras más importantes de la historia de la animación.
2. Usar adecuadamente los diferentes lenguajes según el medio.
3. Adquirir de una metodología de trabajo.
4. Aportar creatividad en el desarrollo del proyecto de animación y expresividad de los elementos empleados.
5. Aplicar coherencia en el discurso visual y narrativo para contar una historia.
6. Dominar las diferentes técnicas de animación según el mensaje a transmitir.
7. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
8. Controlar las herramientas informáticas y nuevas tecnologías.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	HISTORIA DE LA IMAGEN
----------------	------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar el conocimiento de los lenguajes propios de los medios de la comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las manifestaciones de la comunicación gráfica y su relación con la historia general del Arte.
3. Conocer los principales centros de producción, autores y obras de la imagen gráfica y sus características técnicas y formales en su evolución histórica.
4. Conocer el contexto social, cultural y técnico de la imagen gráfica, así como las distintas innovaciones en su evolución.
5. Valorar las realizaciones actuales, en sus dimensiones artísticas y como medios de comunicación y expresión.
6. Conocer las principales manifestaciones contemporáneas en ilustración, cómic y animación.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Concepto de imagen gráfica. La comunicación y el lenguaje.
2. Primeras manifestaciones de la imagen gráfica en la comunicación.
3. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas. Tendencias y autores más relevantes.
4. La imagen gráfica antes del S. XIX su evolución técnica y de reproducción.
5. Desarrollo de la prensa y medios de comunicación del siglo XIX.
6. Las Vanguardias y su influencia en la imagen gráfica.
7. La imagen gráfica y los medios de comunicación de masas.
8. Últimas tendencias en la imagen gráfica y la comunicación visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Demostrar interés y sensibilidad en la observación y valoración de la imagen a lo largo de su evolución histórica.
2. Identificar y valorar las manifestaciones de la imagen
3. en su vertiente expresiva, técnica y comunicativa.
4. Comprender e identificar las manifestaciones, obras y autores más relevantes en la evolución de la imagen visual en el contexto de la especialidad.
5. Comprender y analizar los procesos evolutivos de estas manifestaciones, relacionándolas con sus respectivos contextos históricos y culturales.
6. Argumentar en base al conocimiento de la materia el propio criterio y sensibilidad estética.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****90****6****CRÉDITOS ECTS****MATERIA****GUIÓN NARRATIVO****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Comprender el léxico de la narrativa gráfica.
2. Aprender el lenguaje propio del guión y su utilización en la narrativa gráfica.
3. Adaptar la narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
4. Conocer los elementos estructurales de una historia.
5. Saber narrar, explicar y desarrollar un guión narrativo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender e identificar los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Desarrollar ideas creativas a partir de historias reales o imaginarias, propias o ajenas.
3. Atender a planteamientos del discurso gráfico para narrar una historia.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FOTOGRAFÍA
----------------	-------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
3. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
4. El color en la fotografía.
5. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
6. Procesado y manipulación de las imágenes.
7. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
8. Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
3. Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
4. Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumno para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN CÓMIC

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

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

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de técnicas expresivas, formales, funcionales, estéticas y técnicas.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que exprese de forma óptima los objetivos comunicativos y expresivos.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

1. Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos del proyecto de cómic.
2. Dotar a la imagen ilustrativa de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos.
3. Analizar la documentación y el material gráfico de referencia.
4. Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic.
5. Realizar el proyecto de cómic, con las técnicas y estilos adecuados a cada planteamiento comunicativo y expresivo.
6. Crear, adaptar o interpretar guiones.
7. Definir el proyecto atendiendo a especificaciones previamente planificadas.
8. Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la actividad profesional.

ÁMBITO PROFESIONAL

Desarrolla su actividad como profesional independiente expresando mediante ilustraciones una idea o concepto destinada a su edición.

Asimismo puede desarrollar su profesión como especialista dependiente de una empresa o institución. O en colaboración con otros profesionales, interpretando ideas que den forma final a una imagen con una técnica y estilo gráfico.

SECTORES PROFESIONALES

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicativo. Editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa y televisión, etc. Incorporado en empresas o instituciones de otros sectores que así lo requieran. O realizando proyectos propios como actividad artística libre.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Trabaja como autónomo i/o especialista en equipos de Diseño y Comunicación visual.

Organiza y supervisa la producción de cómics

Elabora guiones

Crea y realiza obra original en cómics (álbumes), novelas gráficas, tiras gráficas, chistes gráficos para revistas y prensa, fanzines.

Realiza guiones ilustrados (story-boards)

Analiza propuestas y realiza la búsqueda documental y gráfica para producciones relacionadas con la Narrativa gráfica.

Supervisa y orienta en la producción y edición de cómics.

Realiza y gestiona actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

Trabaja como especialista en la Narración gráfica para equipos de Diseño gráfico, Publicidad, Televisión, cine y medios Audiovisuales.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

CÓMIC

1	Valorar de forma idónea las necesidades planteadas en la propuesta de trabajo, así como los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos para configurar el proyecto de comic.
2	Interpretar y desarrollar guiones para elaborar un proyecto.
3	Conocer el proceso de creación de imágenes para la narración gráfica.
4	Valorar i definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos del comic para conseguir transmitir el mensaje de manera óptima.
5	Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de la narración gráfica.
6	Adquirir método y rigor en la presentación de una idea o un proyecto de comic.
7	Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea en el mensaje.
8	Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.
9	Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios del sector. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.
10	Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
11	Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.
12	Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.

CICLO CÓMIC			
MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	315	18	Técnicas gráficas de cómic
			Dibujo de cómic
			Producción gráfica industrial
Realización proyectual	200	12	Proyectos de cómic
Historia y teorías	90	6	Historia de la imagen
			Guión narrativo
Técnicas complementarias	90	5	Fotografía
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total horas mínimos	1.100	66	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA, ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
---------------------------	----	---	---------------

MATERIA	TEORÍA DE LA IMAGEN
---------	---------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Apreciar los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LA FAMILIA			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital.
9. Herramientas de dibujo de la imagen bitman.
10. Fotografía Digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Y las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos que un ordenador maneja.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales. Compresión destructiva y no destructiva,
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	315	18	CREDITOS ECTS
MATERIA		TÉCNICAS GRÁFICAS DE CÓMIC	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer las principales utensilios, herramientas y materiales de las técnicas gráficas del Cómic y la Narración gráfica.
2. Conservar y mantener en buen estado los utensilios y el lugar de trabajo.
3. Organizar y archivar el material y la documentación gráfica y visual.
4. Utilizar correctamente las distintas técnicas, procedimientos y utensilios del Dibujante de Cómic.
5. Discriminar cuáles son las técnicas más adecuadas a cada problema y saberlas aplicar.
6. Conocer las diversas técnicas de diferentes épocas y estilos y saberlas aplicar de manera creativa en la Narración gráfica.
7. Incorporar i actualizar las diferentes técnicas atendiendo a las mejoras y novedades periódicas en herramientas y materiales.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Utensilios, herramientas, materiales, técnicas y procedimientos más habituales del Cómic.
2. El estudio del Dibujante de Cómic. Utensilios, herramientas, mobiliario y materiales imprescindibles.
3. Organización, conservación y mantenimiento básicos. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.
4. Técnicas secas. Lápiz grafito. Lápices de color. Pastel. Pigmentos.
5. Técnicas húmedas. Tinta. Anilinas. Rotulador. Acuarela. Témpera. Acrílico.
6. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas manuales.
7. Técnicas mixtas. Técnicas de impresión manuales. Collage.
8. Técnicas digitales. Tramas y texturas digitales.
9. Técnicas utilizadas en diferentes épocas y estilos. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Utilizar correctamente los distintos utensilios y materiales de la narración gráfica.
2. Trabajar con orden y pulcritud. Presentar los trabajos de igual modo.
3. Mantener los utensilios, herramientas y lugar de trabajo en condiciones idóneas para la práctica habitual de su actividad.
4. Saber archivar las fuentes técnicas y documentales consultadas en los distintos procedimientos y procesos técnicos de la narración gráfica.
5. Emplear adecuadamente cada una de las distintas técnicas gráficas.
6. Saber emplear la técnica más adecuada en función de cada ejercicio y ámbito de la narración gráfica.
7. Identificar las técnicas empleadas por otros Dibujantes de Cómic e ilustradores de épocas y estilos diferentes y saber hacer uso de ellas de manera creativa.
8. Demostrar su interés por la investigación y la actualización en las técnicas de la Narración gráfica.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	315	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		DIBUJO DE CÓMIC	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Desarrollar representaciones gráficas de las formas del entorno y las ideas.
2. Resolver cuestiones y conceptos de espacio, volumen y forma.
3. Representar gráficamente la luz y el movimiento
4. Desarrollar conocimientos relativos a la Anatomía, la Perspectiva y la Composición.
5. Utilizar estos conocimientos en la resolución gráfica de la forma y del espacio en el Dibujo.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual
7. Desarrollar pautas de estilo personales.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El apunte del natural. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes.
2. La Figura humana. El modelo estático y en movimiento.
3. La luz. El Claroscuro. La iluminación. Luces, sombras y reflejos. La atmósfera narrativa.
4. Anatomía humana y animal. La expresión facial de las emociones.
5. El espacio.
6. Composición del espacio. Volúmenes y vacíos.
7. Interpretación de la forma. El estilo.
8. Recursos expresivos. El Dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los recursos gráficos del Dibujo para comunicar y expresar formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas y cuerpos en movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar la figura humana y su entorno
5. Utilizar adecuadamente métodos de composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos
6. Dibujar formas y objetos de retentiva y de memoria.
7. Aplicar pautas de estilo propias al Dibujo
8. Conocer e identificar técnica y conceptualmente el Dibujo de creadores de diferentes épocas y estilos

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	315	18	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PRODUCCIÓN GRÁFICA INDUSTRIAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Diferenciar cada uno de los distintos tipos de originales, teniendo en cuenta procesos y factores que intervienen en la reproducción.
2. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
3. Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
4. Conocer y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial. Elegir el sistema de impresión más adecuado para cada proyecto.
5. Estudiar y saber elegir los soportes gráficos.
6. Lograr la optimización de todos los elementos que intervienen en un proyecto. Adquirir sensibilidad sostenible.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
2. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
3. Soportes de impresión.
4. Sistemas de impresión. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Valorar y diferenciar los originales, la preparación, la reproducción y los resultados.
3. Configurar correctamente el original para imprenta.
4. Reconocer los distintos tipos de impresos y elegir el sistema de impresión más adecuado.
5. Elegir correctamente el soporte de impresión.
6. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en un proyecto gráfico impreso.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	200	12	CRÉDITOS ECTS
---------------------------	-----	----	---------------

MATERIA	PROYECTOS DE CÓMIC
---------	--------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Realizar proyectos de narración gráfica de acuerdo a los presupuestos e intereses del encargo i/o intereses i motivaciones artísticas y creativas personales.
2. Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y formato propios de la narración gráfica en sus diferentes formatos.
3. Conocer el lenguaje y los procesos técnicos de la Narrativa Gráfica y saberlos aplicar de manera creativa en los propios proyectos.
4. Crear y realizar proyectos de Cómic y Narración gráfica.
5. Saber utilizar la documentación visual, gráfica existente y del entorno para la creación de personajes y ambientaciones.
6. Saber utilizar los recursos de guión y estructura narrativa en los propios proyectos de Cómic.
7. Crear y realizar proyectos de Cómic y Narración gráfica en los diferentes formatos.
8. Conocer y desarrollar creativamente las diferentes fases del proceso de realización del Cómic o Narración gráfica.
9. Conocer las Pautas y normas de presentación de originales de Cómic para su posterior producción

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proyecto de Narrativa Gráfica. Conocimientos del proceso de creación y realización del original.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Extensión de la historia. Características y metodología de trabajo. El chiste gráfico. La tira cómica. La historieta. El álbum. La novela gráfica. Story-boards.
3. El lenguaje narrativo gráfico. La sinopsis. El guión. Desarrollo del guión: Introducción, trama, y desenlace. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
4. Desarrollo gráfico. Creación de personajes. Estudio y tipologías de personajes. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
5. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en Off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página i del libro.
6. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas i textos. Dibujo final del original.
7. Acabado final. Entintado i /o técnica gráfica. Blanco i negro i/ o color. Aplicación de las técnicas manuales i/o digitales.
8. El Original. La Presentación de la obra. Pautas y normas para su reproducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Crear y realizar proyectos de Cómic creativos y con profesionalidad en sus diferentes formatos y aplicaciones.
2. Saber adaptar una obra o texto literario y desarrollarlo según las pautas propias de la Narrativa Gráfica.
3. Conocer e identificar los distintos formatos de la Narrativa Gráfica.
4. Conocer e identificar los conceptos y técnicas relativas al lenguaje de la Narrativa Gráfica
5. Emplear adecuadamente las técnicas, el lenguaje y los recursos propios del cómic. En los propios proyectos de Cómic
6. Conocer y saber desarrollar las diferentes fases de creación y realización del Cómic y otros formatos de la Narrativa Gráfica.
7. Saber utilizar y archivar la documentación.
8. Desarrollar y realizar los proyectos de Cómic, desde los primeros esbozos de personajes, guión, ambientaciones, secuencias, diseño de páginas hasta el acabado final dentro de parámetros de profesionalidad y creatividad óptimos.
9. Presentar adecuadamente los originales de Cómic para su posterior producción.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	HISTORIA DE LA IMAGEN
----------------	------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar el conocimiento de los lenguajes propios de la imagen propia de la especialidad y los medios de la comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las primeras manifestaciones de la Comunicación gráfica ligadas a la historia general del Arte.
3. Conocer las principales manifestaciones, autores y obras de la especialidad y sus características.
4. Conocer, analizar y valorar la evolución de la imagen en la especialidad.
5. Adquirir cultura visual y capacidad crítica.
6. Conocer y diferenciar las manifestaciones históricas de la imagen de la especialidad.
7. Conocer las principales manifestaciones contemporáneas y valorar las realizaciones actuales

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Concepto de imagen gráfica. La comunicación y el lenguaje.
2. Primeras manifestaciones de la imagen gráfica en la comunicación.
3. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas. Tendencias y autores más relevantes.
4. La imagen gráfica antes del S. XIX su evolución técnica y de reproducción.
5. Desarrollo de la prensa y medios de comunicación del siglo XIX.
6. Las Vanguardias y su influencia en la imagen gráfica.
7. La imagen gráfica y los medios de comunicación de masas.
8. Últimas tendencias en la imagen gráfica y la comunicación visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Demostrar interés y sensibilidad en la observación y valoración de la imagen a lo largo de su evolución histórica.
2. Identificar y valorar las manifestaciones de la imagen
3. en su vertiente expresiva, técnica y comunicativa.
4. Comprender e identificar las manifestaciones, obras y autores más relevantes en la evolución de la imagen visual en el contexto de la especialidad.
5. Comprender y analizar los procesos evolutivos de estas manifestaciones, relacionándolas con sus respectivos contextos históricos y culturales.
6. Argumentar en base al conocimiento de la materia el propio criterio y sensibilidad estética.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		GUIÓN NARRATIVO	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprender el léxico de la narrativa gráfica.
2. Aprender el lenguaje propio del guión y su utilización en la narrativa gráfica.
3. Adaptar la narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
4. Conocer los elementos estructurales de una historia.
5. Saber narrar, explicar y desarrollar un guión narrativo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender e identificar los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Desarrollar ideas creativas a partir de historias reales o imaginarias, propias o ajenas.
3. Atender a planteamientos del discurso gráfico para narrar una historia.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90		CRÉDITOS ECTS
MATERIA		FOTOGRAFÍA	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
3. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
4. El color en la fotografía.
5. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
6. Procesado y manipulación de las imágenes.
7. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
8. Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
3. Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
4. Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumno para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Proyectar productos comunicativos por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.

Planificar la realización del proyecto de diseño gráfico mediante la definición de los aspectos formales y estéticos, funcionales y técnicos. Desde la identificación del encargo comunicativo hasta el producto gráfico acabado.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto ejecutivo para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondiente.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Expresar mediante el lenguaje visual ideas y formas comunicativas eficientes.
- 2- Dotar al mensaje gráfico de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos.
- 3- Buscar recursos que solucionen aspectos formales, funcionales y técnicos para un problema comunicativo concreto.
- 4- Planificar y elaborar el proyecto atendiendo a especificaciones previamente determinadas.
- 5- Definir los aspectos formales y funcionales en un soporte gráfico.
- 6- Elaborar mensajes comunicativos en los ámbitos de gráfica informativa, publicitaria, identidad corporativa, editorial, envase y embalaje, etc.
- 7- Planificar y elaborar la ejecución del proyecto con autonomía y de manera óptima.
- 8- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso.
- 9- Transmitir con precisión la información adecuada en los procesos de reproducción para conseguir un resultado idóneo.
- 10- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la actividad profesional.
- 11- Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo o asociado o contratado por cuenta ajena en empresa, equipo o instituciones. Realiza el proyecto como profesional especialista en los ámbitos de imagen corporativa y/o informativa y/o editorial y/o publicidad y/o envases y embalajes, etc.

Elabora el proyecto por encargo de las propias entidades solicitantes.

Puede ejercer en sus competencias profesionales como independiente o como dependiente interpretando las ideas de otros profesionales.

SECTORES PROFESIONALES

Se ubica en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación. Agencias de publicidad, estudios de diseño, editoriales, organismos públicos, etc. O en empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Realización de los productos comunicativos de empresas e instituciones, para expresar de forma óptima los objetivos de la empresa o institución. El desarrollo de su trabajo está asociado a la industria gráfica.

Su actividad profesional se desarrolla principalmente dentro de las siguientes áreas y con las siguientes ocupaciones:

Diseño gráfico aplicado a la comunicación institucional y la imagen de empresa.

Diseño de marcas, desarrollo de manuales de identidad, diseño de impresos corporativos, aplicaciones de los elementos gráficos de la identidad corporativa a los espacios interiores y exteriores.

Gráfica publicitaria.

Desarrollo de todo tipo de aplicaciones gráficas asociadas a la Publicidad: cartelería, folletos, anuncios, merchandising, etc.,

Diseño editorial.

Diseño gráfico de todo tipo de publicaciones editoriales sobre papel: Libros, revistas, prensa, catálogos, etc.

Tipografía.

Como tipógrafo y experto en la elección y uso de recursos tipográficos para diferentes usos o como diseñador de tipografías. También puede desarrollar trabajos utilizando la caligrafía y otros tipos de rotulación manual.

Señalización.

Dentro de esta actividad, el grafista puede realizar tanto el diseño de sistemas de signos y pictogramas para diferentes usos y soportes, así como trabajos completos de señalética para espacios públicos, ya sea de forma aislada o formando parte de la identidad corporativa en la que se inscribe.

Packaging.

Diseño gráfico aplicado a todo tipo de envases y embalajes, así como a sus elementos asociados: materiales, expositores, troqueles, etiquetado, instrucciones de uso, etc.

Elaboración de artes finales y postproducción.

Preparación de los diferentes diseños para su correcta impresión, selección soportes y acabados, análisis de pruebas de pre impresión, control de calidad.

Colaborador gráfico.

Igualmente el grafista puede integrarse como especialista gráfico en equipos interdisciplinarios colaborando en la realización de diferentes productos audiovisuales o multimedia.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

GRÁFICA

- 1 Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa determinada. Así como valorar los recursos más idóneos en los aspectos expresivos, formales, funcionales i técnicos para conseguir un resultado comunicativo óptimo.

- 2 Considerar y desarrollar los procesos básicos de la comunicación en su vertiente informativa, identificativa y persuasiva.

- 3 Resolver los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos en el proceso proyectual para atender y definir con eficacia el mensaje comunicativo.

- 4 Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo

- 5 Interpretar la evolución de las tendencias gráficas que influyan en la producción comunicativa y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma estética en el mensaje.

- 6 Iniciarse en la búsqueda de formas, soportes, materiales y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.

- 7 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.

- 8 Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.

- 9 Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos.

- 10 Utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos y recursos utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente y la sostenibilidad.

- 11 Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.

- 12 Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.

CICLO GRÁFICA			
MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho Laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	135	7	Tipografía
			Producción gráfica industrial
Realización proyectual	335	20	Proyectos de gráfica
Historia y teorías	45	3	Historia de la fotografía
Técnicas Complementarias	180	9	Fotografía
			Audiovisuales
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total Horas mínimos	1.100	64	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

ESPECIALIDAD PROFESORADO

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 1.
2. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
3. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
4. Forma y composición de la representación bidimensional.
5. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
6. Valores expresivos y simbólicos del color.
7. Interacción del color en la representación creativa.
8. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

TEORÍA DE LA IMAGEN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Aprender los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador , periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
9. Herramientas de dibujo de la imagen bitman.
10. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Y las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos que un ordenador maneja.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales. Compresión destructiva y no destructiva,
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	135	7	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		TIPOGRAFÍA	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Valorar el concepto comunicativo de la imagen tipográfica como imagen de la palabra i la transferencia de ideas.
2. Estudiar los elementos formales del signo tipográfico.
3. Valorar los condicionantes formales de un alfabeto. El signo y el abecedario.
4. Conocer y reconocer la disposición de los caracteres tipográficos, las palabras y el texto en una composición gráfica.
5. Elaborar representaciones gráficas aplicando material tipográfico.
6. Construir representaciones que aporten propuestas comunicativas eficientes en la aplicación de los caracteres, la palabra, el texto.
7. Dotar de sensibilidad creativa, estética, técnica, semántica y funcional en la composición del material tipográfico y su representación gráfica.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La evolución comunicativa. Del rastro intuitivo al alfabeto.
2. La forma de cada carácter. Anatomía de los signos tipográficos. Estructura.
3. La unidad y el todo. El carácter y el abecedario tipográfico. Las Familias de caracteres tipográficos.
4. Tipometría tipográfica y su entorno tecnológico.
5. Condiciones de legibilidad y ergonomía.
6. Conceptos de composición tipográfica.
7. Disposición y estética tipográfica.
8. Maquetación.
9. Aplicación tipográfica y ámbitos del diseño.
10. Aspectos técnicos, estéticos, semánticos y funcionales.
11. El valor del mensaje tipográfico y la comunicación visual de los signos y las palabras.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres como identificación de la imagen visual.
2. Explorar las diferentes construcciones gráficas de la imagen de los caracteres.
3. Definir el mensaje tipográfico con un criterio creativo, formal, estético y funcional.
4. Mostrar sensibilidad con la imagen visual que transfiere el carácter, la palabra, el texto.
5. Combinar todos los elementos tipográficos para expresar una representación gráfica eficiente.
6. Saber construir representaciones y composiciones tipográficas adecuadas a los diferentes ámbitos del diseño.
7. Valorar la coherencia argumentativa del mensaje gráfico y el material tipográfico que lo represente.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

135

CRÉDITOS ECTS

MATERIA

PRODUCCIÓN GRÁFICA INDUSTRIAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

7. Diferenciar adecuadamente cada uno de los distintos tipos de originales, teniendo en cuenta procesos y factores que intervienen en la reproducción.
8. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
9. Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
10. Conocer y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial. Elegir el sistema de impresión más adecuado para cada proyecto.
11. Estudiar y saber elegir los soportes gráficos.
12. Lograr la optimización de todos los elementos que intervienen en un proyecto. Adquirir sensibilidad sostenible.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

7. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
8. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
9. Soportes de impresión.
10. Sistemas de impresión. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
11. Post-impresión. Acabados.
12. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

7. Aplicar los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
8. Valorar y diferenciar los originales, la preparación, la reproducción y los resultados.
9. Configurar correctamente el original para imprenta.
10. Reconocer los distintos tipos de impresos y elegir el sistema de impresión más adecuado.
11. Elegir correctamente el soporte de impresión.
12. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en un proyecto gráfico impreso.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	335	20	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	PROYECTOS DE GRÁFICA
----------------	-----------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Adquirir y aplicar procesos metodológicos adecuados a la realización proyectual.
2. Conocer las funciones del diseño gráfico, sus ámbitos de aplicación y su aportación estética y funcional.
3. Desarrollar metodologías proyectuales que permitan elaborar soluciones en el proceso proyectual y obtener productos comunicativos de calidad.
4. Integrar contenidos de otras materias para aportar conocimientos globales.
5. Analizar sus propios proyectos con criterio autocritico.
6. Planificar correctamente la realización proyectual.
7. Desarrollar la creatividad y el discurso estético para expresar gráficamente el mensaje comunicativo.
8. Elaborar proyectos en los diferentes ámbitos del diseño en el entorno de la industria gráfica. Identidad corporativa, Editorial, Publicidad, Gráfica Informativa y expositiva, Envase y embalaje.
9. Conseguir el dominio de las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo del proyecto.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar enfoques creativos y enfoques metodológicos.
2. Organización y planificación del trabajo proyectual.
3. Arquitectura gráfica. Jerarquías informativas de todos los elementos de la representación proyectual. Coherencia formal y funcional.
4. Aplicación de la tecnología y el software de diseño adecuado como instrumento en la ejecución proyectual.
5. Aplicaciones de diseño concretas en Identidad Corporativa, Editorial, Publicidad, Gráfica informativa y expositiva y Envases y embalajes.
6. Desarrollo de la memoria del proyecto.
7. Presentación y argumentación del proyecto.
8. Los procedimientos retóricos.
9. El mensaje persuasivo, informativo e identificativo.
10. El proyecto gráfico: relaciones interdisciplinares y aspectos económicos de rentabilidad y sostenibilidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Argumentar, seleccionar y aplicar una metodología proyectual adecuada al diseño gráfico.
2. Saber planificar el proyecto.
3. Utilizar en la ejecución del proyecto los instrumentos tecnológicos propios a su especialización.
4. Solucionar adecuadamente el problema de diseño planteado.
5. Utilizar los recursos creativos, formales, estéticos, metodológicos, funcionales y semánticos en la ejecución proyectual.
6. Definir el proyecto atendiendo a las especificaciones de un encargo o problema planteado.
7. Transmitir en el mensaje comunicativo elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos.
8. Realizar un producto gráfico atendiendo a su control de calidad.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍA

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
----------------	------------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar la comprensión conceptual y visual del diseño grafico.
2. Comprender las manifestaciones específicas del diseño grafico y su relación con el entorno socio-cultural.
3. Analizar y valorar la evolución del diseño grafico.
4. Adquirir cultura gráfica y capacidad crítica.
5. Incentivar el interés por la cultura estética.
6. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño grafico.
7. Valorar la aportación del diseño gráfico a la cultura visual contemporánea.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La comunicación y el lenguaje. El fenómeno comunicativo.
2. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas.
3. El diseño grafico antes del siglo XIX. Aportaciones significativas.
4. El diseño grafico en el siglo XIX. Aportaciones significativas.
5. El diseño grafico en el siglo XX. Aportaciones significativas.
6. Últimas tendencias del diseño gráfico contemporáneo. Aportaciones significativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Identificar la evolución del diseño gráfico y establecer relaciones argumentales entre los elementos que configuran la historia del momento.
2. Valorar el Diseño Grafico en relación a otras manifestaciones artísticas de su contexto temporal.
3. Reconocer el alcance del diseño y las innovaciones con especial énfasis en el diseño contemporáneo.
4. Mostrar interés en la observación y la valoración del diseño grafico. Sus elementos formales y funcionales.
5. Argumentar en base al conocimiento de la materia, el propio criterio y sensibilidad estética.
6. Reconocer referentes históricos.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	180	9	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	----------	----------------------

MATERIA	FOTOGRAFÍA
----------------	-------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
3. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
4. El color en la fotografía.
5. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
6. Procesado y manipulación de las imágenes.
7. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
8. Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
3. Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
4. Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA MULTIMEDIA

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Multimedia
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Proyectar productos multimedia por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.

Planificar y producir proyectos de diseño multimedia específicos. Usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, video y sonido, etc.

Su trabajo habitual se relaciona con el uso de la tecnología en los proyectos de comunicación.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma optima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondientes.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Expresar mediante el lenguaje visual ideas y formas comunicativas eficientes.
- 2- Dotar al diseño de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos
- 3- Gestionar elementos gráficos de la interface y buscar recursos que solucionen aspectos de configuración e instalación.
- 4- Planificar y elaborar el proyecto multimedia ateniendo a especificaciones comunicativas previamente determinadas y buscar recursos óptimos de comunicación.
- 5- Elaborar normas de aplicación y generar documentos para que el proyecto pueda ser comprendido, gestionado y evolucionado posteriormente.
- 6- Contemplar en el proyecto procesos de producción correctos.
- 7- Elaborar mensajes comunicativos en los ámbitos de diseño informativo, publicitario, de identidad, etc.
- 8- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- 9- Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.
- 10- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la actividad profesional.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo o asociado o contratado por cuenta ajena en empresas, equipos o instituciones. Elabora el proyecto como profesional especialista en la producción de diseño multimedia, usabilidad de interfaces, arquitectura gráfica y accesibilidad, grafismo digital, vídeo y sonido.

Puede ejercer en sus competencias profesionales como independiente o como dependiente interpretando ideas de otros profesionales.

SECTORES PROFESIONALES

Se ubica en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicativo.

Agencias de publicidad, estudios de diseño, editoriales, productoras, organismos públicos, o en empresas o instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Asimismo puede realizar proyectos propios como actividad artística libre.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Realización de los productos comunicativos de empresas e instituciones, que empleen los instrumentos y las metodologías del diseño y la producción web y multimedia, para expresar de forma óptima los objetivos de la empresa o institución.

Diseño y desarrollo Web, arquitectura de información, edición de audio y vídeo, animación 2D y 3D, gestión de la producción y dirección de proyectos multimedia.

Diseño y la programación en entornos gráficos y multimedia, con capacidad para trabajar con las versiones más actualizadas de herramientas de creación, programación y gestión.

Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

MULTIMEDIA

- 1 Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa de multimedia. Así como valorar los recursos del lenguaje gráfico para diseñar los interfaces y la interacción.

- 2 Considerar y desarrollar los procesos básicos de la comunicación en su vertiente informativa, identificativa y persuasiva.

- 3 Resolver los problemas que se planteen en el proceso proyectual para integrar el diseño en la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.

- 4 Planificar el producto multimedia en todos sus objetivos comunicativos. Aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos.

- 5 Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo

- 6 Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y la interface y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma estética e idónea del mensaje.

- 7 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.

- 8 Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.

- 9 Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos disponibles.

- 10 Obtener y producir las fuentes necesarias, textos, sonido, animación, imagen, video, etc, para gestionar la realización del proyecto multimedia.

- 11 Conocer y comprender el marco legal y la ética profesional que regula y condiciona la actividad profesional.

- 12 Conocer los límites legales que atañen los contenidos propios y ajenos para establecer una gestión y administración adecuada.

CICLO GRÁFICA MULTIMEDIA

MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	90	5	Lenguaje de programación
			Fundamentos de diseño
Realización proyectual	245	15	Proyectos de gráfica multimedia
Historia y teorías	90	6	Historia de la imagen
			Interfaces de usuario
Técnicas complementarias	270	14	Fotografía
			Audiovisuales
			Técnicas 3D
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total horas mínimos	1.100	65	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TEORÍA DE LA IMAGEN
----------------	----------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Apreciar los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador , periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, Digitalización, Vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
9. Herramientas de dibujo de la imagen bitman.
10. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
12. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Y las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos que un ordenador maneja.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales. Compresión destructiva y no destructiva,
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer los conceptos básicos que se emplean en programación.
2. Aprender a diseñar algoritmos y programas que cumplan los criterios de calidad.
3. Conocer los distintos tipos de estructuras: los ficheros y las bases de datos.
4. Conocer los diferentes tipos de bases de datos y sus componentes.
5. Introducirse en la metodología de diseño conceptual de bases de datos y los sistemas gestores de bases de datos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Introducción a la Programación.
2. Los tipos de datos, las variables y los operadores de programación, las estructuras de control, secuenciales y selectivas, repetitivas. Las funciones.
3. Ficheros, tipos de accesos. Tipos de organización de ficheros.
4. Bases de Datos. Tipos de bases de datos: jerárquicas, relacionales y documentales. Los sistemas de gestión de bases de datos. Los lenguajes para describir y manipular los datos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Usar la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
2. Saber el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema, y diseñar e implementar el programa correspondiente.
3. Comprender los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.
4. Saber diseñar y consultar una base de datos.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		FUNDAMENTOS DE DISEÑO	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Identificar los recursos expresivos del diseño gráfico.
2. Utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico.
3. Conocer y reconocer la tipografía y la composición tipográfica.
4. Aplicar los elementos tipográficos idóneos para expresar un mensaje de diseño gráfico.
5. Saber estructurar el soporte expresivo para ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico.
6. Reconocer la significación del soporte de diseño así como la expresión y visualización de los elementos gráficos del mensaje.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La forma de los caracteres. Familias de caracteres.
2. La unidad, el signo. El todo, el alfabeto.
3. La expresión de la palabra. Visualización.
4. Composición tipográfica. Legibilidad tipográfica.
5. Estructura del espacio gráfico. Arquitecturas gráficas.
6. Énfasis y jerarquías compositivas en los elementos visuales de la expresión gráfica.
7. El mensaje gráfico y el soporte de visualización. Aspectos significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres como identificación de la imagen visual.
2. Definir el mensaje tipográfico con un criterio creativo, formal, estético y funcional.
3. Combinar los elementos expresivos para expresar una representación gráfica de calidad.
4. Valorar la coherencia argumentativa del mensaje y los elementos gráficos que lo representen.
5. Adaptar la composición al discurso gráfico que deba expresar.
6. Saber construir representaciones y composiciones visuales adecuadas al ámbito de diseño y al soporte de visualización.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	245	15	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	PROYECTOS MULTIMEDIA
----------------	-----------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Comprender las características del diseño gráfico para los distintos soportes electrónicos.
2. Proporcionar los conocimientos necesarios sobre la edición electrónica en Web y otros soportes existentes para la difusión de información digital.
3. Adquirir los conocimientos básicos necesarios que rodean la creación de películas interactivas.
4. Comprender las características del trabajo con sonido y vídeo; conocer los formatos de trabajo y finales.
5. Conocer los conceptos básicos de programación utilizando lenguajes de autor de las herramientas multimedia.
6. Conocer los principales sistemas y modelos que fundamentan los entornos de desarrollo multimedia.
7. Conocer los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Principales hitos en la historia y desarrollo del hipertexto.
2. Estructura del documento HTML y CSS.
3. Arquitectura de la información, Planificación diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo, los criterios de evaluación Web.
4. El entorno de trabajo en las aplicaciones multimedia.
5. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
6. Diseño y producción de aplicaciones multimedia, guión multimedia, narración interactiva, entretenimiento, publicidad, diseño de interfaces, etc.
7. Distribución de aplicaciones multimedia.
8. Desarrollar proyectos en los diferentes ámbitos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer las diferentes herramientas de edición Web y los aspectos principales de la gestión para el proyecto multimedia.
2. Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información y la accesibilidad.
3. Usar herramientas de creación, autoría y publicación multimedia.
4. Desarrollar una aplicación de proyecto multimedia.
5. Realizar el proyecto con imágenes, gráficos, animaciones, audio y video para la publicación de archivos optimizados para la Red..
6. Solucionar diferentes problemas de diseño multimedia aplicando adecuadamente la tecnología.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
----------------	------------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Desarrollar la comprensión conceptual y visual del diseño grafico.
2. Comprender las manifestaciones específicas del diseño grafico y su relación con el entorno socio-cultural.
3. Analizar y valorar la evolución del diseño grafico.
4. Adquirir cultura gráfica y capacidad crítica.
5. Incentivar el interés por la cultura estética.
6. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño grafico.
7. Valorar la aportación del diseño gráfico a la cultura visual contemporánea.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La comunicación y el lenguaje. El fenómeno comunicativo.
2. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas.
3. El diseño grafico antes del siglo XIX
4. El diseño grafico en el siglo XIX
5. El diseño grafico en el siglo XX
6. Últimas tendencias del diseño gráfico contemporáneo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Identificar la evolución del diseño gráfico y establecer relaciones argumentales entre los elementos que configuran la historia del momento.
2. Valorar el Diseño Grafico en relación a otras manifestaciones artísticas de su contexto temporal.
3. Reconocer el alcance del diseño y las innovaciones con especial énfasis en el diseño contemporáneo.
4. Mostrar interés en la observación y la valoración del diseño grafico. Sus elementos formales y funcionales.
5. Argumentar en base al conocimiento de la materia, el propio criterio y sensibilidad estética.
6. Reconocer referentes históricos.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍAS			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		INTERFACES GRÁFICOS DE USUARIO	
ESPECIALIDAD PROFESORADO			
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Introducción a la evolución de los interfaz persona ordenador, saber evaluar los sistemas interactivos.
2. Conocer los aspectos humanos de la interacción de las personas con los ordenadores, permisos y restricciones de una interfaz de usuario.
3. Conocer los aspectos técnicos de la interacción de las personas con los ordenadores, conocer los dispositivos de entrada y salida.
4. Características gráficas de un Interfaz de Usuario.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de los Interfaz gráficos de usuario, de las aplicaciones, y los Sistemas Operativos e Internet.
2. Características de un Interfaz, y las normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas utilizadas en su desarrollo.
3. El diseño de un Interfaz gráfico de usuario.
4. Técnicas de evaluación de la usabilidad.
5. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.
6. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.
7. Dispositivos de entrada y salida.
8. Estilos de interacción, paradigmas de interacción y uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.
9. Principios de diseño que intervienen en la Interfaz de Usuario, prototipado y estándares.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución de los Interfaz de usuario y su importancia en los procesos productivos y comerciales.
2. Identificar las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la Interfaz a estas necesidades.
3. Evaluar las características de Interfaz de Usuario.
4. Diseñar e implementar un Interfaz de usuario y estar capacitado para aplicar los conceptos de Usabilidad, accesibilidad, estén adaptados a los objetivos y cumpla con los estándares.
5. Conocer los dispositivos de entrada y salida.
6. Conocer los tipos y técnicas de prototipado

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	270	14	CRÉDITOS ECTS
MATERIA	TÉCNICAS 3 D		
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer los fundamentos de la Infografía 3D.
2. Saber cómo realizar la Interconexión de formatos entre las distintas aplicaciones.
3. Conocer las técnicas de modelado.
4. Crear espacios virtuales 3D
5. Adquirir una visión general del proceso creativo y las técnicas de animación clásica y actual, y su aplicación.
6. Conocer las técnicas de interpolación aplicadas a la animación.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Modelado, primitivas, booleanos, modelado avanzado de malla
2. Propiedades de la superficie de un objeto, materiales, difusión, reflexión, sombreado y transparencias.
3. Texturas, texturas procedurales, texturas imagen, mapas de textura y mapas de ambiente.
4. Iluminación de una escena, tipos de luces, sombras.
5. Cámaras y vistas, efectos de cámara.
6. Conceptos de animación, fotogramas clave, animación de objetos, animación de cámara.
7. Visualización; tipos de acabado, efectos especiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Realizar mediante técnicas de modelado objetos y escenarios 3D, su iluminación y ambientación.
2. Realización de animaciones de escenas, cámaras, objetos y personajes articulados.
3. Realización de la visualización de los trabajos y la configuración en distintos formatos de salida según el medio.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	270	14	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	AUDIOVISUALES
----------------	----------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.
2. Conocer los recursos expresivos de la narración audiovisual.
3. Adquirir conocimientos sobre la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento.
4. Analizar y valorar un producto audiovisual
5. Interpretar y desarrollar trabajos en el medio audiovisual.
6. Aplicar los medios audiovisuales dentro del contexto de la especialidad.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.
2. Conocer los recursos expresivos de la narración audiovisual.
3. Adquirir conocimientos sobre la evolución y el lenguaje de la
4. Imagen en movimiento.
5. Analizar y valorar un producto audiovisual
6. Interpretar y desarrollar trabajos en el medio audiovisual.
7. Aplicar los medios audiovisuales dentro del contexto de la especialidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

6. Conocer los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
7. Usar la terminología profesional.
8. Identificar los mecanismos teórico-expresivos del medio audiovisual.
9. Identificar de forma idónea los recursos propios del medio audiovisual
10. Valorar críticamente las imágenes audiovisuales.
11. Integrar los medios audiovisuales en los proyectos de la especialidad.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS**DE ESPECIALIDAD**

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	270	14	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	------------	-----------	----------------------

MATERIA	FOTOGRAFÍA
----------------	-------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
3. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
4. El color en la fotografía.
5. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
6. Procesado y manipulación de las imágenes.
7. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
8. Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
3. Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
4. Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO SUPERIOR EN GRÁFICA AUDIOVISUAL

Identificación del título	Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 3
Duración total del ciclo	Dos mil horas
Familia Profesional	Diseño Y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Crear y comunicar de forma competente el mensaje deseado empleando la imagen, la tipografía y los principios de diseño en movimiento y los efectos visuales en medios audiovisuales.

Planificar la producción y postproducción de proyecto audiovisual en la combinación del diseño gráfico y la realización audiovisual. Una convergencia de las tecnologías de la imagen y el diseño gráfico que haga posible el control proyectual del diseño audiovisual.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos y los controles de calidad correspondiente.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- 1- Expresar mediante el lenguaje audiovisual ideas y formas comunicativas eficientes.
- 2- Dotar al mensaje gráfico de elementos persuasivos y/o informativos y/o identificativos.
- 3- Buscar recursos que solucionen aspectos formales, funcionales y técnicos para un problema comunicativo concreto.
- 4- Planificar y elaborar el proyecto atendiendo a especificaciones previamente determinadas.
- 5- Definir los aspectos formales y funcionales y técnicos en un soporte audiovisual. Realizará todo tipo de producción y posproducción audiovisual, gráficos 3D, animación, efectos visuales orientada a diversos formatos y medios técnicos.
- 6- En la fase de producción realizara el diseño y composición de escenarios reales y virtuales. La sonorización y selección musical. La iluminación de la escena. La selección y el trabajo con modelos, actores, actores de doblaje.
- 7- Planificar y elaborar la ejecución del proyecto con autonomía y de manera optima.
- 8- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- 9- Incorporar nuevas tecnologías de manera que permitan ejercer la profesión de manera actualizada.
- 10- Transmitir con precisión la información adecuada en los procesos de emisión para conseguir un resultado idóneo.
- 11- Conocer las especificaciones y/o normativas con que se rigen las actuaciones en la industria.
- 12- Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo o asociado o contratado por cuenta ajena en empresa, equipo o instituciones. Realiza el proyecto como profesional especialista en los ámbitos de servicios audiovisuales, de la producción audiovisual, gráfica corporativa en canales de televisión, gráfica audiovisual para publicidad y medios de comunicación interactivos.

Elabora el proyecto por encargo de las propias entidades solicitantes.

Puede ejercer en sus competencias profesionales como independiente o como dependiente interpretando ideas de otros profesionales a través de guiones o storyboards.

SECTORES PROFESIONALES

Se ubica en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación audiovisual, como agencias de publicidad, canales de televisión y medios interactivos.

Integrándose como personal audiovisual en empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Así como la práctica profesional de arte.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Todo tipo de producción y posproducción audiovisual, gráficos 3D, animación y efectos visuales orientada a diversos formatos de distribución y medios técnicos: cine, televisión, páginas Web, multimedia, videojuegos, teléfono móvil y otros soportes. Empleando el software estándar de la industria.

Producción: Diseño y composición de escenarios reales y virtuales, Iluminación de la escena, Selección y trabajos con modelos y actores.

Realizar la sonorización y la selección musical.

Crear la imagen gráfica audiovisual, para canales de televisión, programas audiovisuales y fines promocionales.

Diseñar la representación gráfica de la información para medios audiovisuales.

Rotulación audiovisual.

Posproducción digital.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO SUPERIOR

GRÁFICA AUDIOVISUAL

- 1 Identificar las necesidades planteadas en una propuesta comunicativa Audiovisual. Así como decidir los recursos expresivos y comunicativos adecuados.

- 2 Resolver los problemas que se planteen en la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción audiovisual.

- 3 Adquirir método y rigor en la presentación y defensa de una idea o un proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.

- 4 Asimilar e integrar en su trabajo las novedades estéticas y técnicas.

- 5 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.

- 6 Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y postproducción para garantizar la calidad del producto comunicativo en el mercado.

- 7 Planificar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso proyectual con el fin de optimizar todos los recursos disponibles.

- 8 Obtener y producir las fuentes necesarias, textos, sonido, animación, imagen, vídeo, etc., para gestionar la realización del proyecto audiovisual.

- 9 Manejar los diversos dispositivos técnicos de grabación, producción y postproducción que intervienen en una producción audiovisual.

- 10 Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.

- 11 Saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.

CICLO GRÁFICA AUDIOVISUAL

MÓDULOS	Horas	ECTS	MATERIAS
Módulo común a las enseñanzas			
Fundamentos del lenguaje	90	5	Talleres de lenguaje y color
			Forma, espacio y sistemas
Módulos comunes a la familia			
Teoría del lenguaje	45	3	Teoría de la imagen
Tecnología	90	5	Medios informáticos
Derecho Laboral	45	3	FOL
Módulos de especialidad			
Técnicas propias de la especialidad	180	9	Técnicas 3D
			Fundamentos de diseño
Realización proyectual	335	20	Proyectos de Gráfica Audiovisual
Historia y teorías	90	6	Historia del Diseño gráfico
			Guión narrativo
Técnicas Complementarias	90	5	Fotografía
Proyecto integrado	45	5	Proyecto final
Prácticas laborales	90	4	Prácticas laborales
Total Horas mínimos	1.100	65	

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	TALLER DE LENGUAJE Y COLOR
----------------	-----------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión creativa.
2. Organizar los elementos visuales. Buscar y definir la codificación de la imagen visual.
3. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
4. Interrelacionar los elementos visuales que transfieren la representación del mensaje.
5. Analizar la teoría del color.
6. Interpretar los fundamentos del color en la representación creativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio compositivo de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Adecuar la expresión del color en la representación creativa.
5. Transferir el valor simbólico y estético del color en la realización del mensaje visual.
6. Mostrar sensibilidad en la interacción del color y la representación creativa

MÓDULO FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FORMA ESPACIO Y SISTEMAS
----------------	---------------------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Estructurar el soporte así como representar los elementos visuales propios de la expresión tridimensional.
2. Analizar la codificación de sistemas de la representación tridimensional.
3. Interpretar y desarrollar representaciones tridimensionales.
4. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
5. Interrelacionar los elementos visuales que transfieran la representación tridimensional.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Configuración del espacio tridimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición de la representación tridimensional.
4. Interpretación de los sistemas de representación tridimensional en el plano.
5. Desarrollo de las convenciones y procedimientos propios de la representación tridimensional.
6. Instrumentos, técnicas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Expresar una representación de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, seleccionar, estructurar y expresar el espacio tridimensional de acuerdo al planteamiento creativo a representar.
3. Mostrar sensibilidad respecto al contenido formal, estético y simbólico en una representación visual específica.
4. Analizar, sintetizar y desarrollar la expresión propia del espacio tridimensional.
5. Utilizar en una representación las convenciones y los procedimientos más idóneos
6. Desarrollar la comprensión espacial.

MÓDULO TEORÍA DEL LENGUAJE

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

TEORÍA DE LA IMAGEN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar las imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Interpretar e Identificar los diferentes tipos de imágenes visuales.
3. Conocer los principios teóricos propios de la percepción visual.
4. Interpretar los códigos significativos de las imágenes visuales.
5. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
6. Conocer y reconocer las estrategias de comunicación en las imágenes visuales
7. Adquirir conocimiento de los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen visual.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen visual.
3. Las diferentes tipologías de imágenes visuales. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual
8. El proceso comunicativo. Las estrategias en la transmisión del mensaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Aplicar y valorar hipótesis representativas en la resolución de un problema de expresión comunicativa.
2. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes visuales
3. Elaborar respuestas de representación que expresen conocimientos de la percepción visual.
4. Aprender los aspectos expresivos y de contenido del lenguaje visual.
5. Interpretar el valor significativo de las imágenes visuales en su contexto.
6. Aplicar y valorar estrategias de comunicación visual.

MÓDULO TECNOLOGÍA			
COMÚN A LAS ENSEÑANZAS			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		MEDIOS INFORMÁTICOS	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Conocer la evolución de los ordenadores personales e Internet en la sociedad actual.
2. Conocer los fundamentos informáticos. Los componentes básicos hardware y software de un ordenador y la relación entre los mismos. Entender sus características y funciones.
3. Comprender la forma en que un sistema informático trata la tipografía y sistemas de color. Formatos adecuados a cada necesidad.
4. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial.
5. Conocer el manejo de las aplicaciones de dibujo vectorial más comunes para el diseño gráfico.
6. Introducir los conceptos fundamentales de la imagen bitmap.
7. Aprender a digitalizar imágenes. Almacenamiento y conversiones a formatos adecuados.
8. Manejar las aplicaciones de ilustración bitmap y retoque fotográfico más comunes para el diseño gráfico.
9. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Evolución de la informática e Internet, la Sociedad de la Información, software libre.
2. El Sistema Operativo. Ordenador , periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR, Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. - Software de creación. El área de trabajo.
6. Herramientas de dibujo de la imagen vectorial.
7. Organización de objetos: Capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap .Software de creación, tratamiento y gestión de la imágenes bitmap y fotografía digital
9. Herramientas de dibujo de la imagen bitman.
10. Fotografía Digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender y valorar la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales o artísticos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Conocer los diversos tipos de formatos gráficos para su empleo en las aplicaciones gráficas y multimedia. Y las diferentes posibilidades de organizar la información y los datos que un ordenador maneja.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño de forma previa para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y conocer sus características fundamentales.
6. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración vectorial.
7. Entender y diferenciar los formatos de imagen digital bitmap y conocer sus características fundamentales. Compresión destructiva y no destructiva,
8. Estar capacitado en el uso de herramientas de ilustración bitmap, ajuste y retoque de imágenes fotográficas.

MÓDULO DERECHO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	3	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral y productiva del sector de la comunicación y el diseño.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral. Los aspectos jurídicos y organizativos en las PYMES y en el sector autónomo.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Conocer los derechos de autor.
5. Conocer los límites de la libertad de expresión debido a las leyes de protección personal.
6. Elaborar contratos de uso de los trabajos.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y la reglamentación específica del sector.
2. El acceso al mundo laboral. El autónomo y la empresa. Organización y obligaciones fiscales.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. La propiedad intelectual e industrial. El registro. La gestión de derechos. Copyright y copyleft.
5. Normativas y leyes de protección personal. Derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen. Ley de protección de menores. Ley de protección de datos.
6. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer e identificar la legislación vigente referente al mundo laboral y a la regulación empresarial del sector.
2. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
3. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registros de propiedad intelectual.
4. Aplicar las normas de protección personal.
5. Realizar contratos y emitir facturas.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	180	9	CRÉDITOS ECTS
---------------------------	-----	---	---------------

MATERIA	TÉCNICAS 3D
---------	-------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer los fundamentos de la Infografía 3D dentro del marco de los medios audiovisuales y el uso de las aplicaciones informáticas más comunes.
2. Saber cómo realizar la Interconexión de formatos entre las distintas aplicaciones, conocer los formatos de imagen y secuencias audiovisuales destinadas a distintos soportes: aplicaciones en la escenografía virtual, video, cine, videojuegos, Internet, etc.
3. Conocer las técnicas de modelado, aplicación de materiales, texturas e iluminación.
4. Crear espacios virtuales 3D.
5. Adquirir una visión general del proceso creativo y las técnicas de animación y su aplicación.
6. Conocer las técnicas de interpolación aplicadas a la animación.
7. Aprender la utilización de los modelos jerárquicos y aplicarlos en la animación de figuras articuladas.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 1- Modelado, primitivas, booleanos, modelado avanzado de malla.
- 2- Propiedades de la superficie de un objeto, materiales, difusión, reflexión, sombreado y transparencias.
- 3- Texturas, texturas procedurales, texturas imagen, mapas de textura y mapas de ambiente
- 4- Iluminación de una escena, tipos de luces, sombras.
- 5- Cámaras y vistas, efectos de cámara.
- 6- Conceptos de animación, fotogramas clave, animación de objetos, animación de cámara.
- 7- Jerarquías, el sistema armazón, restricciones y articulaciones, animación de personajes.
- 8- Visualización; tipos de acabado, efectos especiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Realizar mediante técnicas de modelado objetos y escenarios 3D, iluminación y ambientación.
2. Saber realizar representaciones animadas.
3. Configurar la visualización de los trabajos en distintos formatos de salida según el medio.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****180****CRÉDITOS ECTS****MATERIA****FUNDAMENTOS DE DISEÑO****ESPECIALIDAD PROFESORADO****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

- 1- Identificar los recursos expresivos del diseño gráfico.
- 2- Utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico.
- 3- Conocer y reconocer la tipografía y la composición tipográfica.
- 4- Aplicar los elementos tipográficos idóneos para expresar un mensaje de diseño gráfico.
- 5- Saber estructurar el soporte expresivo para ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico.
- 6- Reconocer la significación del soporte de diseño así como la expresión y visualización de los elementos gráficos del mensaje.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 1- La forma de los caracteres. Familias de caracteres.
- 2- La unidad, el signo. El todo, el alfabeto.
- 3- La expresión de la palabra. Visualización.
- 4- Composición tipográfica.
- 5- Legibilidad tipográfica.
- 6- Estructura del espacio gráfico. Arquitecturas gráficas.
- 7- Énfasis y jerarquías compositivas en los elementos visuales de la expresión gráfica.
- 8- El mensaje gráfico y el soporte de visualización. Aspectos significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

- 1- Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres como identificación de la imagen visual.
- 2- Definir el mensaje tipográfico con un criterio creativo, formal, estético y funcional.
- 3- Combinar los elementos tipográficos para expresar una representación gráfica eficiente.
- 4- Mostrar sensibilidad con la imagen visual que transfiere el elemento tipográfico.
- 5- Valorar la coherencia argumentativa del mensaje y los elementos gráficos que lo representen.
- 6- Adaptar la composición al discurso gráfico que deba expresar.
- 7- Saber construir representaciones y composiciones visuales adecuadas al ámbito de diseño y al soporte de visualización.

MÓDULO REALIZACIÓN PROYECTUAL**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****335****20****CRÉDITOS ECTS****MATERIA****PROYECTOS GRÁFICA AUDIOVISUAL****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

- 1- Conocer los conceptos y el vocabulario profesional y el análisis de los antecedentes.
- 2- Conocer los aspectos específicos del lenguaje gráfico audiovisual: imagen, tipografía, movimiento, sonido, espacio, tiempo y sus estructuras discursivas principales.
- 3- Saber utilizar cámaras y equipos profesionales de grabación de sonido.
- 4- Saber poner en escena y en imágenes un guión previo, crear iluminaciones.
- 5- Saber utilizar aplicaciones informáticas de edición de vídeo.
- 6- Saber utilizar aplicaciones informáticas de edición de sonido.
- 7- Saber utilizar aplicaciones informáticas de edición de efectos especiales.
- 8- Conocer los recursos y estrategias expresivas en la realización de un vídeo narrativo, de un vídeo Musical, grafismo de cine, vídeo, televisión, videojuegos y nuevos medios.
- 9- Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y que lo diferencian de otros medios.
- 10- Conocer en el medio televisivo, la creación, gestión y transmisión de la imagen corporativa.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 1- Conceptos e historia del Diseño Audiovisual.
- 2- Grabación de imágenes y sonido en estudio y exteriores, Iluminación de un set y en exteriores.
- 3- Coordinación con el equipo de decoración, vestuario, maquillaje, Localización de exteriores, efectos especiales, etc.
- 4- Dirección de un audiovisual, Dirección de actores, Puesta en escena, Puesta en imágenes.
- 5- Teorías del montaje, Edición al corte, Edición con efectos.
- 6- Edición y Postproducción de sonido.
- 7- Postproducción de proyectos en diferentes ámbitos del diseño.
- 8- Postproducción de piezas de diseño para televisión, vídeo cine y nuevos medios.
- 9- Postproducción de trucajes y efectos especiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

- 1- Fluidez en la utilización de los equipos de grabación de imagen y sonido.
- 2- Resolución adecuada de los problemas de iluminación.
- 3- Adecuada coordinación del equipo de producción.
- 4- Adecuación de la puesta en imágenes a los objetivos previstos.
- 5- Fluidez en la utilización de los recursos de los programas informáticos.
- 6- Adecuación de la edición a los propósitos comunicativos de la narración y de diseño.
- 7- Adecuación de la edición a las exigencias de la música de un video clip.
- 8- Adecuación a los requisitos profesionales en la presentación de un máster para cine, televisión y nuevos medios.
- 9- Desarrollo de proyectos de diseño audiovisual en diferentes ámbitos de diseño.

MÓDULO HISTORIA Y TEORÍA			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	6	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Desarrollar la comprensión conceptual y visual del diseño grafico.
2. Comprender las manifestaciones específicas del diseño grafico y su relación con el entorno socio-cultural.
3. Analizar y valorar la evolución del diseño grafico.
4. Adquirir cultura gráfica y capacidad crítica.
5. Incentivar el interés por la cultura estética.
6. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño grafico.
7. Valorar la aportación del diseño gráfico a la cultura visual contemporánea.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La comunicación y el lenguaje. El fenómeno comunicativo.
2. La evolución histórica del diseño gráfico y sus manifestaciones más significativas.
3. El diseño grafico antes del siglo XIX.
4. El diseño grafico en el siglo XIX.
5. El diseño grafico en el siglo XX.
6. Últimas tendencias del diseño gráfico contemporáneo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Identificar la evolución del diseño gráfico y establecer relaciones argumentales entre los elementos que configuran la historia del momento.
2. Valorar el Diseño Grafico en relación a otras manifestaciones artísticas de su contexto temporal.
3. Reconocer el alcance del diseño y las innovaciones con especial énfasis en el diseño contemporáneo.
4. Mostrar interés en la observación y la valoración del diseño grafico. Sus elementos formales y funcionales.
5. Argumentar en base al conocimiento de la materia, el propio criterio y sensibilidad estética.
6. Reconocer referentes históricos.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

MÓDULO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS			CRÉDITOS ECTS
MATERIA	GUIÓN NARRATIVO		
ESPECIALIDAD PROFESORADO			
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprender el léxico de la narrativa gráfica.
2. Aprender el lenguaje propio del guión y su utilización en la narrativa gráfica.
3. Adaptar la narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
4. Conocer los elementos estructurales de una historia.
5. Saber narrar, explicar y desarrollar un guión narrativo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender e identificar los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Desarrollar ideas creativas a partir de historias reales o imaginarias, propias o ajenas.
3. Atender a planteamientos del discurso gráfico para narrar una historia.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	90	5	CRÉDITOS ECTS
----------------------------------	-----------	----------	----------------------

MATERIA	FOTOGRAFÍA
----------------	-------------------

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la técnica fotográfica y la tecnología del medio.
2. Adquirir conocimientos sobre la historia y el lenguaje de la imagen fotográfica.
3. Aplicar la fotografía a proyectos propios.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas al proyecto.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Control técnico de los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Representación del espacio y del tiempo.
3. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
4. El color en la fotografía.
5. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
6. Procesado y manipulación de las imágenes.
7. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
8. Los ámbitos fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber utilizar los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico.
3. Utilizar la fotografía integrada en los proyectos y para los fines propios de la especialidad.
4. Valorar críticamente las imágenes fotográficas.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO			
DE ESPECIALIDAD			
PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS	45	5	CRÉDITOS ECTS
MATERIA		PROYECTO FINAL	
OBJETIVOS DE LA MATERIA			

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Creación y ejecución de un proyecto que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto. Memoria y Maqueta.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el encargo (enunciado)
2. Aplicar una metodología proyectual adecuada.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del proyecto en los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO EN AUTOEDICIÓN

Identificación del título	Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Autoedición
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 2
Duración total del ciclo	Mil seiscientas horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Producir elementos de comunicación gráfica para empresas, instituciones u otros profesionales

Interpretar con rigor y sensibilidad artística la información proyectual que se le suministre, referente a los distintos procesos de trabajo específicos de esta especialidad.

Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de los diferentes elementos gráficos.

Conocer los estándares de la industria, la legislación vigente acerca de la propiedad intelectual y los derechos de autor

Organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la ejecución de un proyecto de comunicación gráfica.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

1-Manejar equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción gráfica, tanto en la elaboración de bocetos para el cliente como originales para la impresión.

2-Manejar programas de maquetación y edición así como aplicaciones relacionadas con la manipulación de texto, dibujo e imágenes.

3-Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.

4-Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de ejecución de un proyecto gráfico.

5-Conocer el proceso productivo. Preimpresión (documentación y bocetos), impresión (sistemas impresión) y postimpresión (manipulados), utilizando las herramientas actuales idóneas que permitan la optimización de su labor profesional

6-Obtener, corregir y manipular textos, dibujos, imágenes dirigidas a componer productos gráficos de diversa índole.

7-Conocer las responsabilidades legales en el proceso de producción gráfica y la nomenclatura específica utilizada en el campo del diseño y la impresión.

8-Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, organizando las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad en empresas, equipos o instituciones. Como profesional que edita el proyecto.

Puede ejercer en sus competencias profesionales como independiente o como dependiente de profesionales del campo del diseño, en un organigrama que lo establece como técnico realizador a cargo de un profesional de rango superior, diseñador o director de arte.

SECTORES PROFESIONALES

Se ubica en el ámbito público o privado,

- * En empresas dedicadas al diseño de campañas de comunicación como agencias de publicidad, estudios de diseño, editoriales, organismos públicos, corporaciones diversas donde existan departamentos de marketing, publicidad o diseño.
- * En empresas dedicadas a la producción de elementos de comunicación como imprentas, serigrafía industrial, rotulación, diseño editorial, etc..
- * Como trabajador autónomo ofreciendo servicios de maquetación y composición a empresas o profesionales de la comunicación gráfica.

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en la ejecución de un proyecto de comunicación gráfica.

Realizar elementos gráficos de diversa índole con criterios de composición y legibilidad que cumplan las bases de diseño gráfico.

Interpretar bocetos del diseñador y convertirlos en originales aptos para la impresión y reproducción industrial.

Manejar los equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción gráfica.

Manejar los programas de maquetación y edición así como aplicaciones relacionadas con la manipulación de texto, dibujo e imágenes.

Obtener, corregir y manipular textos, dibujos e imágenes dirigidas a componer productos gráficos de diversa índole.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO

AUTOEDICIÓN

1	Manejo de los diversos sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.
2	Analizar y desarrollar los procesos de realización de los elementos que componen un proyecto gráfico.
3	Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo distintivos de esta especialidad.
4	Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de cualquier producto gráfico.
5	Utilizar los diversos dispositivos para la producción de bocetos y originales para la impresión
6	Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
7	Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.
8	Conocer los sistemas de reproducción e impresión utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo
9	Saber utilizar las medidas preventivas necesarias para que los procesos de realización utilizados no incidan negativamente en el medio ambiente.

CICLO AUTOEDICIÓN		
MÓDULOS	Horas	MATERIAS
Taller del lenguaje	90	Taller de expresión y color
Medios tecnológicos	90	Medios informáticos
Entorno laboral	45	FOL
Técnicas propias de la especialidad	360	Edición tipográfica
		Producción e impresión
		Taller de autoedición
Historia	45	Historia de la imagen
Técnicas complementarias	90	Fotografía
Proyecto integrado	40	Proyecto final
Prácticas laborales	120	Prácticas laborales
Total horas mínimos	880	

MÓDULO TALLER DE LENGUAJE**COMÚN A LAS ENSEÑANZAS****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****90****MATERIA****TALLER DE EXPRESIÓN Y COLOR****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Facilitar la comunicación gráfica mediante técnicas de representación gráfica.
2. Utilizar las técnicas y materiales adecuados para la realización de bocetos y originales.
3. Representar e indicar con claridad las órdenes correspondientes para la fase de reproducción.
4. Diferenciar los pasos que determinan el proceso de diseño con el fin de identificar las labores que le corresponden.
5. Conocer los elementos y leyes básicas que rigen el diseño gráfico a fin de interpretar mejor las instrucciones de un diseñador
6. Comprender los principios perceptivos de la imagen y el análisis visual de la imagen.
7. Conocer la simbología y sentido del color y sus relaciones con la aplicación gráfica.
8. Manipular el color digital y conocer su nomenclatura.
9. Comprender el concepto de composición y su importancia en el diseño gráfico.
10. Conocer las tipologías del diseño.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El dibujo como sistema de representación. Herramientas y materiales.
2. Técnicas graficas, secas y húmedas. Soportes y formatos.
3. Bocetos y ficticios. Maquetas y originales. Presentación de bocetos y originales para la reproducción
4. El proceso de diseño. Organización y metodología.
5. Imagen y comunicación. La naturaleza de la imagen.
6. El diseño gráfico y el lenguaje visual
7. Percepción visual del color. Relaciones cromáticas y simbología del color.
8. Nomenclatura y manipulación del color. Color luz y color pigmento, características y relación
9. Concepto de composición y estrategias compositivas.
10. Tipologías del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comunicarse con claridad mediante gráficos y bocetos manuales.
2. Ser riguroso en la metodología de trabajo y presentar adecuadamente las diferentes propuestas gráficas.
3. Utilización adecuada y creativa de los recursos disponibles (tradicionales e informáticos) según las exigencias de cada trabajo.
4. Identificar las tareas que le son propias en el desarrollo de un proyecto de diseño.
5. Reconocer las normas básicas del diseño y su aplicación en los diferentes elementos gráficos.
6. Entender la finalidad de la imagen como elemento de comunicación y su aplicación en el diseño gráfico.
7. Aplicar el color de manera correcta atendiendo a una finalidad de comunicación.
8. Utilizar la nomenclatura técnica del color adecuada en cada proceso.
9. Aplicar las normas de composición de acuerdo con bocetos o normas de estilo establecidas.
10. Identificar los diferentes campos del diseño y sus elementos característicos.

MÓDULO MEDIOS TECNOLÓGICOS

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

90

MATERIA

MEDIOS INFORMÁTICOS

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la evolución y aplicación de la informática en la sociedad actual.
2. Diferenciar los componentes internos y externos de un equipo informático y conocer sus características y funciones.
3. Conocer el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.
4. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.
5. Crear y manipular textos, dibujos vectoriales e imágenes para producir todo tipo de elementos gráficos.
6. Manejar programas de diseño gráfico que permitan la producción de los archivos necesarios para la reproducción.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Breve historia de la informática e Internet. La informática en la sociedad actual en relación con la producción gráfica.
2. El equipo informático. Componentes internos y externos. Los sistemas operativos.
3. Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
4. Hardware interno, tarjeta gráfica, procesadores, memoria, almacenamiento; y externo, escáner, impresora, cámara digital, filmadora, unidades de almacenamiento, etcétera.
5. Software de diseño. Programas de producción y manipulación de texto, dibujo e imágenes. Programas de composición y autoedición.
6. Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR, Tipografía digital.
7. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
8. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Valorar la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos.
2. Identificar los componentes de un sistema informático y su función.
3. Manejar los periféricos necesarios para la producción de información gráfica.
4. Utilizar los recursos disponibles para la comunicación y creación de archivos aptos para la producción gráfica.
5. Elegir las aplicaciones adecuadas para el proceso de edición gráfica.
6. Manipular con corrección los programas y equipos dirigidos a la producción de archivos para la impresión.

MÓDULO ENTORNO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

45

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral.
2. Conocer las vías de acceso al mundo laboral.
3. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
4. Adquirir conocimientos de gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El marco jurídico de las relaciones laborales y reglamentación específica.
2. El acceso al mundo laboral. Organismos e instituciones.
3. La seguridad y la higiene laboral.
4. Conceptos básicos de economía y mercadotecnia.
5. Administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
6. Legislación en materia de obras de arte y propiedad industrial y intelectual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer los conceptos fundamentales de la legislación.
2. Valorar la normativa específica por la que se rige este sector profesional.
3. Utilizar correctamente la terminología de la materia.
4. Conocer aspectos básicos de la inserción laboral

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

EDICIÓN TIPOGRÁFICA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la historia de la tipografía y la caligrafía.
2. Conocer la tipología de las letras e identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
3. Conocer las medidas tipográficas y su aplicación.
4. Maquetar y editar una fuente básica.
5. Colocar la tipografía más adecuada en cada producto gráfico.
6. Conocer las reglas básicas de composición de página.
7. Conocer los signos y las llamadas de corrección tipográfica y de estilo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Origen y evolución del lenguaje de signos gráficos y de los caracteres. El desarrollo de la escritura.
2. Evolución de la tipografía. Tradición y vanguardia de la tipografía contemporánea.
3. El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias.
4. Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.
5. Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes.
6. La página. Tipos de composición. La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.
7. La corrección tipográfica y de estilo. Reglas básicas de la corrección. Ortotipografía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Reconocer la evolución de la tipografía a lo largo de la historia.
2. Diferenciar las distintas familias tipográficas.
3. Utilizar el tipómetro y los sistemas de medidas digitales para el cálculo de textos.
4. Identificar los archivos de fuentes digitales y manipular sus características.
5. Adecuar la tipografía al proyecto fijado.
6. Aplicar las normas de composición tipográfica en diferentes productos gráficos.
7. Conocer los signos de corrección y corregir adecuadamente textos básicos.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

PRODUCCIÓN E IMPRESIÓN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Valorar la importancia del campo de la impresión y conocer las características de las empresas gráficas.
2. Distinguir los diferentes sistemas de reproducción actuales.
3. Conocer los procesos de producción e impresión con el fin de determinar su labor profesional.
4. Diferenciar los procesos de manipulado aplicados a la producción gráfica.
5. Conocer diferentes soportes de impresión y el medio de impresión utilizado para su producción gráfica.
6. Distinguir diferentes soportes de impresión utilizados en la reproducción industrial.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proceso de reproducción. La industria gráfica actual.
2. La reproducción gráfica. Sistemas analógicos y digitales.
3. Pre-impresión, el original gráfico, tipos y características.
4. Impresión, sistemas industriales. Relieve, plano y hueco.
5. Máquinas de imprimir. Matrices y formas. El montaje, compaginación e imposición.
6. Post-impresión, manipulación y acabados del producto gráfico.
7. El papel y las tintas. Soportes utilizados en el campo del diseño gráfico. Formatos y normalizaciones.
8. Información digital para la impresión. Archivos de composición de página.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Tomar consciencia de la importancia de la industria gráfica y de su trayectoria en los últimos años.
2. Conocer los diferentes sistemas de impresión y sus aplicaciones actuales.
3. Identificar las diferentes clases de originales y sus características según el medio de impresión
4. Diferenciar las máquinas de impresión del mercado y sus características de producción.
5. Identificar y valorar diferentes acabados y manipulados del producto gráfico.
6. Conocer las características e incidencia en el medio ambiente de los medios y soportes de impresión.
7. Producir con corrección los originales según las exigencias del sistema de impresión.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

TALLER DE AUTOEDICIÓN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer el proceso de diseño y su labor como realizador en dicho proceso.
2. Interpretar bocetos de un diseñador y producir la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.
3. Manejar los equipos y programas actuales necesarios para producir bocetos y originales válidos para la ejecución de un proyecto gráfico.
4. Manipular los valores de color adaptados a la nomenclatura específica de la producción gráfica.
5. Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes para permitir su correcta reproducción.
6. Producir con corrección la información necesaria para el proceso de impresión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proyecto de diseño. Organización y necesidades. Bocetos y originales.
2. Programas de edición de textos. Producción y corrección de textos. OCR. Formatos de archivos de texto.
3. Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales.
4. Programas de edición bit-map. Producción y manipulación de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, manipulación del color. Formatos de archivos de mapa de bits.
5. Programas de maquetación. La composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página.
6. Archivos para la impresión. Tipos y características.
7. Gestión del color. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.
8. Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Diferenciar los procesos que componen un proyecto de diseño y situar la labor de un profesional de autoedición.
2. Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las indicaciones de un diseñador.
3. Manejar con destreza programas y equipos informáticos que intervienen en el proceso de realización.
4. Adaptar el material producido a las necesidades de impresión especificadas en un proyecto.
5. Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
6. Integrar la documentación gráfica proporcionada por otros profesionales y componer los elementos gráficos con corrección estética y técnica.
7. Verificar y organizar la información necesaria para permitir un correcto proceso de impresión.

MÓDULO HISTORIA

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

45

MATERIA

HISTORIA DE LA IMAGEN GRÁFICA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Adquirir los conocimientos necesarios para entender las características propias y la evolución de los ciclos culturales y artísticos.
2. Asociar a su contexto histórico las diferentes manifestaciones artísticas y los productos gráficos que las representan.
3. Desarrollar la personalidad cultural y humanística y completar la formación técnica y artística.
4. Conocer lo esencial del contexto ideológico, político, económico, social y estético en que se han generado las artes gráficas a lo largo de la Historia, con especial referencia al diseño gráfico.
5. Valorar las manifestaciones artísticas actuales y su poder de comunicación.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Concepto de cultura, arte y arte aplicado. Manifestaciones escritas e ilustradas en el mundo antiguo.
2. Arte y cultura de la Edad Media. Producción de libros y escuelas de miniaturistas. Grabado: orígenes y primeras manifestaciones europeas.
3. La Edad del Humanismo: nuevas formas de vida, pensamiento y expresión plástica. La cultura del libro renacentista. La imprenta: difusión y significación cultural.
4. La estética del Barroco y del Racionalismo y su reflejo en el arte y en la expresión gráfica. Ilustración y grabado.
5. La era industrial y sus consecuencias para el arte. Las transformaciones socio-culturales del siglo XIX y su repercusión en el mundo de la industria gráfica. Arte e industria. Los intentos renovadores del fin de siglo.
6. Transformaciones socio-culturales del siglo XX. El fenómeno artístico y la búsqueda de nuevos lenguajes. Los medios de comunicación de masas y su reflejo en el mundo editorial y del diseño gráfico.
7. Arte y tecnología. Las transformaciones socio-culturales de finales del siglo XX y su repercusión en el mundo de la industria gráfica. Las nuevas herramientas y sus lenguajes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender los comportamientos histórico-culturales de la humanidad y relacionarlos con los fenómenos artísticos a los que han dado lugar.
2. Adquirir formación visual y sensibilidad ante las creaciones artísticas.
3. Analizar la evolución histórica y la situación espacio-temporal de las manifestaciones de la cultura gráfica.
4. Apreciar los valores estéticos, técnicos y comunicativos de las distintas obras contemporáneas.
5. Distinguir las diferentes técnicas de producción y reproducción de la imagen gráfica
6. Usar un lenguaje claro y una terminología específica idónea.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

90

MATERIA

FOTOGRAFIA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer el proceso fotográfico.
2. Familiarizarse con las bases de composición de la imagen.
3. Valorar la calidad tanto técnica como artística de las imágenes.
4. Utilizar la cámara fotográfica como herramienta de producción gráfica.
5. Manipular los valores de la imagen y realización de montajes.
6. Conocer las características que definen la calidad y finalidad de aplicación de las imágenes.
7. Conocer la nomenclatura de color y la manipulación de sus ajustes.
8. Saber adaptar las características de una imagen según el medio en el que van a ser reproducidas.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proceso de obtención de una imagen fotográfica.
2. Elementos formales de la imagen fotográfica.
3. Partes de una cámara. Formación de la imagen. Enfoque, sensibilidad, velocidad de obturación.
4. La toma fotográfica. Obtención analógica y digital.
5. Luz, composición, encuadre.
6. Características de la imagen digital. Manipulación.
7. Producción de imágenes por software. Retoques y montajes. Bancos de imagen.
8. Modos de color. Correcciones y manipulación.
9. Tipos de originales de imágenes para la impresión.
10. Formatos y tipos de archivos de imagen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer los procesos de producción de una imagen fotográfica.
2. Analizar la calidad técnica y artística de una imagen.
3. Manipular las variables de una cámara fotográfica para la obtención de una imagen.
4. Diferenciar los valores de iluminación de una imagen.
5. Realizar retoques y montajes de imágenes.
6. Adaptar los valores de calidad y color atendiendo a la finalidad de su aplicación.
7. Producir distintos tipos de archivos de imágenes aptos para la reproducción.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****40****MATERIA****PROYECTO FINAL****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Desarrollo y ejecución de un trabajo profesionalizado de síntesis que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el enunciado.
2. Aplicar una metodología, una técnica y un desarrollo adecuado.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del trabajo en los aspectos expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

PERFIL PROFESIONAL DE TÉCNICO EN EDICIÓN WEB

Identificación del título	Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Edición web
Nivel	Ciclo Formativo de Grado Medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
Referente europeo	Nivel 2
Duración total del ciclo	Mil seiscientas horas
Familia Profesional	Diseño y Comunicación Visual

COMPETENCIA GENERAL

Producir elementos de comunicación en soporte Web para empresas, instituciones u otros profesionales

Interpretar con rigor y sensibilidad artística la información proyectual que se le suministre, referente a los distintos procesos de trabajo específicos de esta especialidad.

Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de los diferentes elementos Web.

Organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la ejecución de un proyecto Web.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

1- Manejar equipos informáticos que intervienen en el proceso de edición Web, tanto en la elaboración de Sitios como en la producción de los elementos que lo componen.

2-Manejar programas de edición Web así como aplicaciones que permitan la manipulación de los elementos multimedia.

3-Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto Web.

4-Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de ejecución de un proyecto Web.

5-Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basan todo lo relacionado con la comunicación Web.

6-Obtener, corregir y manipular elementos multimedia que conforman los sitios Web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.

7-Conocer los procesos de trabajo y utilizar las herramientas actuales idóneas que permitan la optimización de su labor profesional.

8-Comprender las indicaciones técnicas para la realización de un proyecto para la Red y la nomenclatura específica utilizada en el campo de la edición Web.

9-Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, organizando las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.

ÁMBITO PROFESIONAL

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo o asociado y como trabajador por cuenta ajena en empresas, equipos o instituciones, como profesional que ejecuta, mantiene y/o actualiza un Sitio Web o en la producción de elementos multimedia.

Puede ejercer en sus competencias profesionales como independiente o como dependiente de profesionales del campo del diseño, en un organigrama que lo establece como técnico a cargo de un profesional de rango superior, diseñador o director de arte.

SECTORES PROFESIONALES

- * Se ubica en el ámbito público o privado,
- * En empresas de todo ámbito que tenga la necesidad de desarrollar, mantener y/o actualizar contenidos Web.
- * En empresas dedicadas a la producción de elementos multimedia.
- * En empresas con departamento de comunicación o publicaciones online.
- * Como trabajador autónomo ofreciendo servicios de edición Web o producción de elementos multimedia (sonido, vídeo, imágenes, animaciones, etc.)

OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO RELEVANTES

Organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en la ejecución de un proyecto web.

Manejar programas de edición Web así como aplicaciones que permitan la producción y manipulación de los elementos multimedia.

Utilizar los lenguajes de programación adecuados para producir archivos aptos para la publicación en soporte web.

Obtener, corregir y manipular elementos multimedia que conforman los sitios Web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.

OBJETIVOS DE CICLO DE TÉCNICO

EDICION WEB

- 1 Manejo de los diversos sistemas informáticos y programas que intervienen en la Edición de contenidos Web y multimedia.

- 2 Analizar y desarrollar los procesos de realización de los elementos que componen un proyecto para la Red.

- 3 Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo distintivos de esta especialidad.

- 4 Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de contenidos gráficos o multimedia para sitios web.

- 5 Utilizar los diversos dispositivos para la producción de elementos multimedia contenidos en un proyecto Web y conocer los estándares de usabilidad y accesibilidad de la industria.

- 6 Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.

- 7 Adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona esta actividad profesional.

- 8 Conocer los lenguajes de programación que permiten la comunicación por la Red.

- 9 Utilizar las herramientas que permiten la edición, gestión y mantenimiento Web.

- 10 Aplicar las verificaciones necesarias con respecto a la accesibilidad y cumplimiento de estándares de los productos Web y multimedia.

CICLO EDICIÓN WEB		
MÓDULOS	Horas	MATERIAS
Taller de lenguaje	90	Taller de expresión y color
Medios tecnológicos	90	Medios informáticos
Entorno laboral	45	FOL
Técnicas propias de la especialidad	360	Edición tipográfica
		Lenguaje de programación
		Taller de edición
		Taller multimedia
Historia	45	Historia de la imagen
Técnicas complementarias	90	Fotografía
Proyecto integrado	40	Proyecto final
Prácticas laborales	120	Prácticas laborales
Total horas mínimos	880	

MÓDULO TALLER DE LENGUAJE

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

90

MATERIA

TALLER DE EXPRESIÓN Y COLOR

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Facilitar la comunicación gráfica mediante técnicas de representación gráfica.
2. Utilizar las técnicas y materiales adecuados para la realización de bocetos y originales.
3. Representar e indicar con claridad las órdenes correspondientes para la fase de reproducción.
4. Diferenciar los pasos que determinan el proceso de diseño con el fin de identificar las labores que le corresponden.
5. Conocer los elementos y leyes básicas que rigen el diseño gráfico a fin de interpretar mejor las instrucciones de un diseñador
6. Comprender los principios perceptivos de la imagen y el análisis visual de la imagen.
7. Conocer la simbología y sentido del color y sus relaciones con la aplicación gráfica.
8. Manipular el color digital y conocer su nomenclatura.
9. Comprender el concepto de composición y su importancia en el diseño gráfico.
10. Conocer las tipologías del diseño.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El dibujo como sistema de representación. Herramientas y materiales.
2. Técnicas graficas, secas y húmedas. Soportes y formatos.
3. Bocetos y ficticios. Maquetas y originales. Presentación de bocetos y originales para la reproducción
4. El proceso de diseño. Organización y metodología.
5. Imagen y comunicación. La naturaleza de la imagen.
6. El diseño gráfico y el lenguaje visual
7. Percepción visual del color. Relaciones cromáticas y simbología del color.
8. Nomenclatura y manipulación del color. Color luz y color pigmento, características y relación
9. Concepto de composición y estrategias compositivas.
10. Tipologías del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comunicarse con claridad mediante gráficos y bocetos manuales.
2. Ser riguroso en la metodología de trabajo y presentar adecuadamente las diferentes propuestas gráficas.
3. Utilización adecuada y creativa de los recursos disponibles (tradicionales e informáticos) según las exigencias de cada trabajo.
4. Identificar las tareas que le son propias en el desarrollo de un proyecto de diseño.
5. Reconocer las normas básicas del diseño y su aplicación en los diferentes elementos gráficos.
6. Entender la finalidad de la imagen como elemento de comunicación y su aplicación en el diseño gráfico.
7. Aplicar el color de manera correcta atendiendo a una finalidad de comunicación.
8. Utilizar la nomenclatura técnica del color adecuada en cada proceso.
9. Aplicar las normas de composición de acuerdo con bocetos o normas de estilo establecidas.
10. Identificar los diferentes campos del diseño y sus elementos característicos.

MÓDULO MEDIOS TECNOLÓGICOS

COMÚN A LAS ENSEÑANZAS

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

90

MATERIA

MEDIOS INFORMÁTICOS

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la evolución y aplicación de la informática en la sociedad actual.
2. Diferenciar los componentes internos y externos de un equipo informático y conocer sus características y funciones.
3. Conocer el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.
4. Usar los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.
5. Crear y manipular textos, dibujos vectoriales e imágenes para producir todo tipo de elementos gráficos.
6. Manejar programas de diseño gráfico que permitan la producción de los archivos necesarios para la reproducción.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Breve historia de la informática e Internet. La informática en la sociedad actual en relación con la producción gráfica.
2. El equipo informático. Componentes internos y externos. Los sistemas operativos.
3. Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
4. Hardware interno, tarjeta gráfica, procesadores, memoria, almacenamiento; y externo, escáner, impresora, cámara digital, filmadora, unidades de almacenamiento, etcétera.
5. Software de diseño. Programas de producción y manipulación de texto, dibujo e imágenes. Programas de composición y autoedición.
6. Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR, Tipografía digital.
7. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
8. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Valorar la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos.
2. Identificar los componentes de un sistema informático y su función.
3. Manejar los periféricos necesarios para la producción de información gráfica.
4. Utilizar los recursos disponibles para la comunicación y creación de archivos aptos para la producción gráfica.
5. Elegir las aplicaciones adecuadas para el proceso de edición gráfica.
6. Manipular con corrección los programas y equipos dirigidos a la producción de archivos para la impresión.

MÓDULO ENTORNO LABORAL

COMÚN A LA FAMILIA

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

45

MATERIA

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

OBJETIVOS DE LA MATERIA

5. Conocer la legislación vigente referente a la actividad laboral.
6. Conocer las vías de acceso al mundo laboral.
7. Conocer las normas de seguridad e higiene laboral.
8. Adquirir conocimientos de gestión.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

7. El marco jurídico de las relaciones laborales y reglamentación específica.
8. El acceso al mundo laboral. Organismos e instituciones.
9. La seguridad y la higiene laboral.
10. Conceptos básicos de economía y mercadotecnia.
11. Administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
12. Legislación en materia de obras de arte y propiedad industrial y intelectual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

5. Conocer los conceptos fundamentales de la legislación.
6. Valorar la normativa específica por la que se rige este sector profesional.
7. Utilizar correctamente la terminología de la materia.
8. Conocer aspectos básicos de la inserción laboral

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

EDICIÓN TIPOGRÁFICA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer la historia de la tipografía y la caligrafía.
2. Conocer la tipología de las letras e identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
3. Conocer las medidas tipográficas y su aplicación.
4. Ser capaz de crear y editar una fuente básica.
5. Colocar la tipografía más adecuada en cada producto gráfico.
6. Conocer las reglas básicas de composición de página.
7. Conocer los signos y las llamadas de corrección tipográfica y de estilo.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Origen y evolución del lenguaje de signos gráficos y de los caracteres. El desarrollo de la escritura.
2. Historia de la tipografía. Tradición y vanguardia de la tipografía contemporánea.
3. El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias.
4. Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.
5. Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes.
6. La página. Tipos de composición. La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.
7. La corrección tipográfica y de estilo. Reglas básicas de la corrección. Ortotipografía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Reconocer la evolución de la tipografía a lo largo de la historia.
2. Diferenciar las distintas familias tipográficas.
3. Utilizar el tipómetro y los sistemas de medidas digitales para el cálculo de textos.
4. Identificar los archivos de fuentes digitales y manipular sus características.
5. Adecuar la tipografía al proyecto fijado.
6. Aplicar las normas clásicas de composición tipográfica en diferentes productos gráficos.
7. Conocer los signos de corrección y corregir adecuadamente textos básicos.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****360****MATERIA****LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Conocer la utilidad y funcionamiento de los lenguajes de programación.
2. Valorar la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación.
3. Diferenciar los distintos lenguajes de programación y su aplicación en la edición Web.
4. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación y sus acciones básicas.
5. Obtener los conocimientos básicos que permitan manipular el código de lenguajes de programación para Web.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Historia de la programación. Lenguajes de programación, tipos y funciones.
2. Código fuente, depuración, compilación y lenguaje máquina.
3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web.
4. HTML y CSS. Relación del código y la composición de página.
5. Códigos básicos y función de los diferentes lenguajes.
6. Estructuras más utilizadas en la programación Web.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Valorar la función de los lenguajes de programación en la edición Web.
2. Analizar la función de los lenguajes en las redes de comunicación.
3. Reconocer los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
4. Manipular código básico de los lenguajes de programación más utilizados en la Web.
5. Identificar los códigos y estructuras básicas de la programación Web

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

TALLER DE EDICIÓN

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer los procesos de un proyecto Web y las funciones de un profesional de edición Web.
2. Conocer las posibilidades que ofrece el mercado en lo referente a los dominios, alojamiento y otros servicios Web.
3. Saber componer los diferentes elementos que integran un sitio Web.
4. Actualizar los contenidos para el correcto mantenimiento de una Web.
5. Manejar programas de edición que permitan la creación de un sitio Web.
6. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.
2. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.
3. Contenidos Web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
4. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.
5. Alojamiento Web. Servidores, Dominios y Hosting.
6. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios Web.
7. Recursos en la Red. Correo Web, FTP, Chat y otros servicios.
8. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Reconocer los elementos que componen un sitio Web.
2. Crear y manipular con destreza diferentes contenidos para una Web.
3. Manejar programas específicos de edición Web.
4. Utilizar los recursos técnicos que permitan la publicación y/o actualización de contenidos Web.
5. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web.
6. Valorar los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece.

MÓDULO TÉCNICAS DE LA ESPECIALIDAD

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

360

MATERIA

TALLER MULTIMEDIA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto Web.
2. Conocer y aplicar el concepto de interactividad.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una Web.
4. Manejar programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, vídeo y animaciones.
5. Comprender el concepto de interactividad y su aplicación multimedia.
6. Insertar elementos multimedia en un proyecto Web.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Multimedia, concepto y aplicaciones.
2. Elementos multimedia. Imagen, sonido, vídeo y animaciones.
3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos.
4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos.
6. Concepto de interactividad. Flujo de la información.
7. Integración de contenidos multimedia en la edición Web.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer los diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
2. Generar contenidos multimedia de diversa índole y aplicarlos en un proyecto Web.
3. Aplicar la interactividad en diferentes contenidos Web.
4. Producir y manipular archivos multimedia que permita su inserción en un proyecto Web.

MÓDULO HISTORIA

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

45

MATERIA

HISTORIA DE LA IMAGEN GRÁFICA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Adquirir los conocimientos necesarios para entender las características propias y la evolución de los ciclos culturales y artísticos.
2. Asociar a su contexto histórico las diferentes manifestaciones artísticas y los productos gráficos que las representan.
3. Desarrollar la personalidad cultural y humanística y completar la formación técnica y artística.
4. Conocer lo esencial del contexto ideológico, político, económico, social y estético en que se han generado las artes gráficas a lo largo de la Historia, con especial referencia al diseño gráfico.
5. Valorar las manifestaciones artísticas actuales y su poder de comunicación.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Concepto de cultura, arte y arte aplicado. Manifestaciones escritas e ilustradas en el mundo antiguo.
2. Arte y cultura de la Edad Media. Producción de libros y escuelas de miniaturistas. Grabado: orígenes y primeras manifestaciones europeas.
3. La Edad del Humanismo: nuevas formas de vida, pensamiento y expresión plástica. La cultura del libro renacentista. La imprenta: difusión y significación cultural.
4. La estética del Barroco y del Racionalismo y su reflejo en el arte y en la expresión gráfica. Ilustración y grabado.
5. La era industrial y sus consecuencias para el arte. Las transformaciones socio-culturales del siglo XIX y su repercusión en el mundo de la industria gráfica. Arte e industria. Los intentos renovadores del fin de siglo.
6. Transformaciones socio-culturales del siglo XX. El fenómeno artístico y la búsqueda de nuevos lenguajes. Los medios de comunicación de masas y su reflejo en el mundo editorial y del diseño gráfico.
7. Arte y tecnología. Las transformaciones socio-culturales de finales del siglo XX y su repercusión en el mundo de la industria gráfica. Las nuevas herramientas y sus lenguajes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Comprender los comportamientos histórico-culturales de la humanidad y relacionarlos con los fenómenos artísticos a los que han dado lugar.
2. Adquirir formación visual y sensibilidad ante las creaciones artísticas.
3. Analizar la evolución histórica y la situación espacio-temporal de las manifestaciones de la cultura gráfica.
4. Apreciar los valores estéticos, técnicos y comunicativos de las distintas obras contemporáneas.
5. Distinguir las diferentes técnicas de producción y reproducción de la imagen.
6. Usar un lenguaje claro y una terminología específica idónea.

MÓDULO TÉCNICAS COMPLEMENTARIAS

DE ESPECIALIDAD

PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS

90

MATERIA

FOTOGRAFIA

OBJETIVOS DE LA MATERIA

1. Conocer el proceso fotográfico.
2. Familiarizarse con las bases de composición de la imagen.
3. Valorar la calidad tanto técnica como artística de las imágenes.
4. Utilizar la cámara fotográfica como herramienta de producción gráfica.
5. Manipular los valores de la imagen y realización de montajes.
6. Conocer las características que definen la calidad y finalidad de aplicación de las imágenes.
7. Conocer la nomenclatura de color y la manipulación de sus ajustes.
8. Saber adaptar las características de una imagen según el medio en el que van a ser reproducidas.

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. El proceso de obtención de una imagen fotográfica.
2. Elementos formales de la imagen fotográfica.
3. Partes de una cámara. Formación de la imagen. Enfoque, sensibilidad, velocidad de obturación.
4. La toma fotográfica. Obtención analógica y digital.
5. Luz, composición, encuadre.
6. Características de la imagen digital. Manipulación.
7. Producción de imágenes por software. Retoques y montajes. Bancos de imagen.
8. Modos de color. Correcciones y manipulación.
9. Tipos de originales de imágenes para la impresión.
10. Formatos y tipos de archivos de imagen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Conocer los procesos de producción de una imagen fotográfica.
2. Analizar la calidad técnica y artística de una imagen.
3. Manipular las variables de una cámara fotográfica para la obtención de una imagen.
4. Diferenciar los valores de iluminación de una imagen.
5. Realizar retoques y montajes de imágenes.
6. Adaptar los valores de calidad y color atendiendo a la finalidad de su aplicación.
7. Producir distintos tipos de archivos de imágenes aptos para la reproducción.

MÓDULO PROYECTO INTEGRADO**DE ESPECIALIDAD****PRESENCIALIDAD EN MÍNIMOS****40****MATERIA****PROYECTO FINAL****OBJETIVOS DE LA MATERIA**

1. Comprobar que se han asimilado y se aplican correctamente los conocimientos adquiridos en la especialidad.
2. Aportar los conocimientos globales de sus estudios.
3. Adquirir capacidad para desarrollar una actividad profesional en el ámbito de su especialidad

CONTENIDOS DE LA MATERIA

1. Desarrollo y ejecución de un trabajo profesionalizado de síntesis que pertenezca a un ámbito propio de su especialidad.
2. Argumentación del desarrollo del trabajo y presentación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

Se valorará la capacidad del alumnado para,

1. Saber organizar y planificar correctamente el enunciado.
2. Aplicar una metodología, una técnica y un desarrollo adecuado.
3. Determinar un control de calidad en la ejecución del trabajo en los aspectos expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.